BAB I

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Boneka sebagai alat pedagogi untuk pengajaran di peringkat prasekolah adalah sangat unik dan mempunyai kebaikan untuk kanak-kanak. Penggunaan boneka untuk pengajaran dapat mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak (Berk, 2006; Koster, 2005; Hirsh, 2004). Hal ini demikian kerana boneka yang digunakan sebagai prop lakonan dalam aktiviti drama tika kanak-kanak melibatkan bahasa, seni visual, drama, muzik dan pergerakan fizikal yang dapat memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meluahkan perasaan dan berinteraksi dengan kanak-kanak yang lain (Machado, 2003; Coody, 1997). Memandangkan kebaikan dan nilai pendidikan yang ada pada boneka, maka kajian ini dilaksanakan untuk membangunkan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak untuk pengajaran di peringkat prasekolah. Modul ini seterusnya diimplementasikan dan penilaian dilaksanakan untuk mengenal pasti kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka, mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan dalam kajian ini mengandungi sembilan projek iaitu (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita,

(vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Teori yang mendasari kajian ini ialah teori konstruktif Piaget (1966) dan Vygotsky (1978). Teori konstruktif dan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) dipilih dalam kajian ini kerana selaras dengan keperluan amalan bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak dalam Kerangka Konsep Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010).

Proses pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dalam kajian ini adalah berdasarkan modifikasi Model Reka bentuk Instruksi Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (2002) serta Pendekatan Pembangunan Modul Russell (1974). Pengkaji memilih pendekatan ini untuk membangunkan modul dalam kajian ini kerana pendekatan ini memberi tumpuan untuk projek dalam bilik darjah dan memberi kesan kepada proses pedagogi kanak-kanak prasekolah. Selain itu, pendekatan ini juga menekankan bahawa Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan perlu mempunyai kesahan dan kebolehpercayaan sebelum diimplementasikan. Oleh itu, pengkaji membangunkan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dengan berdasarkan empat langkah yang merangkumi (i) menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul, (ii) reka bentuk kandungan modul, (iii) pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul serta (iv) mencuba modul dan kebolehpercayaan modul.

Pengkaji berharap dengan berpandukan kepada teori konstruktif Piaget (1966) dan Vygotsky (1978), Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) serta modifikasi Model Reka bentuk Instruksi Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (2002) serta Pendekatan Pembangunan Modul Russell (1974), Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dapat dibangunkan untuk diimplementasikan oleh guru-guru prasekolah dan seterusnya penilaian dilaksanakan dengan jayanya.

1.2 Latar belakang kajian

Aktiviti boneka dapat melatih kanak-kanak prasekolah mengaplikasikan, mengekspresikan dan mengapresiasi seni (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003; Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010). Di Malaysia, kegiatan boneka untuk pendidikan telah pun bermula sejak 80-an di perpustakaan. Boneka digiatkan di bawah program yang ditaja oleh Perpustakaan Negara Malaysia dan juga Pustaka Bimbingan Kanak-kanak. Semenjak itu, beberapa kumpulan turut aktif dalam kegiatan boneka sejak 1984 sehingga kini. Antaranya kumpulan Perpustakaan Awam Selangor, Perpustakaan Awam Melaka, Perpustakaan Awam Kedah, Perpustakaan *Public Bank* dan Kajian Sains Institut Teknologi MARA (Shahaneem, 1985; Loy, 2004). Selain itu, kumpulan Teater ABROS (*Puppet Theatre Kuala Lumpur Malaysia*), kumpulan Si Nuri Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP), Majlis Teater Malaysia (TEMA), kumpulan boneka Nurul dan Rahim, A*llan and Friends*, *Do Do Children's Theatre* dan *PuppetKu's Theatre* juga aktif dalam persembahan teater boneka.

Agensi seni persembahan seperti *Actor Studio*, *Five Arts Centre*, *Gardner and Wife Production*, kumpulan teater *Need Entertainment*, *Integrated Expressions and Little Eyes*

Play House dan *The Jumping Jelly Beans* juga menggabungjalinkan boneka dalam persembahan teater kanak-kanak. Kumpulan teater boneka dari negara luar seperti Jepun, Sepanyol, Australia, Taiwan dan China juga dijemput membuat persembahan di sekitar Lembah Klang. Kegiatan ini dimeriahkan lagi dengan kemunculan rancangan-rancangan boneka popular di Radio dan Televisyen Malaysia (RTM). Manakala pelbagai pihak turut bekerjasama menganjurkan bengkel boneka seperti Bengkel Antarabangsa Ketiga Teater Kanak-kanak Di Asia, Kuala Lumpur dan bengkel anjuran Persatuan Pendidikan Awal Kanak-kanak dan Persatuan Sekolah Rendah Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim dan Jabatan Drama dan Filem, Kolej New Era, Kajang (Loy, 2004).

Agensi kerajaan dan agensi swasta seperti Persatuan Tadika Malaysia, Jabatan Kemajuan Masyarakat, Kementerian Pembangunan Luar Bandar Malaysia, institusi perguruan dan universiti-universiti tempatan seperti Universiti Malaya, Universiti Sains Malaysia, Universiti Teknologi Mara dan Akademi Seni, Budaya dan Warisan telah memperkenalkan kursus-kursus yang berkaitan dengan boneka kepada pelajar mereka. Senario sebegini tentu sekali menghendaki guru-guru prasekolah melengkapkan diri dengan penggunaan boneka sebagai alat pedagogi di prasekolah (Loy, 2004).

Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran dapat membantu pembelajaran kanak-kanak prasekolah. Zuljevic (2005) menggalakkan guru-guru mengimplementasikan boneka dalam proses pedagogi untuk membantu pembelajaran kanak-kanak. Menurut beliau, mengimplementasikan boneka dalam rancangan mengajar dapat mempertingkatkan pencapaian akademik kanak-kanak. Gibson (1992) pula membuat pemerhatian ke atas hasil kerja boneka dan aktiviti main kanak-kanak bersama boneka. Implikasi daripada pemerhatian yang dijalankan, beliau telah merangka dan menghasilkan satu set modul pengajaran yang

menggunakan boneka dalam bilik darjah sebagai garis panduan untuk guru-guru prasekolah yang dapat membantu pembelajaran kanak-kanak. Euker (1991) juga menggalakkan penggunaan boneka sebagai strategi instruksi di dalam bilik darjah prasekolah. Beliau mencadangkan bahawa boneka boleh digunakan dalam aktiviti individu, aktiviti kumpulan dan aktiviti kelas di prasekolah. Fontichiaro (2006) menyatakan bahawa boneka dapat memotivasikan kanak-kanak untuk belajar. Berdasarkan pemerhatian yang dilakukan oleh beliau, didapati bahawa kanak-kanak melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti boneka dan menunjukkan minat juga belajar semasa pengajaran yang menggunakan boneka.

Menurut Montessori (1963) kanak-kanak belajar melalui pengalaman. Pengajaran yang menggunakan boneka dapat memberi pengalaman baru kepada kanak-kanak. Oleh itu guru perlu membiasakan diri dengan kaedah pedagogi boneka supaya kanak-kanak mendapat pengalaman baru dan seterusnya mencapai objektif dan matlamat kurikulum prasekolah. Schneider-Lerner (1998) pula menyatakan boneka sebagai alat pedagogi mempunyai ciri ajaib yang menakjubkan. Ia mempunyai daya tarikan yang istimewa untuk menggalakkan kanak-kanak belajar dan membantu mengurus tingkah laku mereka (Salmon & Sainato, 2005).

Smith (2003) menyatakan menerusi aktiviti boneka, kanak-kanak dengan mudahnya dapat melahirkan perasaan mereka. Boneka juga dapat membantu melahirkan konsep kendiri kanak-kanak yang positif (Boulifard, 2003). Oleh itu, untuk meningkatkan konsep kendiri yang positif, guru seharusnya mewujudkan suasana interaksi yang positif untuk kanak-kanak dalam proses pedagogi (Khadijah Rohani, 1985). Interaksi yang positif penting untuk kanak-kanak dalam mengawal diri dan berinteraksi dengan guru atau kanak-kanak yang lain (Vygotsky, 1962, 1966). Lihanna (2005) juga menyatakan interaksi

kanak-kanak akan membawa kesan kepada prestasi seseorang kanak-kanak dalam proses pedagogi.

Kanak-kanak prasekolah berada di peringkat pra operasi dan bersifat simbolik. Dalam proses pembelajaran, mereka memerlukan bahan maujud untuk pemahaman mereka. Selain itu, mereka suka akan permainan olok-olok yang bersifat animisme (Piaget, 1956; 1962). Bagi memenuhi keperluan pembelajaran kanak-kanak, dalam kajian ini boneka digunakan sebagai bahan maujud dalam aktiviti main drama tika kanak-kanak. Boneka yang bersifat animisme boleh digunakan dalam aktiviti bermain kanak-kanak. Kanak-kanak menggunakan alat permainan seperti boneka bagi melahirkan perasaan mereka dengan bebas (Ginott, 1961; Mohamad Hashim & Sharifah Amnah, 2004). Bermain dapat membantu kanak-kanak memahami perasaan secara rasional tanpa mempunyai rasa kesalahan, takut atau kebimbangan (Axline, 1947; Mohamad Hashim & Sharifah Amnah, 2004). Dunia fantasi kanak-kanak dapat dikembangkan melalui permainan boneka.

Aktiviti bermain drama tika boneka menggalakkan kanak-kanak berbual menerusi boneka secara spontan. Walaupun mereka akan berasa malu apabila bercakap dengan guru, mereka tidak akan berasa malu apabila berbual melalui boneka atau berbual dengan boneka. Proses pedagogi yang menggunakan boneka bukan sahaja membantu kanak-kanak. Kanak-kanak lebih yakin pada diri sendiri apabila boneka bersama mereka (Bustam, 1990; 2005).

Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran di prasekolah dapat menyediakan peluang kepada kanak-kanak untuk menyampaikan idea dan menyelesaikan masalah (Wan & Mai, 2001). Dewey (1933) menyatakan manusia perlu berfikir untuk menyesuaikan diri dan menyelesaikan masalah. Objektif ini dapat dicapai menerusi aktiviti boneka yang

menggalakkan kanak-kanak berfikir untuk menyelesaikan masalah dan menyesuaikan diri dengan persekitaran prasekolah. Menurut Arce (2000), kanak-kanak memperoleh pendidikan atau pengajaran yang paling berkesan setelah melibatkan diri dalam aktiviti drama tika boneka. Secara tidak langsung, intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak dapat dipertingkatkan dan seterusnya membantu perkembangan kecerdasan yang lain seperti kecerdasan bahasa, kecerdasan muzikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logikal, kecerdasan natural, kecerdasan ruang dan kecerdasan kerohanian yang terkandung dalam kecerdasan pelbagai (White, Blythe & Gardner, 1992; Gardner 1983; 1995; Martin, 1995, 1999; Duval & Mark, 1994; Sternberg, 1996; Erb, 1996; Lazear, 1999; Roper & Davis, 2000).

Aktiviti boneka dalam proses pedagogi dapat memberi kesan yang positif kepada kanak-kanak daripada segi kognitif, afektif dan psikomotor. Penggunaan boneka dalam proses pedagogi dapat membantu perkembangan keseluruhan kanak-kanak. Selain itu, penggunaan boneka dalam bilik darjah juga dapat mewujudkan suasana persekitaran pembelajaran yang kreatif dan menggembirakan (Bustam, 1990; Machado, 2003).

Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak di prasekolah sangat sesuai untuk mempraktikkan pendekatan bermain sambil belajar di prasekolah. Froebel (1912) menggalakkan kanak-kanak belajar melalui bermain. Piaget (1962) juga menyatakan pendekatan bermain sambil belajar dapat membantu perkembangan kognitif kanak-kanak dan Dewey (1966) pula mengatakan keseronokan dapat diperoleh melalui pendekatan bermain, beliau menambah lagi, aspek keseronokan merupakan hak bagi setiap kanak-kanak. Kurikulum Froebel (1912) menekankan kreativiti dan kebebasan. Aktiviti boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bermain secara bebas dan

dapat mencungkil kreativiti mereka. Isenberg dan Jalongo (2003) serta Fortson dan Reiff (1995) menyatakan bahawa kreativiti, imaginasi dan ekspresi kanak-kanak dapat dicungkil menerusi aktiviti boneka kanak-kanak di prasekolah.

Para sarjana pendidikan awal kanak-kanak menyatakan bahawa boneka bukan sahaja untuk hiburan tetapi juga dapat mendidik kanak-kanak (Dawson, 1999). Scali (1990) mendapati bahawa boneka sangat sesuai digunakan untuk semua peringkat di sekolah dan boleh diterapkan dalam kurikulum sekolah. Polish (1991) pula mendapati bahawa penggunaan boneka dapat membantu kanak-kanak yang bermasalah dalam proses pedagogi.

Pelaksanaan pedagogi boneka yang berbentuk hiburan dan pendidikan dalam bilik darjah di prasekolah perlu dirancang dengan teliti supaya dapat bersesuaian dengan persekitaran pembelajaran kanak-kanak dan memberi keselesaan kepada mereka. Montessori (1964) menyatakan persekitaran yang sesuai dan lengkap perlu disediakan untuk kanak-kanak menerokai ilmu. Proses pembelajaran kanak-kanak memerlukan persekitaran sosial supaya mereka dapat berinteraksi dengan kanak-kanak yang lain (Vygotsky, 1978). Piaget (1956), Rohani (2003), Rahil, Maria dan Habibah (2005) menyatakan bahawa kanak-kanak peringkat prasekolah berfikir dan menggunakan simbol untuk mewakili objek di persekitaran mereka dalam proses pembelajaran. Isenberg dan Jalongo (2003) mencadangkan boneka digunakan sebagai objek untuk mengembangkan kognitif kanak-kanak dalam proses pembelajaran. Oleh itu, mereka mencadangkan dalam proses pedagogi, guru prasekolah perlu memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menghasilkan boneka sendiri. Boneka yang telah dihasilkan boleh digunakan untuk aktiviti ekspresi perasaan melalui vokal kanak-kanak. Melalui aktiviti ini kanak-kanak dapat membezakan suara yang rendah, tinggi dan juga bunyi-bunyian binatang. Cerita

yang dipersembahkan oleh kanak-kanak boleh dirakamkan dan ditayangkan semula kepada mereka yang terlibat dalam aktiviti boneka.

Kemahiran mengendalikan boneka juga amat penting bagi guru prasekolah. Semasa mengendalikan boneka, mata guru perlu fokus pada boneka tersebut dan memberi suara dan pergerakan yang sesuai kepada boneka tersebut mengikut perwatakannya (Machado, 2003). Keghairahan semasa mengendalikan boneka adalah penting, tetapi terlalu banyak gerakan tangan akan memesongkan perhatian daripada kata-kata boneka itu. Shamsuddin (1997) memesan kepada guru supaya jangan bahagi-bahagikan boneka kepada kanak-kanak tanpa perancangan dan panduan. Boneka itu hanya akan menjadi barang mainan yang akan menjadi rebutan.

Aktiviti yang boleh dilaksanakan dengan menggunakan boneka adalah seperti mengadakan dialog, perbualan atau soal jawab, perbincangan, lakonan, bercerita, nyanyian, puisi, temu bual dan permainan bahasa (Bustam, 1990; Kamarudin & Siti, 1998). Eliason dan Jenkins (2003) juga menyatakan bahawa boneka boleh digunakan dalam aktiviti muzikal dan memberi arahan kepada kanak-kanak. Boneka dapat membantu perkembangan dan kelancaran lisan kanak-kanak di prasekolah (Machado, 2003). Penggunaan boneka dalam ekspresi lisan merupakan aktiviti yang paling efektif dan bercerita bersama boneka untuk kanak-kanak juga merupakan salah satu aktiviti drama tika (Ada, 2003).

Selain daripada berlakon, kanak-kanak telah memahami dan menghayati cerita-cerita yang dibaca juga boleh menceritakan semula cerita-cerita tersebut dengan menggunakan boneka. Boneka boleh dibuat sendiri oleh kanak-kanak dengan panduan guru. Mereka juga

boleh menggunakan hasil lukisan mereka untuk diubah bentuk menjadi boneka supaya dapat digunakan dalam persembahan drama tika boneka. Dengan cara ini kanak-kanak akan dapat menikmati kepuasan hasil daripada kerja tangan mereka (Azizah & Zainun, 2001).

Sawyer (2004) menyatakan bahawa tidak terdapat peraturan dan teknik penggunaan boneka yang khas. Akan tetapi mengikut Bustam dan Kamariah (1992), penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran perlu sesuai dengan aktiviti pengajaran yang telah dirancang. Menurut mereka lagi, untuk menarik perhatian kanak-kanak atau merangsang minat kanak-kanak dalam set induksi, boneka boleh digunakan mengikut langkah yang berikut; (i) guru telah menentukan objektif pengajarannya; (ii) guru memulakan pelajaran dengan memanipulasikan boneka tanpa menggunakan pentas boneka (iii) guru juga boleh mengarahkan kanak-kanak ke hadapan kelas untuk berlakon secara spontan dengan menggunakan boneka (iv) guru perlu mengaitkan aktiviti set induksi dengan isi pelajaran yang akan disampaikan selepas tamat aktiviti rangsangan.

Guru harus mencipta boneka bersama-sama kanak-kanak dan memberi banyak peluang kepada kanak-kanak mendekati pelbagai jenis boneka sebelum mereka membuat boneka sendiri. Selain itu, guru juga harus membuat demonstrasi tentang cara-cara memanipulasikan boneka. Kanak-kanak akan lebih jelas dan memahami aktiviti boneka yang dijalankan jika guru sentiasa membimbing mereka dengan cara yang betul. Selepas kanak-kanak atau guru mempraktikkan penggunaan boneka semasa aktiviti kemahiran bahasa, gerak kerja lanjutan hendaklah disusuli. Ada dua jenis gerak kerja yang dapat diberikan iaitu aktiviti lisan dan aktiviti tulisan. Aktiviti susulan yang boleh dijalankan ialah berbincang semula skrip persembahan supaya melatih kemahiran menulis dan lisan kanak-kanak. Selain

membuat skrip, guru boleh menyediakan aktiviti bertulis seperti membuat ayat, mengisi tempat kosong, membetulkan ayat dan sebagainya.

Pada akhir aktiviti boneka, guru perlu membuat penilaian. Penilaian perlu dijalankan oleh guru di dalam bilik darjah selepas sesuatu pengajaran boneka dilaksanakan. Tujuannya ialah untuk mengetahui hasil pelajaran yang diperoleh kanak-kanak daripada pengajaran tersebut. Selain itu, penilaian adalah untuk mengetahui aspek kelemahan guru dalam menggunakan alat pedagogi mengajar iaitu boneka daripada segi penyampaian dan penggunaannya. Biasanya guru dapat mengesan daripada kanak-kanak berdasarkan gerak kerja bertulis yang diberi di dalam aktiviti selepas pengajaran (Bustam, 1990). Selain sebagai alat pedagogi, boneka juga boleh digunakan dalam aktiviti drama tika boneka untuk kanak-kanak prasekolah.

Di prasekolah, main drama tika boneka boleh dijalankan dengan bantuan guru dan pembantu guru. Tidak dapat dinafikan bahawa aktiviti drama tika yang melibatkan main memainkan peranan yang sangat penting di prasekolah yang menekankan pendekatan bermain sambil belajar (Warner & Anderson, 2004; Bergen, 1998; Berk & Winsler, 1995). Aktiviti drama tika kanak-kanak dapat membantu perkembangan kognitif (Piaget, 1962; Vygotsky, 1976) dan perkembangan psikososial kanak-kanak (Erikson, 1963). Kajian Hoing (1999) mendapati pusat kanak-kanak yang mengamalkan kurikulum pro sosial dapat membantu kanak-kanak menjauhi tingkah laku antisosial. Aktiviti main drama tika dapat menggalakkan kanak-kanak bersosial. Dewey (1926 & 1938) juga menyatakan kanak-kanak memperoleh pengalaman dan pengetahuan melalui aktiviti main yang menggalakkan proses pembelajaran mereka.

Boneka sebagai alat pedagogi boleh diguna pakai untuk aktiviti main drama tika di prasekolah. Bagi menghasilkan drama tika boneka, kanak-kanak perlu mencapai satu persetujuan dan bekerjasama dengan kanak-kanak lain untuk menjayakan sesebuah persembahan. Drama tika boneka kanak-kanak yang ringkas dan mudah dapat memperkembangkan kreativiti kanak-kanak prasekolah (Tompkins, 1998). Projek drama tika boneka pada asasnya mempunyai tiga peringkat iaitu (i) memilih cerita, (ii) membuat boneka dan (iii) memanipulasikan boneka.

Sebelum sesuatu drama tika boneka kanak-kanak itu diadakan, perbincangan perlu diadakan untuk memilih cerita, membina boneka, mengarang skrip atau dialog, mengenal pasti watak dan pemain, membaca dan menghafaz dialog. Bagi kanak-kanak di peringkat prasekolah, Hennings (1997) mencadangkan guru prasekolah merakamkan dialog-dialog kanak-kanak dalam cerita yang akan dipersembahkan oleh mereka. Ini adalah kerana kanak-kanak di peringkat ini menghadapi masalah melafazkan dialog dan memanipulasikan boneka pada masa serentak. Semasa persembahan, Hennings (1997), mencadangkan guru prasekolah boleh membantu kanak-kanak mengingati dialog mereka dengan menyediakan kad penanda. Jadi, kanak-kanak tidak perlu melafazkan dialog semasa persembahan boneka.

Sebaik sahaja persembahan tamat, kanak-kanak digalakkan berbincang dan bersoal jawab tentang cerita tersebut. Kanak-kanak digalakkan menyambungkan cerita tersebut berdasarkan kreativiti masing-masing. Ternyata dengan cara ini dapat menyuburkan daya kreativiti mereka. Dalam persembahan boneka, kanak-kanak suka akan cerita yang popular. Mereka akan mengingati dialog-dialog dalam persembahan (Machado, 2003). Menurut Petty, Petty dan Salzer (1994), kanak-kanak yang terlibat dalam persembahan boneka tidak mempunyai peluang untuk menonton persembahan sendiri. Oleh itu, persembahan tersebut

boleh dirakam untuk tujuan menonton semula persembahan kanak-kanak tersebut supaya guru boleh membuat refleksi bersama-sama kanak-kanak.

Memandangkan boneka boleh digunakan dalam aktiviti main drama tika, maka ia adalah sesuai untuk merealisasikan pendekatan bermain sambil belajar yang telah disenaraikan dalam kurikulum prasekolah dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

Di dunia pendidikan awal kanak-kanak, ramai sarjana pendidikan berusaha untuk membantu kanak-kanak dengan tujuan mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal mereka dalam proses pedagogi (Checkley, 1997; Howes, 1992; Gottman, 1991). Menurut Miller (2000), Bandura (1989), Miller dan Steinberg (1975), intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak diperoleh dengan cara peniruan. Mereka akan meniru tingkah laku orang lain dan melakukannya semula. Dalam kajian ini, semasa Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dilaksanakan, kanak-kanak berpeluang meniru cara guru dan kawan-kawan mereka untuk menyelesaikan tugasan masing-masing dan seterusnya membuat persembahan di depan kelas.

Intrapersonal dan interpersonal adalah penting untuk membantu perkembangan holistik kanak-kanak dalam proses pembelajaran mereka (Rettig, 2005; Goleman, 1995; Parten, 1932). Jung dan Kim (2005) juga menyatakan intrapersonal dan interpersonal dalam bidang pendidikan harus diteruskan kerana ia mendatangkan faedah kepada proses pedagogi kanak-kanak. Gardner (1983; 1995) juga menyatakan pedagogi yang menggunakan strategi intrapersonal dan interpersonal banyak menggunakan unsur-unsur main.

Menerusi pengucapan dan pergerakan boneka, kanak-kanak dapat menyampaikan perasaan sebenar mereka dalam situasi kehidupan yang sebenar tanpa ragu-ragu (Coody, 1997). Aktiviti main drama tika boneka yang melibatkan vokal, pergerakan, nyanyian dan komunikasi dapat membantu kanak-kanak bergaul dengan kawan-kawan yang lain. Dalam hal ini, Hirsh (2004) menyatakan;

> *"Puppets involve the voice, movement, song, and communication… They can be used to communicate information, share a story, teach a concept, sharing a song, or communicate personal information."* (p.214)

Mengikut Hirsh (2004) dan Koster (2005), boneka sebagai alat pedagogi dapat mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Daripada segi intrapersonal, aktiviti drama tika boneka dapat membantu kanak-kanak meluahkan perasaan, menyampaikan idea dan memahami diri manakala daripada segi interpersonal pula, semasa aktiviti drama tika boneka, kanak-kanak perlu berbincang tentang persembahan, berinteraksi dan memahami kanak-kanak lain.

Memandangkan potensi penggunaan boneka dalam pengajaran di prasekolah, adalah wajar satu kajian dijalankan untuk membangunkan satu Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak untuk pengajaran di prasekolah dan seterusnya diimplementasikan dan penilaian dilaksanakan untuk mengenal pasti kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka, perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

1.3 Penyataan masalah

Boneka telah disenaraikan sebagai alat pedagogi dan berfungsi sebagai alat rangsangan untuk kanak-kanak di prasekolah dalam Kurikulum Prasekolah Kebangsaan. Dokumen Standard Kurikulum Prasekolah dalam Tunjang Perkembangan Fizikal dan Estetika khasnya komponen Perkembangan Kreativiti juga menyatakan bahawa boneka boleh digunakan sebagai prop lakonan dalam aktiviti drama tika kanak-kanak prasekolah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003; Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010). Boneka sebagai alat pedagogi sangat meluas dan terbukti berkesan. Boneka telah menjadi satu tradisi yang sudah lama wujud dan dipraktikkan dengan meluasnya dalam bidang pendidikan untuk kanak-kanak. Guru prasekolah yang telah mempraktikkan boneka dalam pengajaran sebulat suara menyatakan bahawa boneka dapat menarik minat dan membantu kanak-kanak dalam proses pedagogi (Tierney, 1995).

Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa boneka sebagai alat pedagogi dapat membawa kebaikan kepada kanak-kanak prasekolah. Kajian Coody (1997) menyatakan boneka mempunyai nilai pendidikan yang tinggi dan dapat membentuk peribadi kanak-kanak yang positif. Tingkah laku kanak-kanak berubah menjadi positif setelah penggunaan boneka. Selain itu, boneka berupaya untuk memotivasikan kanak-kanak untuk belajar (Salmon & Sainato, 2005). Kajian Smith (2003) dan Boulifard (2003) merumuskan kanak-kanak dapat menzahirkan idea mereka dan mengekspresikan perasaan mereka menerusi aktiviti boneka menyatakan dan seterusnya melahirkan konsep kendiri yang positif. Hirsh (2004) dan Koster (2005) pula menyatakan bahawa boneka sebagai alat pedagogi dapat mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak dengan memberi peluang kepada kanak-kanak mengaplikasikan, mengekspresikan dan mengapresiasi seni boneka.

Memandangkan kesan positif yang ada pada boneka, sebelum kajian doktor falsafah ini, pengkaji telah melaksanakan kajian berkenaan persembahan boneka sarung tangan di Perpustakaan Negara Malaysia di peringkat sarjana, didapati persembahan boneka dapat menyampaikan mesej yang berunsur nilai-nilai murni kepada kanak-kanak (Loy, 2004). Pada tahun 2007, pengkaji melaksanakan satu lagi kajian di bawah Skim Dana Penyelidikan Pensyarah Muda Universiti berkenaan boneka sebagai alat pedagogi dalam perkembangan kanak-kanak, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa seratus orang guru prasekolah di sekitar Kuala Lumpur dan Selangor berpendapat bahawa penggunaan boneka dapat membantu perkembangan kanak-kanak secara keseluruhan (Loy, 2007).

Walaupun aktiviti drama tika yang menggunakan boneka difokuskan dalam Standard Pembelajaran berdasarkan Standard Kandungan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010) tetapi guru dan kanak-kanak di prasekolah masih belum diberi pendedahan boneka yang sepatutnya dalam proses pedagogi. Guru-guru prasekolah mempunyai sedikit atau tiada pengetahuan dan kefahaman tentang penggunaan boneka. Menurut Bustam (1994), kebanyakan guru menganggap terlalu sukar untuk menggunakan boneka sebagai alat pedagogi terutamanya daripada segi teknik penggunaan dan kemahiran membina boneka. Pelbagai usaha telah dilaksanakan oleh pelbagai pihak di negara kita, tetapi sehingga hari ini, pengetahuan dan kepentingan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah masih tidak jelas dan kabur bagi pihak pengusaha prasekolah, guru-guru prasekolah dan juga pihak Bahagian Perkembangan Kurikulum Kementerian Pelajaran Malaysia.

Banyak kajian telah dijalankan oleh pengkaji untuk mengenal pasti nilai boneka dan boneka dalam perkembangan kanak-kanak. Walau bagaimanapun, masih kekurangan

kajian yang berkenaan pengajaran yang menggunakan modul drama tika boneka untuk mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Oleh itu, dalam kajian ini, pengkaji berusaha untuk membangunkan satu modul Drama tika Boneka Kanak-kanak berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) untuk memperlihatkan kepada para pendidik terutamanya pendidik awal kanak-kanak akan penggunaan boneka untuk mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak prasekolah serta fungsi boneka sebagai alat pedagogi di prasekolah.

Justeru, kajian ini akan membangunkan satu Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dapat diimplementasikan oleh guru-guru prasekolah. Selain itu, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti kanak-kanak bagaimana kanak-kanak berinteraksi menerusi boneka dan perubahan terhadap sikap intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

1.4 Objektif kajian

Kajian ini mempunyai dua objektif yang utama berikut;

Objektif pertama: Pembangunan Modul-Fasa I

1. Mengenal pasti reka bentuk pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

   1.1 Mengenal pasti keperluan kanak-kanak prasekolah dan objektif Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

   1.2 Mengenal pasti kandungan dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

1.3 Mengenal pasti kesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

1.4 Mengenal pasti kebolehpercayaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

Objektif kedua: Implementasi dan Penilaian-Fasa II

2. Mengenal pasti cara implementasi dan penilaian Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

   2.1 Mengenal pasti cara guru-guru mengimplementasikan modul dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul.

   2.2 Mengenal pasti cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas penggunaan boneka.

   2.3 Mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

   2.4 Mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

1.5 Persoalan kajian

Berikut ialah persoalan kajian untuk mencapai objektif kajian ini;

Fasa I: Pembangunan Modul

1. Apakah reka bentuk pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak?

   1.1 Apakah keperluan kanak-kanak prasekolah dan objektif Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak?

   1.2 Apakah kandungan dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak?

   1.3 Apakah kesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak?

   1.4 Apakah kebolehpercayaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak?

Fasa II: Implementasi dan Penilaian

2. Apakah cara implementasi dan penilaian Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak?

   2.1 Bagaimanakah guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul?

   2.2 Bagaimanakah kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas penggunaan boneka?

   2.3 Sejauh manakah perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka?

   2.4 Sejauh manakah perubahan sikap kanak-kanak daripada segi interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka?

1.6 Kepentingan kajian

Kajian pengkaji ini penting kerana dapat memberi sumbangan-sumbangan berikut;

Menghasilkan satu Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak untuk diimplementasikan dengan tujuan mencapai keperluan pembelajaran kanak-kanak prasekolah terutamanya daripada segi intrapersonal dan interpersonal. Modul ini dapat memberi garis panduan kepada guru-guru prasekolah berkenaan cara mengimplementasikan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran terutamanya membantu mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

Kajian ini dapat memberi gambaran asas kepada guru-guru prasekolah untuk membuat rancangan mengajar dengan berpandukan pendekatan bermain sambil belajar dan

menggunakan boneka yang disenaraikan sebagai alat pedagogi dalam kurikulum prasekolah. Dengan ini, agensi kerajaan dan agensi swasta yang mengendalikan program prasekolah boleh membuat pertimbangan untuk memperluaskan penggunaan boneka sebagai alat pedagogi di prasekolah masing-masing.

Hasil kajian ini dapat digunakan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia terutamanya Bahagian Perkembangan Kurikulum Kementerian Pelajaran Malaysia dalam usaha merangka rancangan-rancangan pelaksanaan penggunaan boneka sebagai alat pedagogi di prasekolah secara sistematik.

Selain itu, kajian ini berguna dalam membuat perancangan bengkel, kursus, seminar atau persidangan yang berkaitan dengan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran untuk pendidik, pentadbir dan pengusaha prasekolah.

Sekiranya dapatan kajian pengkaji ini mendapati bahawa boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran dapat mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak maka dapatan-dapatan kajian ini boleh dijadikan garis panduan dalam proses merangka kurikulum prasekolah dan kerajaan perlu mempergiatkan penggunaan boneka sebagai alat pedagogi di prasekolah pada masa depan.

1.7 Batasan kajian

Memang tidak dapat dinafikan bahawa boneka mempunyai potensi dan sangat berkesan dalam proses pedagogi untuk kanak-kanak di prasekolah. Justeru itu, kajian ini dijalankan

untuk membangunkan satu Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak untuk pengajaran di prasekolah. Modul ini seterusnya diimplementasikan oleh guru prasekolah untuk mengenal pasti kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka, perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

Terdapat batasan berdasarkan reka bentuk kajian ini. Antara batasan kajian adalah berkaitan dengan sampel kajian. Untuk menjalankan kajian ini, pengkaji hanya memilih tiga buah kelas prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia yang melibatkan tiga orang guru prasekolah dan lapan belas orang kanak-kanak prasekolah di kawasan Hulu Selangor. Oleh kerana masa kajian adalah terhad, maka hanya tiga buah kelas prasekolah di Hulu Selangor dipilih dalam kajian ini. Pengkaji berharap pada masa yang akan datang kajian dalam bidang ini dapat diteruskan oleh pengkaji-pengkaji yang lain kerana penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak perlu diperkenalkan kepada semua prasekolah di Malaysia.

Walaupun terdapat batasan kajian ini, pengkaji tetap menjalankan kajian dengan mengambil langkah yang sebaiknya bagi memastikan data yang diperoleh dapat diguna pakai dan dijadikan garis panduan kepada pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak.

Kajian ini sangat perlu dijalankan kerana setakat ini di negara kita kekurangan lagi kajian berkenaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia di kawasan Hulu Selangor dalam membantu Bahagian Kurikulum Kementerian Pelajaran Malaysia untuk mengenal pasti langkah mengikut

kemampuan guru prasekolah mempraktikkan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran di prasekolah masing-masing.

1.8 Definisi operasi

Boneka

Boneka yang digunakan oleh kanak-kanak dalam kajian ini ialah boneka tangan yang diperbuat daripada kotak dan kertas yang mulutnya boleh dimanipulasikan. Imej boneka dalam kajian ini ialah watak-watak binatang seperti Gajah, Harimau, Monyet, Rusa, Kancil, Arnab, dan Burung yang dibina oleh kanak-kanak sendiri dalam projek membina boneka dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak manakala boneka yang digunakan oleh guru dalam kajian ini termasuk boneka kotak seperti keperluan dalam modul. Selain itu, guru juga menggunakan jenis boneka yang lain seperti boneka sarung tangan, boneka jari, boneka berbatang, boneka bertali yang bersesuaian untuk melaksanakan modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Dalam kajian ini, fungsi boneka adalah sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak.

Alat pedagogi

Dalam kajian ini boneka sebagai bahan kurikulum diguna pakai dalam pengajaran kanak-kanak. Proses pedagogi kajian ini melibatkan kaedah pelaksanaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dapat mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Pengajaran

Dalam kajian ini, pengajaran merujuk kepada guru menyampaikan ilmu dan kemahiran untuk (i) projek membina boneka (ii) projek membina pentas boneka (iii) projek perwatakan dan emosi (iv) projek muzik dan pergerakan (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita (vii) projek latihan persembahan (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan dalam terkandung dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

Kanak-kanak prasekolah

Dalam kajian ini, lapan belas orang kanak-kanak yang berumur empat hingga enam tahun yang belajar di prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia, Hulu Selangor terlibat dalam kajian.

Intrapersonal kanak-kanak

Intrapersonal kanak-kanak yang difokuskan dalam kajian ini ialah emosi gembira, sedih, marah, takut dan benci.

Interpesonal kanak-kanak

Interpersonal kanak-kanak yang difokuskan dalam kajian ini ialah bilangan kawan yang dimiliki oleh kanak-kanak, sifat dan kelakuan kawan-kawan serta aktiviti-aktiviti yang dilakukan oleh kanak-kanak bersama-sama kawan-kawan mereka iaitu aktiviti bermain, belajar, makan, bercakap dan menolong kawan.

1.9 Kesimpulan

Bab I telah membincangkan pendahuluan dan latar belakang kajian boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah dengan meninjau pedagogi boneka kanak-kanak, drama tika boneka kanak-kanak dan potensi boneka dalam intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Selain itu, penyataan masalah, objektif kajian, persoalan kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi operasi juga diterangkan dalam bab ini untuk pengenalan kepada kajian ini.

BAB II

TINJAUAN BAHAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

Dalam bab ini, pengkaji membincangkan aspek yang berkaitan dengan boneka, jenis-jenis boneka dan jenis-jenis pentas boneka; boneka, main dan drama tika kanak-kanak; boneka dalam kurikulum prasekolah; boneka dan intrapersonal kanak-kanak serta boneka dan interpersonal kanak-kanak. Boneka dan teori konstruktif ditinjau untuk menghasilkan kerangka teori kajian. Selain itu, drama tika boneka kanak-kanak dan reka bentuk pembelajaran konstruktif serta proses pembangunan modul drama tika boneka kanak-kanak juga ditinjau untuk membentuk kerangka konseptual kajian boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

2.2 Boneka, jenis-jenis boneka dan jenis-jenis pentas boneka

Boneka

Tillis (1990) menyatakan boneka merupakan objek yang abstrak dan memerlukan imaginasi yang tinggi daripada pemain dan penonton boneka. Menurut Currell (1972) boneka ialah sebarang objek yang tidak bernyawa yang dimanipulasikan oleh pemain boneka dalam aktiviti drama tika. Bustam (1988; 2005) pula mengatakan boneka atau patung tidak kaku dan boleh dimainkan dalam pelbagai watak. Boneka merupakan hasil ciptaan yang berbentuk

haiwan, manusia dan lain-lain yang digunakan untuk menyampaikan mesej. Coody (1997) juga menyatakan;

> *"A puppet may represent a person, animal, a machine, or an abstraction, but no matter what form it take, the art of puppetry is an ancient and effective way in which humans express them selves and communicate with others."* (p.59)

Biasanya boneka digemari oleh kanak-kanak kerana mereka dapat merasakan dan menghargai sifat-sifat yang terdapat pada boneka itu (Bustam & Kamariah, 1992). Menurut Kamarudin dan Siti (1998) pula, boneka ialah objek atau bahan yang dimanipulasikan serentak dengan skrip yang dibaca atau skrip bebas yang disesuaikan dengan bahan yang diceritakan. Jackman (2001) menjelaskan bahawa boneka menjadi hidup apabila ia dimanipulasikan oleh tangan pemain boneka.

Jackman (2001) juga menyatakan bahawa bagi kanak-kanak di peringkat pendidikan awal usia, boneka ialah sebarang objek yang boleh digunakan untuk berdialog. Boneka adalah berbeza dengan anak patung. Anak patung kadang kala dipanggil anak-anakan. Patung juga berupaya menjadi sebarang objek tetapi keadaannya kaku (Bustam, 2005).

Jenis-jenis boneka

Esch dan Long (2002), Plendi (1999), Cecchini (1999) dan Young (1999) memperkenalkan jenis-jenis boneka dan cara-cara untuk membuat boneka mudah yang sesuai dengan peringkat kanak-kanak prasekolah. Pelbagai jenis boneka perlu diperkenalkan kepada kanak-kanak di

prasekolah apabila mereka pertama kali didedahkan dengan boneka. Kieff dan Casbergue (2000) menyatakan hal ini;

> *"…when children are first introduced to puppet, they should have access to many different kind…"*
> (p. 96)

Empat jenis boneka yang utama ialah boneka sarung tangan, boneka tongkat, wayang kulit dan boneka bertali atau *marionette* (Morgan, 1996; Bustam, 1994). Boneka sarung tangan boleh dibahagikan lagi kepada jenis yang boleh digerakkan mulut, yang boleh digerakkan kepala dan yang boleh digerakkan tangan (Loy, 2004). Selain boneka sarung tangan, boneka jari, boneka kosong di tengah, *bunraku*, boneka daripada alat sebenar, *Ventriloquist's Dummy*, boneka jari bercat, boneka tangan bercat, teater mainan dan boneka *muppet* juga disenaraikan dalam jenis-jenis boneka. Jenis-jenis boneka untuk kanak-kanak juga termasuk boneka piring kertas, boneka polistirena, boneka beg kertas, boneka silinder, boneka *papier mache*, boneka kayu, boneka dawai, boneka kadbod dan boneka bertali (Bustam, 1994). Mayesky (2004) juga telah mencipta lima puluh tiga jenis boneka yang sesuai dengan umur kanak-kanak di peringkat prasekolah. Jenis-jenis boneka ini sesuai digunakan sebagai alat pedagogi di prasekolah.

Melalui pengenalan kepada definisi boneka dan jenis-jenis boneka oleh sarjana pendidik dan pengamal boneka, didapati bahawa terdapat pelbagai jenis boneka yang sesuai untuk kanak-kanak prasekolah. Oleh itu, terdapat pelbagai pilihan untuk guru prasekolah semasa mengendalikan proses pedagogi yang menggunakan boneka sama ada

mengimplementasikan boneka dalam rancangan mengajar atau mengendalikan aktiviti main drama tika boneka untuk kanak-kanak prasekolah.

Jenis-jenis pentas boneka

Pentas boneka boleh dikategorikan kepada pentas sementara dan pentas tetap. Pentas boneka untuk kanak-kanak di prasekolah boleh disediakan dengan cara yang mudah. Stoodt-Hill dan Amspaugh-Corson (2001) mencadangkan meja dalam bilik darjah boleh digunakan sebagai pentas boneka. Kanak-kanak boleh melutut di belakang meja dan memanipulasikan boneka. Schirrmacher (1993) pula menyatakan bahawa pentas boneka boleh dihasilkan oleh kanak-kanak sendiri dengan menggunakan kotak besar. Tidak semestinya perlu membelanjakan wang ringgit yang banyak untuk membeli pentas.

Bustam dan Kamariah (1992), menyatakan jenis-jenis pentas boneka merangkumi pentas kerusi, pentas tingkap, pentas pintu, pentas meja, pentas papan tulis atau papan kenyataan, pentas berlipat. Selain itu, teknik *Overhead Projector* (OHP) boleh digunakan untuk menggantikan teknik boneka wayang. Objek diletakkan dan digerakkan di atas cermin lut sinar OHP dan dipancarkan ke dinding atau kain layar. Pentas boneka juga terdiri daripada pentas kotak kecil, pentas kotak besar, pentas mudah alih dan pentas khas. Pentas tirai juga boleh digunakan dalam persembahan boneka (Loy, 2004).

Menurut Bustam (1990), boneka juga boleh dikendalikan tanpa pentas. Boneka tersebut hanya dipegang dan diarahkan kepada audiens. Boneka juga boleh berlakon di mana-mana tempat tanpa pentas. Menurut Kieff dan Casbergue (2000) juga mengatakan bahawa semasa mengendalikan aktiviti drama tika boneka di prasekolah, pentas boneka tidak perlu

terutamanya bagi kanak-kanak yang berumur tiga hingga empat tahun. Oleh itu, guru prasekolah tidak akan menghadapi halangan untuk pemilihan jenis pentas semasa mengendalikan proses pedagogi yang menggunakan boneka sama ada mengimplementasikan boneka dalam rancangan mengajar atau mengendalikan aktiviti main drama tika boneka untuk kanak-kanak. Walau bagaimanapun penggunaan pentas boneka digalakkan semasa aktiviti drama tika boneka memandangkan kanak-kanak lebih berani bercakap di belakang pentas.

Daripada kenyataan-kenyataan di atas, dapat dirumuskan bahawa boneka merupakan sebarang objek yang boleh dimanipulasikan dan dimainkan dalam pelbagai watak oleh pemain boneka. Objek-objek di persekitaran kita dan bahan-bahan buangan juga boleh dijadikan boneka. Jenis-jenis boneka yang utama yang boleh digunakan sebagai prop dalam lakonan drama tika boneka untuk kanak-kanak di prasekolah merangkumi boneka sarung tangan, boneka jari, boneka berbatang atau boneka tongkat, boneka bertali dan boneka wayang. Boneka boleh dipersembahkan dengan pentas atau tanpa pentas. Jenis-jenis pentas boneka yang boleh digunakan untuk aktiviti drama tika boneka kanak-kanak merangkumi pentas yang dibina daripada perabot di bilik darjah seperti kerusi, meja, papan tulis atau papan kenyataan. Selain itu, tingkap dan pintu dalam bilik darjah juga boleh dihias untuk menjadikan pentas boneka. Panggung boneka atau pentas berlipat yang dibeli atau dibuat oleh guru atau kanak-kanak juga boleh diguna pakai untuk aktiviti drama tika boneka kanak-kanak di prasekolah.

Setelah meninjau boneka, jenis-jenis boneka dan jenis-jenis pentas boneka, seterusnya pengkaji akan meninjau boneka, main dan drama tika kanak-kanak yang diperkenalkan oleh

Piaget (1962), Vygotsky (1966), Froebel (1912), Montessori (1964), Slade (1954), Way (1967), Smilansky (1990) dan Shefatya (1995) yang berbincang tentang boneka dalam main drama tika untuk kanak-kanak.

2.3 Boneka, main dan drama tika kanak-kanak

Boneka, main dan drama tika kanak-kanak dilihat berdasarkan falsafah dan kajian Piaget (1962) dan main simbolik, Vygotsky (1966) dan main sosio drama tika, Froebel (1912) dan bermain sambil belajar, Montessori (1964) dan main olok-olok, Slade (1954) dan drama tika kanak-kanak, Way (1967) dan drama tika kanak-kanak, Smilansky (1990) dan Shefatya (1995) serta sosio drama tika.

Main merupakan aktiviti yang penting dan berfaedah untuk kanak-kanak peringkat prasekolah (Elkonia, 1978; Leong et al., 1999). Main mempunyai peranan penting dalam perkembangan dan tingkah laku seseorang individu kanak-kanak (Fauziah & Mariani, 2008; Salma, 2004; Jaffke,1996; Paley, 1992). Kanak-kanak dapat memahami diri dan menyesuaikan tingkah laku mereka melalui main (Masten & Coatsworth, 1998; Elias & Berk, 2002). Kajian-kajian yang lepas telah menunjukkan bahawa bermain menyumbang kepada perkembangan kanak-kanak secara menyeluruh (Kagan, 1990; Klugman & Smilansky, 1990; Hartup, 1992; Babcock, Hartle & Lamme, 1995; Daniels, 1999).

Kajian-kajian yang lepas juga menunjukkan terdapat perhubungan yang positif antara main dalam proses pedagogi kanak-kanak (Kumar & Harrizuka, 1998). Bolton (1992) menjelaskan drama sebagai metafora dalam dunia sebenar. Dalam aktiviti drama tika kanak-

kanak meniru aksi-aksi daripada kehidupan sebenar. Slade (1954) telah membuat kajian eksperimen dengan menjalankan pemerhatian terhadap bagaimana seseorang kanak-kanak bermain. Menerusi kajiannya mendapati bahawa kanak-kanak keupayaan meneroka, mencipta dan memperoleh ilmu daripada persekitaran. Way (1967) melanjutkan kajian Slade dengan membuat kajian terhadap penglibatan kanak-kanak dalam aktiviti drama tika. Kajian Way menunjukkan bahawa proses pedagogi dapat dilaksanakan melalui aktiviti drama tika. Kanak-kanak dapat berseronok melalui aktiviti drama tika. Arnold (2005) seorang pengamal dan ahli teori drama tika bersependapat dengan Gardner (1983; 1993) mengatakan bahawa aktiviti drama tika dapat membentuk personaliti seseorang daripada segi emosi dan kognitif.

Peller (1996) membincangkan tentang faedah yang boleh diperoleh daripada teori main termasuk teori lebihan tenaga, teori rekreasi dan teori praktik dalam pedagogi kanak-kanak. Faedah main merangkumi (i) main menggalakkan perkembangan tubuh kanak-kanak, (ii) main mempromosikan kemahiran sosial kanak-kanak, (iii) main mencungkil kemahiran kognitif dan bahasa kanak-kanak, (iv) kanak-kanak dapat main peranan sebagai genus guru, (v) main membantu kefahaman tentang konsep masa dan nombor, (vi) main mempromosikan kefahaman ruang, (vii) main membantu seseorang bertindak segera, berfikir tentang sebab akibat dan taakulan terhadap sesuatu, (viii) main sosio drama tika menerangkan dunia olok-olok lawan dengan realiti kepada kanak-kanak, (ix) main memperkayakan sensori dan apresiasi estetik kanak-kanak, (x) main dapat menarik tumpuan, melatih ketabahan dan kehandalan seseorang, (xi) kanak-kanak meluahkan perasaan menerusi aktiviti main dan (xii) kanak-kanak memperoleh ketenangan dan kegembiraan yang mendalam menerusi main (Hoing, 2006).

Piaget dan main simbolik

Piaget (1962) telah membahagikan main kepada (i) main praktik, (ii) main simbolik dan (iii) main berperaturan. Kanak-kanak prasekolah berada di peringkat main simbolik. Berdasarkan kajian Piaget, kanak-kanak peringkat ini dapat menukarkan sesuatu objek kepada sesuatu simbol.

Bermain menurut Piaget meliputi tiga peringkat iaitu peringkat sensori motor, pra operasi dan operasi konkrit. Kanak-kanak prasekolah di peringkat pra operasi, mereka melibatkan diri dalam permainan simbolik (Piaget, 1962). Bermain adalah sebahagian daripada komponen dalam perkembangan kognitif kanak-kanak. Ia adalah penting kerana menunjukkan gambaran sebenar dan mencerminkan kefahaman kanak-kanak secara menyeluruh (Piaget, 1966).

Woltmann (1940) dalam kajiannya mendapati bahawa boneka sangat berguna dalam proses pedagogi kerana ia mudah dimanipulasikan dan boleh menjadi simbolik untuk pelbagai objek. Oleh itu ia sesuai dengan kategori main simbolik untuk kanak-kanak yang diterangkan oleh Piaget. Axline (1947) dan Webb (1991) pula menyatakan bahawa kanak-kanak dapat mengimaginasikan boneka. Mereka dapat menyampaikan perasaan mereka dan menyelesaikan konflik melalui boneka. Hal ini demikian kerana mereka dapat menukarkan sesuatu objek kepada simbol seperti mana yang diterangkan oleh Piaget.

Vygotsky dan main sosio drama tika

Vygotsky dalam teori sosial budaya beliau menyokong kepentingan main fantasi dalam aktiviti main dan peranan orang dewasa dalam membimbing kanak-kanak bermain melalui proses *scaffolding* (Berk & Winsler, 1995). Beliau mendefinisikan main sebagai satu

kreativiti imaginasi kanak-kanak yang dapat merangsang perkembangan sosioemosi mereka. Semasa kanak-kanak bermain, mereka akan menunjukkan perlakuan-perlakuan sebenar yang ada pada diri mereka (Vygotsky, 1976). Kajian Sluss dan Stremmel (2004) melihat bagaimana aktiviti main dapat mewujudkan kemahiran di zon perkembangan proksimal kanak-kanak dalam teori Vygotsky. Dapatan kajian beliau menunjukkan kanak-kanak perempuan berjaya menguasai kemahiran ini tetapi kanak-kanak lelaki gagal. Kajian ini membawa implikasi main adalah sama penting untuk kanak-kanak perempuan dan juga lelaki. Oleh itu, aktiviti main perlu dipraktikkan untuk kedua-dua jantina kerana ia mendatangkan banyak faedah kepada kanak-kanak.

Menurut Vygotsky (1976; 1978), semasa kanak-kanak bermain, mereka akan memisahkan fikiran mereka daripada tindakan dan objek. Mereka menggunakan tingkah laku yang diatur oleh sendiri. Selain itu, bermain dapat mewujudkan zon perkembangan proksimal dan membantu perkembangan kognitif kanak-kanak. Mereka memperoleh pengalaman sosial melalui bermain terutamanya permainan olok-olok. Menurut beliau lagi, melalui aktiviti main kanak-kanak mengetahui definisi sesuatu konsep atau objek dan juga sesuatu istilah baru.

Bredikyte (2000) telah membuat kajian terhadap persembahan boneka untuk kanak-kanak peringkat prasekolah. Beliau membahagikan kajian beliau kepada tiga peringkat (i) merancang pentas, (ii) orang dewasa membuat persembahan boneka dan menggalakkan kanak-kanak berinteraksi dengan boneka dalam persembahan dan (iii) kanak-kanak membuat persembahan boneka dengan cerita dan boneka yang mereka hasilkan sendiri. Menerusi peringkat-peringkat perancangan Bredikyte ini, didapati bahawa beliau mengaplikasikan proses *scaffolding* yang diperkenalkan oleh Vygotsky dalam teori sosial budaya.

Froebel dan bermain sambil belajar

Frobel belajar daripada Pestalozzi dan mengkaji hasil kerja Rousseau telah membentuk kurikulum dan pedagogi awal kanak-kanak. Kurikulum Froebel (1912) menegaskan dua ciri yang penting iaitu (i) kebebasan dan (ii) kreativiti. Kajian sejarah pendidikan yang dijalankan oleh Allen (2006) menyatakan sejak tahun 1840-an, Froebel telah memperkenalkan pedagogi di prasekolah yang menggunakan konsep main dalam pendidikan dan perkembangan kanak-kanak yang dapat memberi kebebasan dan mencungkil kreativiti kanak-kanak dalam proses pedagogi. Oleh kerana keberkesanannya, metodologi Froebel dapat dipraktikkan dengan meluasnya di dunia pendidikan awal kanak-kanak. Dalam kajian ini, konsep main drama tika boneka digunakan dapat membantu perkembangan kanak-kanak prasekolah. Drama tika boneka memberi kebebasan kepada kanak-kanak untuk bermain dan secara tidak langsung konsep ini dapat mencungkil kreativiti mereka.

Froebel sebagai Bapa *Kindergarten* meneroka dan membina satu sistem pendidikan untuk awal kanak-kanak yang berasaskan kepada konsep belajar melalui bermain (Sabariah, 2003). Menurut beliau, pendidikan membimbing kanak-kanak ke arah memahami dan menerima diri sendiri, menyesuaikan diri dengan alam semula jadi dan Tuhan. Salah satu peralatan pendidikan Froebel ialah tugasan iaitu objek-objek dan bahan-bahan direka untuk membina kreativiti dan kesenian kanak-kanak (Rohaya, 1996). Peralatan pendidikan yang digunakan dalam kajian ini ialah boneka. Kanak-kanak akan diberi kebebasan untuk membina boneka sendiri supaya kreativiti mereka dapat dicungkil melalui proses pedagogi yang dilaksanakan.

Metodologi Froebel sangat berkesan dan dapat membentuk personaliti kanak-kanak. Oleh itu, guru prasekolah sebagai pembimbing perlu menarik minat kanak-kanak untuk

belajar. Setelah mereka berminat, secara tidak langsung, mereka terdorong untuk belajar (Frobel, 1912). Dalam kajian ini, boneka digunakan dalam aktiviti main drama tika boneka untuk menarik minat kanak-kanak prasekolah untuk belajar. Personaliti kanak-kanak dapat dibentuk melalui aktiviti main drama tika boneka dalam kumpulan terutamanya daripada segi intrapersonal dan interpersonal.

Froebel (1912) telah meneroka dan membina satu sistem pendidikan awal kanak-kanak berasaskan konsep bermain sambil belajar. Beliau berpendapat bermain merupakan aktiviti yang suci dan berunsurkan kerohanian. Ia memberi keseronokan, kebebasan, kepuasan, kerehatan dalaman dan luaran serta kedamaian di dalam dunia kanak-kanak. Menurut beliau lagi, main merupakan ekspresi tertinggi perkembangan manusia pada peringkat kanak-kanak, ia merupakan ekspresi bebas yang terkandung dalam roh seseorang kanak-kanak.

Froebel juga mengatakan bahawa main merupakan peniruan setiap peringkat kehidupan manusia (Smith, 2005). Main sangat penting dalam perkembangan keseluruhan kanak-kanak. Main selain dapat membantu perkembangan kanak-kanak, ia juga dapat membantu kanak-kanak memahami diri sendiri. Froebel (1912) menjelaskan tiga kategori main iaitu (i) imitasi daripada hidup sebenar, (ii) aplikasi secara spontan apa yang belajar daripada sekolah dan (iii) manifestasi apa yang ada pada mental. Menurut beliau, aktiviti bermain yang sesuai dapat membantu kanak-kanak dalam memikirkan perhubungan antara (i) aktiviti kendiri dan soal hidup, (ii) perbuatan dan pemikiran, (iii) perwakilan dan pengetahuan serta (iv) pemahaman dengan kebolehan.

Montessori dan main olok-olok

Montessori menyokong Froebel dalam menekankan pendekatan bermain sambil belajar. Dalam metode Montessori mengatakan bahawa kanak-kanak hendak dan suka 'bekerja'. Mengikut beliau, dalam keadaan bermain, kanak-kanak sebenarnya 'bekerja' bagi menguasai sesuatu kemahiran (Lillard, 1972). Csikszentmihalyi (2003) membincangkan tentang konsep 'bekerja' dan main, beliau mengatakan kematangan seseorang kanak-kanak dapat ditentukan melalui hasil aktiviti bermain. Kajian Elkind (2001) juga melihat konsep 'main sebagai pekerjaan kanak-kanak' dengan melihat pandangan daripada Montessori, Frued dan Piaget. Menerusi kajian beliau mendapati (i) aktiviti main boleh dikendalikan secara individu atau cara bersosial, (ii) kanak-kanak dapat menyampaikan perasaan dengan segera dalam aktiviti main dan (iii) aktiviti main merupakan satu aktiviti yang sihat untuk kanak-kanak.

Kurikulum Montessori (1964) dibahagikan kepada empat bidang yang utama iaitu (i) praktikal hidup sebenar, (ii) sensori, (iii) bahasa dan (iv) matematik. Dalam proses pedagogi, beliau percaya kanak-kanak akan menunjukkan minat kepada sesuatu aktiviti apabila mereka telah bersedia. Oleh itu, persekitaran yang sesuai dan lengkap perlu disediakan untuk mereka menerokai ilmu. Dalam kajian ini boneka digunakan untuk membantu kanak-kanak menerokai ilmu dan aktiviti drama tika boneka mewujudkan satu persekitaran pembelajaran yang riang gembira.

Kajian Elkind (1993) melihat perbezaan metodologi pedagogi Montessori dan Piaget dalam bilik darjah. Didapati bahawa dalam proses pedagogi guru sebagai pembimbing dan sentiasa bersedia membimbing dan menyokong kanak-kanak apabila mereka menunjuk kesediaan untuk mempelajari sesuatu. Montessori mengemukakan beberapa konsep asas dalam pembentukan kurikulum kanak-kanak pada peringkat awal. Antaranya merupakan

konsep (i) minda yang mudah menyerap, (ii) persekitaran yang tersedia, (ii) didikan diri dan (iv) bahan pembelajaran tempoh sensitif (Montessori, 1964). Konsep-konsep Montessori ini dapat membantu mempertingkatkan mutu pedagogi kanak-kanak di prasekolah yang menggunakan boneka sebagai alat pedagogi.

Montessori (1964) menyatakan main olok-olok merupakan sifat semula jadi kanak-kanak. Kanak-kanak memperoleh faedah dan menambahkan pengetahuan setelah melalui proses pedagogi yang menggunakan pendekatan bermain sambil belajar. Dalam proses main olok-olok, kanak-kanak belajar menyesuaikan diri dan mengawal tingkah laku mereka (Bodrova & Leong, 1996; Krafft & Berk, 1998). Torrence (2001a) membuat pemerhatian ke atas sikap guru terhadap main olok-olok kanak-kanak dalam kajiannya. Didapati bahawa guru-guru berpendapat main mendatangkan faedah kepada kanak-kanak tetapi terdapat mereka yang tidak puas hati dengan latihan yang diberi berkaitan main yang ditekankan oleh Montessori.

Torrence (2001b) berbincang tentang kepentingan main olok-olok untuk kanak-kanak. Pendapat-pendapat tentang peranan main daripada dunia fantasi ke realiti daripada pengkaji dan ahli teori lain juga ditinjau oleh beliau dalam kajiannya. Turner (2001) membincangkan tentang nilai dan peranan alat permainan untuk membantu perkembangan kanak-kanak dalam pendidikan Montessori. Berdasarkan kajian Turner, didapati bahawa boneka boleh dianggap sebagai alat pedagogi dalam pendidikan awal kanak-kanak terutamanya di prasekolah.

Slade dan drama tika kanak-kanak

Slade telah menubuhkan kumpulan teater kanak-kanak profesional yang pertama di United Kingdom pada tahun 1932. Selain orang dewasa, kanak-kanak juga berpeluang berlakon dalam kumpulan teater ini. Pada tahun 1937, Slade menggunakan drama sebagai terapi untuk membantu kanak-kanak menghilangkan perasaan takut dengan membimbing mereka melakonkan semula mimpi yang ngeri. Pada tahun 1938, beliau telah dijemput untuk menyertai *British Medical Association on Dramatherapy* untuk membantu lebih banyak kanak-kanak yang bermasalah (Slade, 1999).

Slade (1954; 1976) melanjutkan kajian Piaget dengan merintis drama tika kanak-kanak dengan membuat pemerhatian dalam lapangan kajian terhadap kanak-kanak yang bermain secara bebas. Dalam kajiannya beliau telah memperkenalkan teori drama tika yang membezakan dua bentuk bermain yang berlainan iaitu bermain yang dirancang dan bermain peribadi. Mengikut beliau, bermain yang dirancang banyak menggunakan pemikiran tetapi fizikal tidak digunakan dengan sepenuhnya. Bermain jenis ini membantu perkembangan artistik, muzikal, membaca, menulis, pemerhatian dan kesabaran kanak-kanak Manakala dalam main peribadi kanak-kanak bebas bermain dan main jenis ini banyak melibatkan pergerakan dan perwatakan dalam drama yang ringkas.

Way dan drama tika kanak-kanak

Way (1967) bersetuju dengan Vygotsky yang menyatakan bahawa guru memainkan peranan penting dalam membimbing kanak-kanak dalam membantu perkembangan mereka. Beliau juga bersetuju dengan idea Slade yang menyatakan drama membawa banyak faedah kepada kanak-kanak. Way mengadaptasikan idea Slade dan memperkenalkan konteks praktikal kepada guru dalam drama tika kanak-kanak.

Dalam teori drama tika Way (1967) telah mengkategorikan tujuh personaliti manusia iaitu (i) tumpuan, (ii) perasaan, (iii) imaginasi, (iv) fizikal kendiri, (v) pengucapan, (vi) emosi dan (vii) intelek. Beliau bertambah lagi drama improvisasi yang dikendalikan oleh guru sangat sesuai untuk membantu perkembangan kanak-kanak kerana aktiviti drama jenis memberi pengalaman terus kepada kanak-kanak.

Smilansky dan Shefatya serta sosio drama tika

Smilansky dan Shefatya juga melanjutkan kajian Piaget dan membuat kajian tentang peranan main dalam aktiviti drama tika dan sosio drama tika untuk kanak-kanak. Kajian mereka mendapati bahawa aktiviti-aktiviti ini dapat membantu dalam perkembangan kognitif kanak-kanak dengan jayanya (Smilansky, 1990; Smilansky & Shefatnya, 1990; Shefatya, 1995). Smilansky dan Shefatya menyatakan perkembangan kanak-kanak melalui aktiviti bermain adalah bergantung kepada konteks sosial dan pimpinan orang dewasa. Aktiviti boneka yang melibatkan konteks sosial kerana semasa kanak-kanak bermain boneka dalam kumpulan mereka berinteraksi dengan rakan-rakan yang lain. Mereka belajar memahami diri sendiri dan juga orang lain. Selain itu, aktiviti boneka juga perlu pimpinan daripada guru supaya aktiviti berjalan dengan lancar dan berkesan.

Hasil kajian Smilansky (1990) telah melanjutkan kategori bermain dalam teori kognitif Piaget dan menghasilkan panduan untuk guru-guru prasekolah untuk membuat pemerhatian dan penilaian kanak-kanak semasa mereka bermain. Empat kategori bermain yang diperkenalkan oleh Smilansky adalah (i) main berfungsi dalam kategori ini kanak-kanak mengulangi aksi imitasi, (ii) main konstruktif kanak-kanak berpeluang untuk mencipta sesuatu, (iii) main dramatik kanak-kanak main peranan dan imitasi kepada yang lain serta (iv)

main berperaturan kanak-kanak belajar mengawal tingkah laku mereka dan menguasai masa dengan berkesan.

Berdasarkan kenyataan di atas, didapati boneka dalam main drama tika telah diiktiraf oleh sarjana pendidikan awal kanak-kanak dan juga sarjana drama kanak-kanak seperti Piaget (1962), Vygotsky (1966), Froebel (1912), Montessori (1964), Slade (1954), Way (1967), Smilansky (1990) dan Shefatya (1995) yang berbincang tentang boneka dalam main drama tika untuk kanak-kanak. Kenyataan-kenyataan ini mempunyai relevan dengan modul drama tika boneka kanak-kanak dalam kajian ini yang menggunakan boneka untuk aktiviti main drama tika. Aktiviti main drama tika yang menggunakan boneka sebagai prop lakonan membawa kebaikan dalam membantu perkembangan keseluruhan kanak-kanak dan membawa mereka ke arah pembelajaran formal.

Berdasarkan pengiktirafan para sarjana pendidikan dan drama, terbuktinya boneka dapat digunakan sebagai alat pedagogi dalam kurikulum prasekolah. Seterusnya pengkaji akan meninjau boneka dalam kurikulum prasekolah yang dapat membantu perkembangan bahasa, kognitif, kerohanian dan moral, sosial dan emosi, fizikal serta kreativiti kanak-kanak di prasekolah.

2.4 Boneka dalam kurikulum prasekolah

Kurikulum berfungsi sebagai garis panduan untuk mencapai objektif dan matlamat pendidikan. Rousseau (1974) menegaskan kanak-kanak harus diberi layanan yang sepatutnya dan personaliti setiap kanak-kanak harus dipupuk. Boneka sebagai bahan kurikulum boleh

digunakan untuk mencapai objektif dan matlamat pendidikan serta memupuk personaliti kanak-kanak dalam pendekatan belajar sambil bermain di prasekolah. Antara aktiviti yang boleh dilaksanakan ialah drama, bercerita dan menyanyi (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003; Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010). Berdasarkan ciri-ciri yang terdapat pada boneka, maka boneka adalah sesuai diterapkan dalam kurikulum prasekolah.

Kurikulum pedagogi Dewey berdasarkan idea *hands-on learning* yang menggunakan pengajaran deria dan memberi ciri yang jelas atau khas kepada kanak-kanak (Quigley, 1994). *Meaning Learning* mengikut Dewey (1966) mencakupi belajar melalui membuat atau melakukan sesuatu yang kemudiannya dapat membantu kanak-kanak berfikir dan membentuk kefahaman tentang masalah yang cuba dihuraikan. Dewey juga mempelopori gerakan *progressivism* yang dapat membantu pembelajaran kanak-kanak dalam dunia pendidikan. Dalam kajian ini kanak-kanak diberi peluang untuk membina boneka, membina pentas dan mereka skrip yang berdasarkan idea Dewey memberi peluang kepada kanak-kanak membuat sendiri, mencuba dan membentuk kefahaman tentang masalah yang wujud dalam aktiviti drama tika boneka. Tujuan aktiviti main drama tika boneka merupakan membantu kanak-kanak dalam proses pedagogi.

Boneka sebagai alat pedagogi dan bahan kurikulum boleh diimplementasikan dalam komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum prasekolah dengan merealisasikan pendekatan bermain sambil belajar. Sharifah Maimunah (1991) menyatakan implementasi merupakan satu proses pedagogi yang kompleks dan membebankan guru dalam bilik. Kekangan ini boleh diselesaikan dengan penggunaan boneka yang mudah dan ringkas di kendali supaya tidak membebankan guru dalam proses pedagogi di prasekolah. Boneka

sebagai alat pedagogi dalam pengajaran dapat membantu perkembangan bahasa, kognitif, kerohanian dan moral, sosioemosi, fizikal serta kreativiti kanak-kanak prasekolah.

Boneka dan bahasa kanak-kanak

Kemahiran bahasa dan komunikasi merupakan nadi kepada pembelajaran kanak-kanak prasekolah. Penggunaan boneka dalam pengajaran dapat meningkatkan kemahiran bahasa dan komunikasi kanak-kanak dalam proses pedagogi. Dalam hal ini, Zuljevic (2007) menyatakan kanak-kanak berminat membaca dengan penggunaan boneka dalam program bacaan kanak-kanak. Fisler (2003) menyarankan amalan penggunaan boneka dalam proses pedagogi supaya membantu mempertingkatkan kemahiran membaca kanak-kanak. Peck dan Virkler (2006) juga menyatakan boneka merupakan cara yang efektif untuk mempertingkatkan kemahiran literasi kanak-kanak. Morgan (1996) menyatakan bahawa boneka dapat memperkukuhkan kemahiran bahasa dan pemikiran kanak-kanak. Seseorang kanak-kanak dikatakan dapat menguasai bahasa apabila mereka mempunyai kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis serta boleh berinteraksi dengan orang lain (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003; Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010).

Boneka dan kognitif kanak-kanak

Keupayaan kognitif mempengaruhi aktiviti pembelajaran kanak-kanak. Cerita dan watak boneka yang berunsur fenomena alam dapat membantu kanak-kanak menguasai kemahiran proses sains. Low dan Matthew (2000) menyatakan bahawa penggunaan boneka dalam bilik darjah membawa faedah kepada kanak-kanak dalam pengajaran sains. Menerusi penggunaan boneka di dalam bilik darjah kanak-kanak dapat mencipta cerita dan mengenali binatang di dalam alam sekitar. Mereka berimaginasi dan berinteraksi dengan bahan dan fenomena alam. Young dan Smith (2005) memperkenalkan aktiviti dalam persembahan boneka untuk kanak-

kanak. Objektif aktiviti ialah mendidik kanak-kanak menyayangi binatang peliharaan, mengukuhkan kemahiran pendengaran dan penulisan kanak-kanak. Aktiviti boneka ini dapat memupuk sikap ingin tahu dan suka menyiasat.

Boneka dan moral kanak-kanak

Pendidikan moral dan kerohanian sangat penting bagi pemupukan sikap dan nilai-nilai murni kepada kanak-kanak prasekolah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003; Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010). Menurut Brown (2004) dan Loy (2004), melalui aktiviti bercerita bersama boneka dan persembahan boneka, kanak-kanak dapat memahami nilai-nilai murni, mengamalkan tabiat dan perlakuan yang bermoral. Miller (2000) membuat ulasan tentang penggunaan boneka jari untuk bercerita dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mencipta kesudahan cerita berdasarkan kreativiti masing-masing. Bercerita bersama boneka merupakan medium yang sangat baik untuk kanak-kanak belajar pendidikan moral melalui perwatakan dan cerita yang disampaikan. Gibbs (1993) menyatakan boneka dapat digunakan untuk bercerita dalam pengajaran agama. Didapati bahawa kanak-kanak dapat mengingati cerita dan bercerita semula.

Boneka dan sosioemosi kanak-kanak

Perkembangan sosioemosi yang sihat adalah penting kerana ia menjadi asas kepada pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003; Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010). Berkaitan dengan hal ini, Deniger (1990) menyatakan bahawa sikap positif dan sikap negatif kanak-kanak daripada aspek sosioemosi dapat dikenal pasti dengan penggunaan boneka. Beliau bertambah lagi boneka dapat membantu perkembangan sosioemosi kanak-kanak. Gronna et al. (1999) menyatakan latihan boneka secara berkumpulan dapat menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak yang terlibat

dalam aktiviti drama tika boneka dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meluahkan emosi mereka.

Boneka dan fizikal kanak-kanak

Pertumbuhan dan perkembangan fizikal kanak-kanak dapat dikuasai melalui aktiviti boneka. Kondoyianni (1997) menyatakan boneka banyak membantu perkembangan fizikal kanak-kanak. Penguasaan motor kasar dan motor halus melalui aktiviti boneka membolehkan kanak-kanak melibatkan diri dalam aktiviti pembelajaran dengan penuh yakin. Dalam aspek kesihatan dan keselamatan, kanak-kanak dilatih untuk mempraktikkan cara hidup yang sihat dan menjauhi diri dari bahaya. Persembahan boneka dapat menyampaikan konsep kesihatan dan keselamatan kepada kanak-kanak Zaccone-Tzannetakis (1995). Talosi (1993) menggunakan pengembaraan simulasi boneka untuk menyampaikan pendidikan kesihatan kepada kanak-kanak yang menghidapi penyakit asma. Aspek kesihatan untuk kanak-kanak boleh dicapai melalui persembahan boneka kerana boneka menyediakan strategi pembelajaran yang kreatif kepada kanak-kanak. Mesej yang diperoleh daripada persembahan dapat dijadikan panduan kepada kanak-kanak untuk menjaga kesihatan diri (Synovitz, 1999). Wright et al. (2007) dan Brown (2002) juga mengatakan bahawa persembahan boneka dapat mempromosi cara hidup yang sihat.

Bahasa dan kreativiti kanak-kanak

Komponen perkembangan kreativiti dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan memberi fokus kepada memperkembangkan sifat kreatif dan ekspresif melalui imaginasi dan pemikiran kanak-kanak prasekolah (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010). Kreativiti kanak-kanak dapat dicungkil sepanjang aktiviti boneka (Prevenslik, 2005; Oppenheimer, 1995) . Gibson (1992) menyatakan boneka boleh digunakan untuk mencungkil imaginasi dan

kreativiti kanak-kanak. Didapati bahawa penglibatan aktif kanak-kanak dalam aktiviti seni dapat membantu mereka menyatakan idea dan ekspresi diri. Aktiviti membuat boneka yang melibatkan imaginasi dan pemikiran kanak-kanak merupakan salah satu aktiviti seni dalam kelas untuk mencapai objektif pembelajaran (Crumpecker, 2003). Yang (1992) pula menyatakan bahawa muzium boneka sarung tangan tradisional perlu diwujudkan untuk kanak-kanak untuk mengekalkan seni budaya boneka sarung tangan tradisional dan mencungkil kreativiti kanak-kanak. Menurut Moss (2006), penggunaan boneka di dalam studio tari dapat membuka minda kreatif murid dan memberi peluang kepada murid untuk bergerak secara kreatif. Beaton (1995) dan Carollo (2003) pula menyatakan boneka boleh digunakan bersama lagu dan tarian dalam proses pembelajaran untuk membantu kanak-kanak daripada segi pembelajaran muzikal. Cara ini dapat melatih tumpuan, kreativiti dan kerjasama antara kanak-kanak.

Aktiviti individu, aktiviti berpasangan dan aktiviti kumpulan boleh dilaksanakan menerusi aktiviti boneka supaya kanak-kanak berpeluang mendekati boneka dan menjalankan aktiviti secara berterusan. Aktiviti ini boleh digabungjalinkan dalam rancangan mengajar yang bersesuaian dengan kurikulum prasekolah (Euker, 1991; Jackman, 2001). Deniger (1990) menyatakan bahawa kanak-kanak boleh membina boneka dan menghasilkan drama tika boneka secara berkumpulan. Dalam proses aktiviti kumpulan ini, didapati kanak-kanak berupaya berinteraksi dengan rakan-rakan lain, menunjukkan kreativiti mereka dan menyelesaikan masalah dalam proses menghasilkan drama tika boneka. Aktiviti kumpulan dapat menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak prasekolah supaya mereka dapat mengawal diri dan berinteraksi dengan guru atau kawan-kawan sekumpulan (Vygotsky 1962, 1966).

Daripada perbincangan di atas, didapati bahawa boneka dalam kurikulum dapat membantu perkembangan kanak-kanak prasekolah secara menyeluruh dan merupakan salah satu strategi pedagogi yang berkesan di prasekolah, maka ia adalah sesuai untuk dipraktikkan supaya guru dan kanak-kanak mendapat faedah daripada proses pedagogi dan seterusnya membantu mempertingkatkan kemahiran intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

2.5 Boneka dan intrapersonal kanak-kanak

Boneka dapat mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak dengan cara membimbing kanak-kanak meluahkan perasaan seperti gembira, sedih, marah, takut dan benci. Koster (2005) menyatakan kanak-kanak meluahkan perasaan mereka menerusi boneka. Mereka menggunakan boneka sebagai prop lakonan untuk meluahkan perasaan sendiri kepada kanak-kanak lain dan juga orang dewasa mengenai sesuatu peristiwa semasa melibatkan diri dalam aktiviti drama tika boneka (Templeton, 1997). Dalam hal ini, Hennings (1997) juga menyatakan intrapersonal kanak-kanak boleh dipertingkatkan kerana dalam aktiviti drama tika boneka, kanak-kanak meluahkan perasaan mereka melalui cara lisan. Hirsh (2004) juga menyatakan bahawa aktiviti drama tika boneka dapat membantu mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak dengan cara menyampaikan pengalaman emosi yang melibatkan perasaan. Kanak-kanak lebih yakin diri untuk berinteraksi menerusi boneka dengan meluahkan perasaan mereka tanpa sekatan dan berkebolehan untuk memahami perasaan yang berbeza semasa menghadapi situasi yang berbeza.

Berinteraksi menerusi boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menunjukkan bakat dan kebolehan diri untuk memanipulasi boneka semasa aktiviti drama tika boneka. Mereka dapat membina keyakinan untuk berkomunikasi dengan kanak-kanak lain dan orang dewasa dengan cara bertanya soalan, bercerita, memberi pendapat dan menerima pandangan orang lain. Kanak-kanak dapat mengatasi masalah malu dengan menggunakan boneka yang berfungsi sebagai bahan interaktif dan memahami emosi sendiri, kanak-kanak yang lain dan juga orang dewasa (Bustam, 2005; Isenberg & Jalongo, 2003; Fortson & Reiff, 1995). Erikson (1963; 1982) serta Borich dan Tombari (1995), menyatakan kanak-kanak di peringkat prasekolah dapat menguasai intrapersonal dengan memahami emosi sendiri dan juga orang lain. Di peringkat ini, kanak-kanak juga mengalami emosi kesedaran kendiri yang lebih kerap (Denham & Couchard, 1990; Damasio, 1995; Denham, 1998; Goleman, 1998).

Selain itu, Stallinbrass (1974), Bandura (1989) dan Roberts (1995) juga menyatakan kanak-kanak pada peringkat prasekolah akan meniru tingkah laku emosi daripada kawan-kawan lain dan kemudiannya dapat menyatakan emosinya kepada kawan-kawan lain berdasarkan hasil peniruannya. Aktiviti drama tika boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyatakan pengalaman emosi yang melibatkan perasaan mereka. Gardner (1983, 1993) pula menyatakan intrapersonal adalah kebolehan kanak-kanak untuk memahami diri sendiri dari segi kekuatan, kelemahan, hasrat dan keinginan termasuklah kemahiran membandingkan diri sendiri dengan orang lain dan mengetahui bagaimana mengawal perasaan. Lazear (1992;1999) dan Dowling (2005), pula menjelaskan intrapersonal adalah perasaan dalaman seseorang, refleksi kendiri, meta kognitif dan kesedaran realiti spiritual seseorang. Aktiviti drama tika boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk memahami diri dengan mengawal emosi dalam situasi yang tidak selesa.

Kajian-kajian yang lepas yang berkaitan dengan boneka dan intrapersonal kanak-kanak telah dilaksanakan oleh Linn (1990), Talosi (1993), Schneider-Lerner (1998), Denyam, Caverly, Schmidt, Blair, DeMulder, Caal, Hamada dan Mason (2002), Nolen (2003), Boulifard (2003) dan Loy (2007) membuktikan bahawa penggunaan boneka dapat mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak.

Linn (1990) membuat kajian tentang persembahan drama tika boneka untuk kanak-kanak yang menghidapi penyakit kanser dan kanak-kanak yang sihat. Dapatan kajian menunjukkan majoriti kanak-kanak yang menghidapi penyakit kanser iaitu lapan puluh peratus daripada mereka dapat mempersembahkan cerita boneka yang berkaitan dengan isu penyakit kanser dan meluahkan perasaan sakit mereka. Kajian ini memberi peluang kepada kanak-kanak yang menghidapi penyakit kanser menceritakan pengalaman sakit mereka dan menyatakan hasrat mereka kepada kanak-kanak yang sihat dan juga orang dewasa. Kajian ini memberi manfaat juga kepada kanak-kanak yang sihat supaya dapat membaca emosi kanak-kanak yang menghidapi penyakit kanser dan mengenali kesengsaraan kanser. Kanak-kanak yang menjadi penonton akan mendapat mesej supaya menjaga kesihatan diri menerusi pemilihan makanan dan mengamalkan cara hidup yang sihat.

Kanak-kanak dapat dididik untuk menjauhi penyakit menerusi aktiviti lakonan drama tika boneka. Talosi (1993) membuat kajian tentang program pengembaraan simulasi boneka yang berbentuk fantasi untuk menyampaikan pendidikan kesihatan kepada kanak-kanak yang menghidapi penyakit asma. Sepuluh orang kanak-kanak yang berumur lapan hingga dua belas tahun dipilih secara rawak untuk melibatkan diri dalam program ini. Pengumpulan data kajian ini menunjukkan bahawa boneka merupakan medium yang sesuai dan unik untuk berinteraksi dengan kanak-kanak. Drama tika boneka dapat menyampaikan mesej berkenaan

kesihatan kepada kanak-kanak dengan berkesan. Kajian ini mengingati kanak-kanak yang menghidapi penyakit asma supaya menjaga kesihatan diri dan menjauhi penyakit asma. Kajian Linn (1990) dan Talosi (1993) telah membuktikan bahawa boneka merupakan alat yang berkesan untuk kanak-kanak berinteraksi, menyampaikan perasaan dan memberi pengetahuan berkenaan pendidikan kesihatan kepada kanak-kanak.

Schneider-Lerner (1998) membuat kajian terhadap penggunaan boneka sebagai alat terapi untuk kanak-kanak prasekolah. Data-data kajian yang dikumpulkan menunjukkan boneka berkesan untuk merawat kanak-kanak yang bermasalah terutamanya perubahan sikap daripada segi intrapersonal kanak-kanak. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan boneka dapat mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak. Kanak-kanak dapat berinteraksi menerusi boneka dengan yakin. Mereka meluahkan perasaan mereka secara spontan menerusi boneka. Ini membuktikan boneka merupakan alat terapi yang ajaib dan sesuai untuk membimbing kanak-kanak yang bermasalah. Kanak-kanak dapat berinteraksi menerusi boneka secara spontan kerana mereka menganggap boneka sebagai kawan baik mereka. Kajian ini memberi pengetahuan kepada pengkaji bahawa boneka merupakan alat terapi yang berkesan untuk mengenal pasti intrapersonal kanak-kanak.

Denyam, Caverly, Schmidt, Blair, DeMulder, Caal, Hamada dan Mason Denhyam (2002) memilih seratus dua puluh tujuh orang kanak-kanak untuk menilai intrapersonal mereka. Didapati bahawa kesemua kanak-kanak dapat mengenal pasti perasaan gembira, sedih, marah dan takut menerusi ekspresi yang ditunjukkan di muka boneka dalam kajian. Berdasarkan kajian ini, didapati kanak-kanak dapat memahami perasaan dan simbol perasaan yang ditunjukkan mengikut situasi. Intrapersonal kanak-kanak dapat dinilai dengan berkesan dalam kajian ini. Kajian ini juga memberi gambaran kepada pengkaji untuk menilai

intrapersonal kanak-kanak menerusi boneka yang melibatkan perasaan seperti gembira, sedih, marah, takut dan benci.

Persembahan boneka merupakan satu projek yang agak kompleks dan memerlukan jangka masa yang panjang bagi kanak-kanak di peringkat prasekolah untuk menyelesaikan tugasan. Projek drama tika boneka memerlukan intrapersonal kanak-kanak untuk bersabar semasa menghadapi cabaran menyelesaikan masalah dalam projek (Nolen, 2003). Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa intrapersonal kanak-kanak dapat dipertingkatkan setelah mereka melaksanakan tugasan-tugasan dalam persembahan drama tika boneka. Kajian Nolen (2003) membuktikan bahawa aktiviti drama tika boneka merupakan aktiviti yang dapat merangsang kanak-kanak untuk belajar dan seterusnya meningkatkan intrapersonal kanak-kanak. Berdasarkan keberkesanan boneka ini, pengkaji ingin membangunkan modul drama tika boneka dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk melaksanakan projek-projek dalam modul dan seterusnya pengkaji ingin mengenal pasti perubahan intrapersonal kanak-kanak sebelum dan selepas projek drama tika boneka.

Data kajian yang diperoleh menerusi kajian Boulifard (2003) juga mendapati sikap positif dan sikap negatif kanak-kanak daripada aspek intrapersonal dapat dikenal pasti setelah penggunaan boneka. Kajian ini telah membuktikan boneka dapat mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak. Dapatan kajian ini meyakinkan lagi hasrat pengkaji untuk menilai perubahan sikap intrapersonal kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka untuk kajian yang ingin dilaksanakan oleh pengkaji.

Bagi mengetahui situasi di kawasan Kuala Lumpur dan Selangor, Loy (2007) membuat kajian terhadap penggunaan boneka dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah.

Didapati bahawa guru-guru prasekolah berpendapat bahawa penggunaan boneka dapat membantu perkembangan intrapersonal kanak-kanak dan juga perkembangan daripada aspek yang lain. Batasan kajian ini ialah hanya melibatkan seratus orang guru prasekolah di sekitar Kuala Lumpur dan Selangor. Walaupun hasil kajian tidak dapat mewakili semua guru prasekolah di Malaysia tetapi pengkaji telah mendapat gambaran umum terhadap boneka dalam perkembangan kanak-kanak.

Kajian-kajian yang dilaksanakan oleh Linn (1990), Talosi (1993), Schneider-Lerner (1998), Denyam, Caverly, Schmidt, Blair, DeMulder, Caal, Hamada dan Mason (2002), Nolen (2003), Boulifard (2003) dan Loy (2007) mempunyai relevan dengan kajian pengkaji terutamanya penggunaan boneka untuk mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak. Pengkaji mendapat gambaran yang lebih jelas untuk melaksanakan satu kajian berkenaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak di prasekolah dengan membangunkan modul, mengimplementasikan dan penilaian terhadap intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Setelah meninjau boneka dan intrapersonal kanak-kanak, seterusnya pengkaji akan meninjau boneka dan interpersonal kanak-kanak dengan meninjau kajian Deniger (1990), Polish (1991), Everett (1992), Stahre (1996), Merriman (1991), Gronna, Serna, Kennedy dan Prater (1999), Cutting dan Dunn (2002), Mbuva (2003), Mohamad Hashim dan Sharifah Amnah (2004) serta Loy (2007) untuk mengenal pasti bahawa boneka dapat mempertingkatkan interpersonal kanak-kanak.

2.6 Boneka dan interpersonal kanak-kanak

Boneka memainkan peranan untuk meningkatkan interpersonal kanak-kanak (Carpenter, Nagell & Tomaseello, 1998). Erikson (1963; 1982) menyatakan perkembangan interpersonal kanak-kanak terdiri daripada berinteraksi dengan orang lain, pembentukan kendiri, penghargaan kendiri dan kawalan kendiri. Daripada segi interpersonal kanak-kanak prasekolah, aktiviti bersosial mereka mula meningkat dan mula berusaha untuk menjalin persahabatan dengan kanak-kanak yang lain. Pada peringkat ini kemahiran untuk menyelesaikan masalah interpersonal menjadi semakin tinggi. Mereka mula bercampur dan menjalankan hubungan interpersonal semasa bermain dalam kumpulan serta berkomunikasi dengan kawan-kawan lain. Selain itu, mereka juga berupaya untuk meramal tindakan kawan-kawan mereka dan lebih suka berkongsi objek dan bekerjasama semasa bermain dalam kumpulan (Mead, 1934; Dunn, 1988; Pollard & Filer, 1996; Petrie, 1997). Aktiviti drama tika boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bertolak ansur dan bekerjasama semasa melaksanakan projek-projek dalam kumpulan. Selain itu, kanak-kanak juga dikehendaki mematuhi etika bersosial sepanjang aktiviti drama tika boneka.

Aktiviti drama tika boneka dapat melatih kanak-kanak untuk menjalinkan hubungan baik dengan kanak-kanak yang lain. Bandura (1989), Ramsey (1991), Zin et al. (2004) menyatakan interpersonal kanak-kanak merupakan satu proses apabila mereka belajar untuk berhubung dengan kawan-kawan lain. Melalui proses sosialisasi ini kanak-kanak dapat membuat penyesuaian sosial berdasarkan persekitarannya. Gardner (1983) pula menyatakan interpersonal membolehkan kanak-kanak memahami perasaan, motivasi, tabiat serta hasrat orang lain. Aktiviti drama tika boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mempamerkan interpersonal apabila mereka bekerjasama dalam aktiviti berkumpulan dan apabila mereka bertindak mengikut suasana yang ditunjuk oleh kanak-kanak lain.

Mayesky (1998) dan Koster (2005) mengatakan aplikasi boneka dalam aktiviti main drama tika boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bersosial dengan kanak-kanak yang lain dan seterusnya mempertingkatkan interpersonal kanak-kanak yang melibatkan kebolehan membuat perkaitan dan memahami orang lain. Kemahiran interpersonal sangat penting dalam perhubungan antara seseorang dengan orang lain. Interpersonal melibatkan kebolehan memahami dan menilai dengan cepat mod, maksud, motivasi dan perasaan orang lain selain daripada berkebolehan berkomunikasi dan mempunyai pemahaman, simpati dan ambil berat pada perasaan dan kepercayaan orang lain (Esah, 2004).

Kajian-kajian lepas yang berkaitan dengan boneka dan interpersonal kanak-kanak telah dilaksanakan oleh Deniger (1990), Bieber-Schut (1991), Polish (1991), Everett (1992), Stahre (1996) dan Merriman (1991), Gronna, Serna, Kennedy dan Prater (1999), Cutting dan Dunn (2002), Mbuva (2003), Mohamad Hashim dan Sharifah Amnah (2004) serta Loy (2007) membuktikan bahawa penggunaan boneka dapat mempertingkatkan interpersonal kanak-kanak.

Kajian etnografi yang dijalankan oleh Deniger (1990) dan Bieber-Schut (1991), bertujuan untuk mengenal pasti perubahan tingkah laku kanak-kanak dan interaksi antara kanak-kanak menerusi aktiviti drama tika. Didapati bahawa tingkah laku kanak-kanak berubah menjadi positif setelah aktiviti membina boneka dan persembahan boneka secara berkumpulan. Dapatan kedua-dua kajian ini menunjukkan bahawa semasa aktiviti kumpulan, kanak-kanak berupaya berinteraksi dengan kanak-kanak yang lain. Mereka dapat menguasai kemahiran interpersonal dan memahami kepentingan untuk bekerjasama dalam kumpulan. Setelah kajian didapati bahawa kanak-kanak dapat membina hubungan persahabatan yang

positif dengan kanak-kanak yang lain. Kajian ini memberi idea kepada pengkaji untuk melaksanakan satu kajian dengan membangunkan satu modul untuk membimbing kanak-kanak menghasilkan produksi drama tika boneka untuk menilai cara kanak-kanak berinteraksi dan perubahan sikap kanak-kanak yang terlibat dalam aktiviti boneka.

Bagi mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi interpersonal, Bieber-Schut (1991) melaksanakan kajian terhadap dua belas orang murid yang menerima pendedahan drama tika boneka kanak-kanak. Cutting dan Dunn (2002) juga melaksanakan kajian yang menggunakan boneka untuk menguji interpersonal kanak-kanak. Didapati bahawa kedua-dua kajian ini menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat berinteraksi dengan lebih baik setelah didedahkan dengan boneka. Kanak-kanak dalam kajian dapat bertolak ansur dan bekerjasama untuk melaksanakan aktiviti secara berkumpulan.

Interpersonal kanak-kanak berkeperluan khas juga dapat dipertingkatkan menerusi aktiviti drama tika boneka. Polish (1991) membuat kajian tentang penggunaan boneka sebagai terapi untuk mempertingkatkan interpersonal dan konsep kendiri kanak-kanak yang mengalami kecacatan. Dalam kajian ini, boneka digunakan untuk berkomunikasi dengan kanak-kanak melalui bahasa *verbal* dan bahasa *non verbal*, mempromosikan konsep kendiri yang positif dan menyediakan kebebasan dari fizikal dan emosi supaya kanak-kanak golongan ini jauhi dunia pengasingan. Didapati bahawa kanak-kanak yang terlibat dalam kajian ini dapat berkomunikasi dengan berkesan menerusi boneka walaupun mengalami kecacatan pada tubuh badan.

Everett (1992) menguji perubahan pengetahuan dan interaksi sosial kanak-kanak bermasalah dalam pembelajaran yang menerima rawatan program reka bentuk instruksi

boneka dan filem yang dibangunkan oleh beliau. Ujian pra dan ujian pos dijalankan untuk menentukan keberkesanan program yang dibangunkan. Dapatan kajian menunjukkan sampel yang menerima rawatan kedua-dua program instruksi boneka dan filem mencapai skor yang tinggi untuk aspek pengetahuan dan interaksi sosial meningkat setelah menerima rawatan kajian. Implikasi kajian menunjukkan boneka dan filem mempunyai potensi untuk membantu kanak-kanak yang menghadapi masalah pembelajaran.

Persembahan drama tika boneka dapat menyampaikan mesej mengamalkan nilai-nilai murni dalam kehidupan kepada kanak-kanak. Stahre (1996) dan Merriman (1991) dalam kajian masing-masing menunjukkan bahawa memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berbincang berkenaan mesej yang disampaikan dalam persembahan drama tika boneka. Menerusi proses perbincangan, kanak-kanak dapat berkongsi idea, berkomunikasi secara berhemah, menghormati dan menerima pendapat kanak-kanak ini. Proses ini dapat meningkatkan interpersonal kanak-kanak. Selain itu, proses ini juga melatih kanak-kanak mempunyai perasaan ingin tahu berkenaan mesej dalam persembahan boneka dan untuk bergaul dengan kanak-kanak lain dalam kumpulan.

Gronna, Serna, Kennedy dan Prater (1999) menyatakan latihan boneka secara berkumpulan dapat menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak yang terlibat dalam aktiviti boneka. Kanak-kanak dapat mengenal pasti kekuatan dan kelemahan diri sendiri dan juga kanak-kanak yang lain. Kanak-kanak yang terlibat dalam latihan akan saling berinteraksi, menyedari interaksi merupakan cara hubungan sosial dijalinkan dalam aktiviti drama tika boneka. Proses ini akan melatih kanak-kanak mempunyai perasaan ingin tahu tentang kanak-kanak lain dan juga peristiwa di persekitaran mereka.

Kajian Mbuva (2003), pula menyatakan interpersonal merupakan keupayaan kanak-kanak untuk berinteraksi dan memahami orang lain. Aktiviti boneka dapat membantu kanak-kanak untuk mempertingkatkan interpersonal dengan cara berbincang berkenaan persembahan boneka dengan kanak-kanak lain, bercakap kepada kanak-kanak lain melalui boneka, merancang dan membuat koordinasi persembahan boneka dengan kanak-kanak lain, menyelesaikan masalah melalui cerita boneka, berinteraksi dengan kanak-kanak lain menerusi penggunaan boneka dan menggunakan boneka untuk mempersembahkan cerita tentang kebudayaan dan kaum yang berbeza.

Kedua-dua kajian yang dilaksanakan oleh Mbuva (2003) dan kajian Gronna, Serna, Kennedy dan Prater (1999) membuktikan bahawa aktiviti drama tika boneka yang dilaksanakan dapat membimbing kanak-kanak berfikir untuk menyelesaikan masalah, menggalakkan kanak-kanak berinteraksi dengan kanak-kanak yang lain dan seterusnya meningkatkan interpersonal kanak-kanak.

Di luar negara, ramai pengkaji melaksanakan kajian menggunakan boneka sebagai alat terapi untuk kanak-kanak. Di negara kita, Mohamad Hashim dan Sharifah Amnah (2004) juga membuat kajian berkenaan pengaplikasian teknik bermain dengan boneka dalam sesi kaunseling. Dapatan kajian menunjukkan bahawa boneka sangat berkesan untuk membimbing kanak-kanak berinteraksi antara satu sama lain. Bermain dengan boneka didapati dapat membantu kanak-kanak untuk meneroka permasalahan yang dihadapi oleh mereka. Penggunaan boneka sebenarnya sebagai alat komunikasi untuk melancarkan proses interaksi kanak-kanak. Masalah kanak-kanak dapat dikenal pasti menerusi sesi kaunseling dan kaunselor akan mengambil tindakan selanjutnya untuk membantu kanak-kanak menyelesaikan masalah mereka.

Penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dapat mempertingkatkan interpersonal kanak-kanak. Kajian Loy (2007) terhadap penggunaan boneka dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah menunjukkan bahawa guru-guru prasekolah berpendapat bahawa penggunaan boneka dapat membantu perkembangan interpersonal kanak-kanak dan juga perkembangan daripada aspek yang lain. Kajian ini dilaksanakan di kawasan Kuala Lumpur dan Selangor yang melibatkan seratus orang guru prasekolah. Walaupun hasil kajian tidak dapat mewakili semua guru prasekolah di Malaysia tetapi pengkaji telah mendapat gambaran umum terhadap boneka dalam perkembangan kanak-kanak terutamanya interpersonal kanak-kanak.

Walaupun terdapat kajian-kajian yang berkaitan dengan boneka dan interpersonal kanak-kanak yang telah dilaksanakan oleh pengkaji-pengkaji seperti Linn (1990), Talosi (1993), Schneider-Lerner (1998), Denhyam, Caverly, Schmidt, Blair, DeMulder, Caal, Hamada dan Mason (2002), Nolen (2003), Boulifard (2003) dan Loy (2007) serta kajian yang berkaitan dengan boneka dan interpersonal kanak-kanak yang telah dilaksanakan oleh pengkaji-pengkaji seperti Deniger (1990), Bieber-Schut (1991), Polish (1991), Everett (1992), Stahre (1996) dan Merriman (1991), Gronna, Serna, Kennedy dan Prater (1999), Cutting dan Dunn (2002), Mbuva (2003), Mohamad Hashim dan Sharifah Amnah (2004) serta Loy (2007) tetapi masih kekurangan kajian yang dilaksanakan untuk membangunkan satu modul boneka yang menggunakan teori konstruktif, model reka bentuk konstruktif dengan modifikasi pendekatan pembangunan modul untuk mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Oleh itu, kajian ini dilaksanakan dengan membangunkan satu Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak untuk pengajaran di prasekolah. Modul ini seterusnya

diimplementasikan oleh guru prasekolah untuk mengenal pasti cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka, perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka. Setelah meninjau boneka tentang intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak, seterusnya pengkaji akan meninjau boneka dan teori konstruktif Piaget (1966) dan Vygotsky (1978).

2.7 Boneka dan teori konstruktif

Di prasekolah, terdapat pelbagai teori boleh digunakan untuk mengendalikan proses pedagogi kanak-kanak. Dalam kajian ini, teori konstruktif Piaget (1966) dan Vygotsky (1978) dipilih untuk mendasari kajian ini kerana teori konstruktif merupakan salah satu amalan bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak prasekolah dalam Kerangka Konsep Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan 2010. Selain itu, teori ini juga berkait rapat dengan kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dalam kajian ini yang menggunakan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006).

Teori konstruktif merupakan pendekatan pengajaran berdasarkan penyelidikan tentang cara kanak-kanak belajar. Pembelajaran menerusi teori ini dapat melahirkan kanak-kanak yang berupaya membina pengetahuan atau pengalaman baru mereka sendiri berdasarkan pengetahuan atau pengalaman sedia ada. Teori konstruktif telah diaplikasikan dalam pengajaran supaya dapat melatih kanak-kanak yang mempunyai inisiatif untuk menimba ilmu dan menjadikan pembelajaran di prasekolah lebih riang serta seronok (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2001; Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010).

Piaget (1966) dan Vygotsky (1978) telah melakukan kerja-kerja berdasarkan kaedah pembelajaran konstruktif yang memegang prinsip bahawa ilmu pengetahuan kanak-kanak tidak dapat wujud di luar minda tetapi dibina dalam minda berdasarkan pengalaman sebenar mereka. Dalam teori ini juga menyatakan bahawa ilmu pengetahuan dibina menerusi proses saling pengaruh di antara pembelajaran yang lepas dengan pembelajaran terkini (Fosnot, 1996). Dalam kajian ini, kandungan modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gognon dan Collay (2006) adalah bertujuan untuk memberi pengalaman sebenar kepada kanak-kanak, membantu kanak-kanak membina ilmu dalam minda dan setiap projek dalam modul adalah saling berkaitan dengan tujuan untuk mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal mereka.

Piaget

Piaget (1956) mengkaji perkembangan kognitif kanak-kanak. Beliau mengatakan perkembangan kanak-kanak berlaku secara berperingkat. Beliau telah mengemukakan empat peringkat yang utama iaitu (i) sensori motor, (ii) pra operasi, (iii) operasi konkrit dan (iv) operasi formal dalam teori perkembangan. Menurut Piaget (1962), kanak-kanak peringkat pra operasi atau prasekolah, boleh berfikir dan menggunakan perkataan ataupun simbol yang mewakili objek dan peristiwa di sekeliling mereka. Mereka harus diberi objek-objek konkrit supaya mereka dapat menjalankan aktiviti sendiri dengan objek-objek tersebut. Objek-objek konkrit dalam kajian ini merujuk kepada boneka. Boneka dapat membantu kanak-kanak mengembangkan kemampuan kognitif kanak-kanak prasekolah.

Empat konsep yang diperkenalkan oleh Piaget ialah (i) skema iaitu struktur kognitif yang digunakan oleh individu untuk mengadaptasi persekitaran, (ii) asimilasi iaitu suatu proses kognitif seseorang itu untuk menyatupadukan rangsangan baru ke dalam skema yang

sedia ada atau ke tingkah laku yang sedia wujud, (iii) akomodasi menyebabkan struktur kognitif berubah dan bertambah kuantitinya. Setelah proses akomodasi tamat, maka proses asimilasi bermula semula dan (iv) perimbangan ialah proses mengembangkan skema-skema, sama ada daripada segi kuantiti atau kualiti, asimilasi dan akomodasi berlaku secara seimbang (Schwebel & Raph, 1973). Aktiviti main drama tika boneka yang digunakan dalam kajian ini juga mengalami empat konsep yang diperkenalkan oleh Piaget. Dalam konsep skema, kanak-kanak membina boneka berdasarkan kreativiti masing-masing dan seterusnya menggunakan boneka tersebut untuk main drama tika boneka. Dalam konsep asimilasi kanak-kanak menggunakan boneka sebagai rangsangan untuk berdialog dan menyanyi. Dalam konsep akomodasi kanak-kanak mula berinteraksi menerusi boneka dalam persembahan drama tika boneka. Dalam konsep perimbangan pula kanak-kanak membuat persembahan drama tika boneka yang berulangan supaya mencapai objektif pembelajaran yang telah dirancang.

Menurut Piaget (1956; 1976), kanak-kanak menimba ilmu dan menguasai kemahiran melalui proses transformasi, organisasi, dan mengorganisasikan semula ilmu atau kemahiran yang telah ada dalam struktur kognitif mereka. Oleh itu, proses adaptasi, asimilasi, akomodasi dan pemikiran logikal merupakan proses yang utama dalam penimbaan ilmu dan kemahiran baru untuk kanak-kanak. Dalam kajian ini, modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dibangunkan supaya kanak-kanak dapat menimba ilmu menerusi modul dan seterusnya mereka dapat menguasai intrapersonal dan interpersonal yang menjadi sasaran dalam kajian ini.

Seterusnya pengkaji akan meninjau *scaffolding* dalam teori konstruktif yang diasaskan oleh Vygotsky dan juga pembelajaran kolaboratif yang berkait rapat dengan teori konstruktif.

Vygotsky

Konstruktif sosial adalah berdasarkan kepada sesuatu yang telah disiasat dan ditemui oleh kanak-kanak bersama kawan atau orang dewasa (Sanders, 1992). Vygotsky memperkenalkan Teori Konstruktif Sosial dan menyatakan teori ini merupakan satu proses di mana seseorang kanak-kanak membina kefahaman mereka terhadap sesuatu ilmu yang diperoleh. Menerusi pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh, mereka akan mengadaptasikannya. Vygotsky percaya bahawa proses pembelajaran akan berlaku apabila terdapat interaksi antara pembelajaran luaran, pembelajaran dalaman serta persekitaran sosial (Vygotsky, 1978). Menurut beliau pengaruh budaya membolehkan perkembangan kognisi luaran kanak-kanak dengan interaksi alat di samping individu (Brunning et al., 2004). Individu membina pemahaman atau pengetahuan baru mereka melalui interaksi (Cannella & Reiff, 1994; Richardson, 1997). Dalam kajian ini boneka sebagai alat pedagogi digunakan untuk membentuk aktiviti main drama tika boneka. Kanak-kanak akan berinteraksi melalui boneka bersama rakan dalam kumpulan yang sama dan seterusnya membina pengetahuan yang baru untuk meningkatkan intrapersonal dan interpersonal mereka.

Melalui perspektif konstruktif sosial, kanak-kanak membina makna sendiri berdasarkan kefahaman dan latar belakang budaya mereka masing-masing. Mereka akan meletakkan semula kedudukan mereka dalam dunia mereka semasa dalam situasi kolaboratif (Wagner, 1998). Menurut Vygotsky, perkembangan dalam diri kanak-kanak berlaku pada peringkat masyarakat dan diri sendiri serta seterusnya terbentuk intrapersonal yang berlaku pada tahap tinggi (Vygotsky, 1978). Dalam kajian ini kanak-kanak diberi peluang kepada mereka untuk berdialog daripada sinopsis cerita semasa membuat persembahan drama tika boneka secara kolaboratif dalam kumpulan. Teknik main drama tika boneka yang

dipraktikkan dalam kajian ini dijangka dapat mempertingkatkan intrapersonal dan juga interpersonal kanak-kanak prasekolah.

Salah satu konsep penting dalam teori Vygotsky ialah proses *scaffolding* dalam Zon Perkembangan Proksimal. Menurut Vygotsky (1978) proses *scaffolding* merupakan bantuan oleh orang dewasa atau kawan yang lebih mahir dalam menguasai sesuatu kemahiran atau ilmu pengetahuan. Pada awal pembelajaran bantuan diberikan adalah lebih besar dan semakin berkurangan dan akhirnya tiada langsung sebab kanak-kanak yang kurang mahir dapat mencapai kejayaan. Forrester (1999) menjelaskan *scaffolding* adalah berhubung kait dengan main imaginasi. Dalam situasi bermain, kanak-kanak yang mahir akan membimbing kanak-kanak lain dengan cara bermain bersama, komen tentang permainan tersebut, memberi cadangan, mengarah permainan dan berkongsi pengalaman mereka dengan kanak-kanak lain.

Dalam kajian ini, sepanjang aktiviti main drama tika boneka, kanak-kanak yang kurang mahir akan mendapat bantuan daripada rakan-rakan serta bimbingan guru untuk membina boneka, membina pentas boneka, mereka skrip dan diakhiri dengan persembahan. Proses ini dapat membantu mempertingkatkan pemikiran kanak-kanak ke tahap yang lebih tinggi seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal mereka.

Scaffolding

Vygotsky melalui pendekatan Socrates dan pengalamannya sebagai guru mengutamakan interaksi sosial antara kanak-kanak dengan orang dewasa atau kawannya (Vygotsky 1978). Beliau mencadangkan interaksi sosial penting untuk perkembangan kanak-kanak dalam mengawal diri dan berinteraksi dengan orang dewasa atau kawan-kawan (Vygotsky, 1962; 1966). Piaget juga bersetuju dengan Vygotsky yang menyatakan interaksi sosial adalah

penting dalam proses pedagogi. Beliau percaya bahawa pembelajaran kolaboratif dapat memperkembangkan kognitif kanak-kanak dan mereka bertukar pandangan dalam proses pembelajaran kolaboratif (Schwebel & Raph, 1973). Lihanna (2005) juga menyatakan interaksi kanak-kanak merupakan salah satu faktor yang penting dalam proses pembelajaran kanak-kanak. Interaksi kanak-kanak sama ada individu, berpasangan atau berkumpulan dapat dilihat dengan jelas dalam proses pedagogi. Interaksi seseorang guru pula akan membawa kesan kepada prestasi seseorang kanak-kanak dalam proses pedagogi.

Interaksi sosial dapat dilihat dalam teori konstruktif sosial Vygotsky dalam konsep *scaffolding* yang terkandung dalam Zon Perkembangan Proximal. Slavin (1995) menyatakan *scaffolding* merupakan bantuan yang diberikan kepada kanak-kanak pada tahap awal pembelajaran. Kemudian bantuan ini mula dikurangkan dalam proses pedagogi kerana kanak-kanak telah mula menguasai dan akhirnya memperoleh ilmu pengetahuan atau kemahiran yang hendak disampaikan.

Menurut Vygotsky (1978), Zon Perkembangan Proximal dapat membezakan apa yang seseorang kanak-kanak telah tahu dengan apa yang mereka perlu tahu. Ia merupakan jarak atau perbezaan antara tahap kognitif semasa mereka dengan tahap kognitif yang mereka dapat dicapai di bawah bantuan orang dewasa atau semasa bekerjasama dengan kawan mereka. Jika seseorang kanak-kanak berada dalam Zon Perkembangan Proximal bermakna pembelajaran menjadi berkesan. Manakala jika mereka di luar zon ini, mereka menghadapi kesulitan untuk mempelajari elemen baru dengan tahap yang sedia ada.

Dalam kajian Winsler (2003) membincangkan tentang hubung kait perkembangan kanak-kanak dengan teori konstruktif sosial yang diperkenalkan oleh Vygotsky. Didapati idea

scaffolding Vygotsky adalah sesuai digunakan untuk membimbing kanak-kanak dalam proses pedagogi. Jacobs (2001) juga membentangkan elemen-elemen dalam model *scaffolding* untuk guru-guru pendidikan awal kanak-kanak dengan tujuan menyediakan program yang sesuai untuk kanak-kanak prasekolah.

Scaffolding merupakan konsep penting dalam teori Vygotsky yang terkandung dalam Zon Perkembangan Proximal yang dapat membantu perkembangan kanak-kanak. Kajian DeVries (2005) menyatakan seorang kanak-kanak berjaya menguasai teknik vokal dan lagu setelah melalui *scaffolding* yang diberikan oleh ibu dan bapanya. Ini membukti bahawa kanak-kanak mampu menyelesaikan masalah secara individu di bawah pimpinan orang dewasa atau melalui kerjasama dengan rakan mereka setelah melalui *scaffolding*.

Pembelajaran Kolaboratif

Aktiviti pembelajaran dalam konstruktif dicirikan dengan penglibatan aktif, inkuiri, penyelesaian masalah dan kolaboratif (Othman, 2001; Erb, 1996; Slavin, 1994;1990). Proses pembelajaran konstruktif yang menggalakkan pembelajaran kolaboratif telah ditekankan dalam pendidikan awal kanak-kanak (Dewey, 1897). Pembelajaran kolaboratif merupakan strategi pedagogi yang melibatkan kumpulan-kumpulan kecil murid yang bekerjasama antara satu sama lain berdasarkan tugasan yang diberikan oleh guru. Melalui pembelajaran kolaboratif kanak-kanak belajar tentang belajar bukan sahaja untuk mereka tetapi juga untuk rakan-rakan. Strategi ini dapat meningkatkan sikap positif murid terhadap pembelajaran dan berkesan untuk meningkatkan pencapaian murid dalam proses pedagogi (Sharan & Shaulov, 1990; Kamps et al., 1994; Gillies & Ashman, 2000).

Tingkah laku kanak-kanak dalam isu pembelajaran kolaboratif telah dibuktikan oleh Vaughn (1993), Erikson (1963) dan Piaget (1926). Semasa aktiviti pedagogi kolaboratif berjalan, interaksi berlaku di antara kanak dengan bahan pengajaran, kanak-kanak dengan kawan dan kanak-kanak dengan guru. Piaget (1926) menjelaskan pemikiran tersendiri kanak-kanak akan berubah apabila mereka melibatkan diri dalam pembelajaran kolaboratif. Erikson (1963) menjelaskan dalam pembelajaran kolaboratif, interaksi psikologikal-sosial mempunyai pengaruh untuk mengubah sifat seseorang kanak-kanak. Vaghn (1993) menyatakan interaksi sosial kanak-kanak dapat dipertingkatkan apabila mereka terlibat dalam proses pembelajaran kolaboratif yang memerlukan interaksi dengan rakan-rakan lain untuk membina pengetahuan yang lebih bermakna dan secara tidak langsung kemahiran komunikasi kanak-kanak dipertingkatkan. Oleh itu, pembelajaran kolaboratif dapat membantu meningkatkan proses sosialisasi dan maklum balas interpersonal daripada kawan-kawan dalam kumpulan yang sama untuk menjayakan sesuatu tugasan yang diberi oleh guru (Johnson & Johnson, 1993; Jordan & Le Matais, 1997).

Dalam kajian ini kanak-kanak melakukan aktiviti drama tika boneka secara kumpulan kecil. Aktiviti ini berkait rapat dengan pembelajaran kolaboratif dan sasaran kajian ini adalah untuk meningkatkan kemahiran intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak prasekolah menerusi aktiviti drama tika boneka.

Berdasarkan kenyataan-kenyataan di atas, maka dapat dirumuskan bahawa dalam pembelajaran konstruktif, seseorang kanak-kanak mensintesiskan pengetahuan atau pengalaman baru berdasarkan pengetahuan yang sedia ada. Mereka tidak akan menerima segala pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Mereka akan menginterpretasikan apa yang ditemui dan menerangkan sesuatu maklumat baru dengan lebih baik. Mereka akan

membentuk pengetahuan baru dalam minda masing-masing dengan bantuan interaksi sosial bersama guru dan juga kanak-kanak yang lain.

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dalam kajian ini memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mensintesiskan pengetahuan atau pengalaman baru menerusi (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan supaya kanak-kanak mendapat pengetahuan atau pengalaman baru dengan bantuan guru serta kanak-kanak lain dan seterusnya meningkatkan intrapersonal dan interpersonal mereka.

Seterusnya, kerangka teori kajian ini dibentuk hasil daripada tinjauan literatur boneka, jenis-jenis boneka dan jenis-jenis pentas boneka; boneka, main dan drama tika kanak-kanak; boneka dalam kurikulum prasekolah; boneka dan intrapersonal kanak-kanak; boneka dan interpersonal kanak-kanak serta boneka dan teori konstruktif.

2.8 Kerangka teori kajian

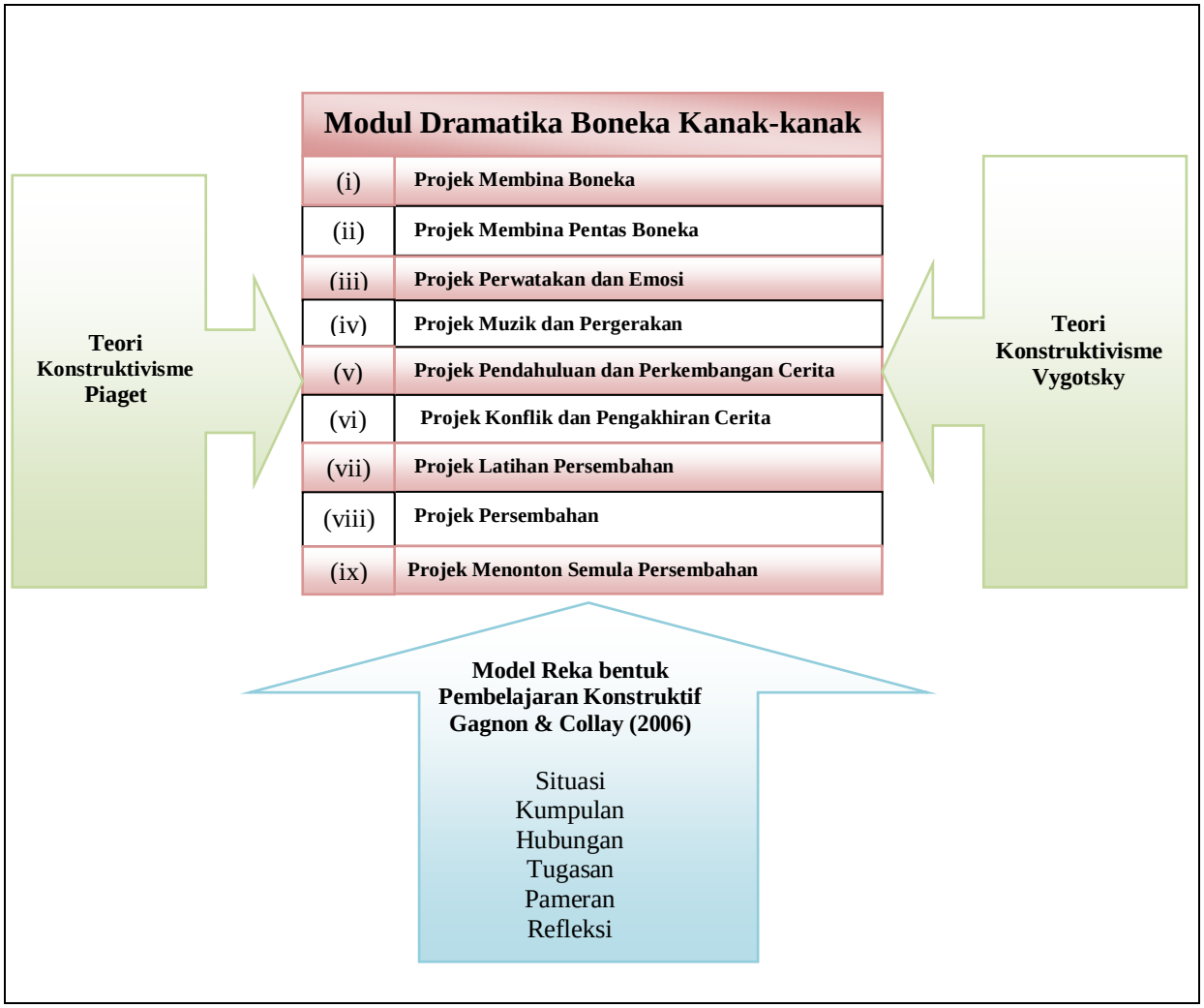
Kerangka teori kajian ini dibentuk hasil daripada tinjauan literatur boneka, jenis-jenis boneka dan jenis-jenis pentas boneka; boneka, main dan drama tika kanak-kanak; boneka dalam kurikulum prasekolah; boneka dan intrapersonal kanak-kanak; boneka dan interpersonal kanak-kanak serta boneka dan teori konstruktif.

Boneka dipilih untuk kajian ini kerana ia berfungsi sebagai alat pedagogi dan mempunyai nilai pendidikan yang tinggi serta membawa kesan yang positif dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah. Kajian sarjana-sarjana pendidikan awal kanak-kanak yang lepas telah membuktikan bahawa penggunaan boneka dapat mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak yang dijadikan sasaran dalam kajian ini.

Teori konstruktif Vygotsky (1978) dan Piaget (1966) menjadi dasar dalam kajian ini kerana kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan dalam kajian ini adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Kajian ini dapat membantu melaksanakan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan yang menyarankan penggunaan boneka sebagai bahan kurikulum dan juga merealisasikan hasrat pendidikan awal kanak-kanak di Malaysia. Rajah 2.1 berikut menerangkan kerangka teori kajian;

Rajah 2.1: Kerangka teori kajian



2.9 Drama tika boneka kanak-kanak dan reka bentuk pembelajaran konstruktif

Berdasarkan kerangka teori kajian yang telah dibentuk, pengkaji membangunkan satu Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang mengandungi sembilan projek. Projek-projek ini merangkumi (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan

perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan.

Projek membina boneka

Bustam (2005) menyatakan bahawa untuk membina boneka, bentuk-bentuk watak yang hendak dihasilkan mesti mempunyai simbol yang dapat mewakili watak tersebut. Beliau memberi contoh untuk membina boneka watak gajah, simbol yang perlu ditonjolkan ialah belalai gajah. Bustam dan Kamariah (1992) mencadangkan kanak-kanak digalakkan membina boneka sendiri secara kumpulan atau individu. Watak-watak yang dibina seharusnya berdasarkan cerita yang dipilih. Dalam Modul Drama tika Kanak-kanak kajian ini, kanak-kanak akan membina boneka watak-watak dalam cerita bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba' ialah watak Gajah dengan menonjolkan simbol belalainya, Harimau dengan menonjolkan badannya yang berbelang-belang, Burung dengan menonjolkan paruhnya, Arnab dengan menonjolkan telinga panjangnya, Monyet dengan menonjolkan ekornya, Rusa dengan menonjolkan tanduknya dan Kancil dengan menonjolkan telinganya. Kanak-kanak membina boneka masing-masing dalam kumpulan.

Projek Membina pentas boneka

Bustam (1994) menyatakan tujuan pentas digunakan dalam persembahan drama tika boneka adalah untuk melindungi pemain boneka di belakang pentas supaya tidak dinampak oleh penonton. Guru boleh membimbing kanak-kanak membina pentas yang boleh dilipat dan mudah alih untuk aktiviti drama tika boneka mengikut kesesuaian aktiviti. Dalam Modul Drama tika Kanak-kanak kajian ini, pentas boneka berlipat bersuasana hutan dibina oleh kanak-kanak sendiri untuk kegunaan persembahan drama tika kanak-kanak.

Projek perwatakan dan emosi

Dalam drama tika boneka, untuk menonjolkan perwatakan sesuatu watak, pemain boneka perlu mencipta satu suara yang sesuai untuk watak boneka yang dimainkan. Selain itu, pemain boneka perlu mengenal pasti emosi iaitu perasaan yang perlu ditunjukkan oleh watak yang dipegang mengikut situasi cerita Semasa mengendalikan boneka, mata pemain boneka perlu fokus pada boneka tersebut dan memberi suara dan pergerakan yang sesuai kepada boneka tersebut mengikut perwatakannya (Machado, 2003). Dalam Modul Drama tika Kanak-kanak kajian ini, kanak-kanak perlu menyatakan sifat dan mencipta suara untuk watak yang dipegang dalam cerita misalnya untuk watak Gajah, Harimau, Monyet, Burung, Kancil, Rusa dan Arnab. Empat emosi yang difokuskan dalam kajian ini ialah emosi gembira, sedih, marah, takut dan benci.

Projek muzik dan pergerakan

Dalam persembahan drama tika boneka kanak-kanak, iringan muzik perlu diadakan supaya kanak-kanak mendapat pengalaman rentak dengan cara yang seronok dan menggembirakan. Kanak-kanak boleh membuat pergerakan berdasarkan lagu, nyanyian dan muzik dalam aktiviti drama tika boneka kanak-kanak seterusnya latihan vokal dan pergerakan boneka dijalankan (Isenberg & Jalongo, 2003). Dalam Modul Drama tika Kanak-kanak kajian ini, muzik yang diiringi dalam persembahan ialah lagu yang berkaitan dengan tema kawan. Kanak-kanak menyanyi lagu yang dipilih oleh cikgu dan membuat pergerakan bersama boneka masing-masing. Pergerakan yang difokuskan ialah boneka buka dan tutup mulut, boneka berjalan, boneka melompat dan boneka berpusing.

Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Cerita untuk drama tika kanak-kanak, mesti mempunyai plot cerita yang penuh dengan aksi dan fokus mestilah terhadap apa yang berlaku. Pendahuluan cerita ialah informasi tentang situasi cerita, pengenalan watak dan hubungan antara watak manakala perkembangan cerita merujuk kepada perjalanan cerita yang akan wujud satu peristiwa yang negatif dan watak jahat dalam cerita akan muncul dalam cerita untuk mencapai tujuannya dalam cerita (Freytag, 1863; Moore, 1990; Raines & Isbell, 1994). Sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dalam modul Drama tika Boneka Kanak-kanak ialah di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama.

Projek konflik dan pengakhiran cerita

Kanak-kanak suka sekiranya watak-watak di dalam cerita berhadapan dengan halangan yang perlu diatasi, konflik untuk diselesaikan dan matlamat yang sukar dicapai. Konflik cerita merujuk kepada *turning point* dalam cerita dan biasanya wujudnya penyelesaian yang positif. Pengakhiran cerita pula merujuk kepada semula akan balik ke asal dan akhir sekali ialah kesudahan cerita (Freytag, 1863; Moore, 1990; Raines & Isbell, 1994). Sinopsis konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dalam modul Drama tika Boneka Kanak-kanak ialah Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa sedang bermain dan menyanyi dengan riang gembira. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolak. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah marah akan Harimau. Binatang-binatang lain benci akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal. Akhirnya semua berkawan baik.

Projek latihan persembahan

Latihan persembahan diperlukan sebelum mengadakan sesuatu persembahan drama tika boneka kanak-kanak. Tujuan latihan persembahan dilaksanakan adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membiasakan diri dengan jalan cerita dan menyesuaikan diri dengan watak serta pergerakan menerusi boneka (Bustam & Kamariah, 1992). Latihan pergerakan boneka diadakan supaya boneka yang dimainkan tidak kaku semasa berdialog. Kanak-kanak juga perlu mengawasi kedudukan boneka supaya sesuai dengan had ketinggian pentas dan memastikan bahawa aras boneka dengan pentas adalah sama setiap masa sepanjang aktiviti drama tika boneka (Kamaruddin & Siti, 1998.) Dalam Modul Drama tika Kanak-kanak untuk kajian ini, kanak-kanak akan membuat latihan persembahan dengan menggunakan pentas dan boneka berdasarkan jalan cerita 'Siapa Pengawal Rimba' mengikut urutan pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak dikehendaki menyesuaikan watak dan pergerakan menerusi boneka masing-masing yang telah dihasilkan.

Projek persembahan

Semasa persembahan drama tika, kanak-kanak sebagai pemain boneka dan menggunakan boneka sebagai alat interaksi dan berpeluang untuk membaca dialog, melafazkan dialog yang telah dihafal, menggunakan dialog secara spontan mengikut nada, intonasi dan suara yang bersesuaian berdasarkan cerita yang dipilih untuk persembahan drama tika boneka (Bustam & Kamariah, 1992; Kamarudin & Siti, 1998). Dalam Modul Drama tika Kanak-kanak untuk kajian ini, kanak-kanak akan membuat persembahan drama tika boneka cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dengan melafazkan dialog dan menggunakan dialog cerita secara spontan mengikut nada, intonasi dan suara yang sesuai dalam cerita dan bertindak dalam kumpulan masing-masing.

Projek menonton semula persembahan

Selepas aktiviti persembahan drama tika boneka, kanak-kanak digalakkan berbincang dan bersoal jawab berkenaan cerita yang telah dipersembahkan. Kanak-kanak digalakkan bercerita semula cerita dengan menggunakan perkataan sendiri atau menyambung cerita berdasarkan kreativiti kanak-kanak (Kamarudin dan Siti, 1998). Dalam Modul Drama tika Kanak-kanak untuk kajian ini, kanak-kanak diberi peluang untuk menonton semula persembahan drama tika boneka kumpulan masing-masing, bercerita semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dan aktiviti bersoal jawab juga dilaksanakan oleh guru untuk pengukuhan kanak-kanak. Kajian Huard (2000) menunjukkan kanak-kanak dapat memperoleh pengalaman hidup menerusi drama tika boneka dan boleh bercerita semula dan memahami isi cerita yang dipersembahkan. Dapatan kajian mencadangkan boneka diaplikasikan dalam sesi bercerita harian supaya kanak-kanak memperoleh mesej yang positif dan mengenali watak dalam cerita yang disampaikan. Seterusnya pengkaji akan melihat boneka dan kemahiran intrapersonal kanak-kanak.

Pengkaji membangunkan projek-projek ini dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dan seterusnya melaksanakannya untuk mengenal pasti perlakuan guru terhadap Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak, tindak balas kanak-kanak terhadap Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak, interaksi kanak-kanak semasa dan selepas penggunaan boneka serta perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal seperti yang telah disasarkan dalam objektif kajian ini.

Projek-projek dalam drama tika boneka kanak-kanak untuk kajian ini dibangunkan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v)

pameran dan (vi) refleksi. Model reka bentuk pembelajaran konstruktif ini dipilih kerana berkaitan dengan teori konstruktif Vygotsky (1978) dan Piaget (1966). Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak ini dijadikan instrumen untuk mendapatkan data dalam kajian ini. Berikut diterangkan enam elemen dalam Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006).

Elemen Situasi

Elemen ini merupakan satu agenda kerangka perjanjian kepada kanak-kanak. Tujuannya adalah untuk mencapai sasaran, tugasan dan bentuk pembelajaran. Gagnon dan Collay (2006) menyebut elemen situasi ini sebagai episod pembelajaran. Dalam episod pembelajaran ini, sebuah drama tika boneka kanak-kanak akan dihasilkan berdasarkan cerita fabel teladan yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba' terbitan QAFF Publications (2007). Cerita ini dipilih kerana mempunyai unsur-unsur intrapersonal dan interpersonal yang menjadi sasaran dalam kajian ini. Berikut ialah tugasan yang akan diberikan kepada kanak-kanak untuk mencapai sasaran pembelajaran; (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan.

Elemen Kumpulan

Elemen kumpulan merupakan struktur sosial yang direka untuk memberi peluang kepada kanak-kanak melibatkan diri dalam tugasan dan bentuk pembelajaran yang diberi serta berinteraksi dengan kawan-kawan lain dalam episod pembelajaran (Gagnon & Collay, 2006). Dalam kajian ini, guru membahagikan kanak-kanak dalam kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-

kanak yang bersikap negatif. Mereka diberi arahan untuk melaksanakan tugasan berdasarkan projek-projek yang telah dirancang dalam modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

Elemen Hubungan

Elemen hubungan ialah satu proses di mana percantuman pengetahuan yang sedia ada pada kanak-kanak sebelum melanjutkan pelajaran yang akan disampaikan pengetahuan baru. Elemen hubungan merupakan pusat bagi metodologi pembelajaran konstruktif. Pada peringkat ini kanak-kanak perlu memberi perhatian sepenuhnya untuk meningkatkan pemikiran, nilai, kelakuan, jangkaan, motor dan kemahiran mereka (Gagnon & Collay, 2006). Dalam elemen hubungan modul Drama tika Boneka Kanak-kanak kajian ini, guru akan membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara membuat demonstrasi untuk setiap projek yang dilaksanakan.

Elemen Tugasan

Dalam elemen tugasan, tugasan yang diberi disertakan dengan objektif yang jelas dan penilaian yang sah. Elemen ini sebagai pusat dalam reka bentuk pembelajaran Konstruktif. Walaupun soalan dikemukakan melalui reka bentuk ini, kanak-kanak akan menghadapi cabaran untuk menyelesaikan masalah dalam tugasan yang diberi. Pada peringkat ini guru berfungsi membimbing kanak-kanak untuk menyempurnakan tugasan mereka (Gagnon & Collay, 2006). Setiap projek guru akan memberi tugasan kepada kanak-kanak dan mereka dikehendaki menyiapkan tugasan yang diberi dalam kumpulan masing-masing.

Elemen Pameran

Dalam elemen pameran kanak-kanak diminta mempersembahkan apa yang mereka telah peroleh dalam proses pembelajaran. Pada peringkat ini, masa dan tempat ditetapkan untuk kanak-kanak berinteraksi dengan guru dan kawan-kawan atau sesiapa yang hadiri pada masa persembahan. Proses ini menggalakkan kanak-kanak menyampaikan idea dan perasaan mereka serta bersosial dengan para hadirin. Gagnon dan Collay (2006) menyebut proses ini sebagai proses pembelajaran memperoleh kemahiran. Dalam elemen pameran ini, kanak-kanak akan mempersembahkan hasil mereka untuk setiap projek dalam modul.

Elemen Refleksi

Peringkat ini memberi peluang kepada kanak-kanak dan guru untuk berfikir, meluahkan perasaan dan menyatakan pendapat masing-masing sepanjang proses pedagogi. Peringkat ini menggalakkan kanak-kanak yang terlibat mengabung ilmu yang sedia ada dan ilmu baru dalam proses pembelajaran. Selain itu, kanak-kanak dapat mengaplikasikan kemahiran yang diperoleh ke dalam kurikulum yang lain untuk pembelajaran episod yang seterusnya (Gagnon & Collay, 2006). Guru dan kanak-kanak yang lain bertanya soalan kepada kanak-kanak yang membuat persembahan. Kanak-kanak yang dipilih membuat persembahan meluahkan perasaan dan menyatakan pendapat mereka.

Setelah menerangkan projek-projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dan elemen-elemen dalam Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) seterusnya akan diterangkan proses pembangunan modul.

2.10 Proses pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Proses pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dalam kajian ini adalah berdasarkan modifikasi Model Reka bentuk Instruksi Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (2002) serta Pendekatan Pembangunan Modul Russell (1974). Pengkaji membangunkan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dengan berdasarkan empat langkah yang merangkumi (i) menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul, (ii) reka bentuk kandungan modul, (iii) pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul dan (iv) mencuba modul dan kebolehpercayaan modul.

(i) Menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul

Ciri-ciri umum yang ada pada kanak-kanak prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia daripada segi umur, jantina, taraf sosioekonomi dan gaya pembelajaran mereka dianalisis supaya Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan memenuhi keperluan kanak-kanak peringkat prasekolah. Menyatakan objektif pembelajaran Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak iaitu kanak-kanak dibimbing untuk melaksanakan sembilan projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dan seterusnya untuk mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

(ii) Reka bentuk kandungan modul

Reka bentuk kandungan modul mengandungi sembilan projek iaitu (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam

elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

(iii) Pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan dinilai dan disahkan tiga orang pakar. Dua orang pakar awal kanak-kanak dan seorang pakar drama dalam pendidikan dipilih untuk mengesahkan modul supaya pencapaian kesahan modul diperoleh.

(iv) Mencuba modul dan kebolehpercayaan modul

Modul Drama tika Boneka yang dibangunkan ini dicuba oleh pengkaji semasa melaksanakan Program Latihan Pra pensyarah di sebuah prasekolah di kawasan Hulu Selangor. Tindak balas kanak-kanak adalah sangat memberangsangkan sepanjang tempoh pengkaji melaksanakan modul. Kebolehpercayaan modul diperoleh menerusi soal selidik untuk mengenal pasti intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Setelah menerangkan proses pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak, seterusnya pengkaji merangka kerangka konseptual kajian dengan gabungan kerangka teori kajian dan reka bentuk kajian untuk dijadikan dasar kepada kajian ini.

2.11 Kerangka konseptual kajian

Pengkaji menghasilkan kerangka konseptual untuk dijadikan dasar kepada kajian ini. Kerangka konseptual kajian ini merupakan gabungan kerangka teori kajian dan reka bentuk

kajian untuk mendapatkan data secara menyeluruh tentang boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

Terdapat dua fasa dalam kajian ini iaitu Fasa I: Pembangunan Modul dan Fasa II: Implementasi dan Penilaian.

Fasa I: Pembangunan Modul

Fasa ini pengkaji membangunkan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak berdasarkan pendekatan modifikasi Model Reka bentuk Instruksi Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (2002) serta Pendekatan Pembangunan Modul Russell (1974). Pengkaji membangunkan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dengan berdasarkan empat langkah yang merangkumi (i) menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul, (ii) reka bentuk kandungan modul, (iii) pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul dan (iv) mencuba modul dan kebolehpercayaan modul.

Reka bentuk pembangunan kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak merangkumi (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan dengan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon & Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

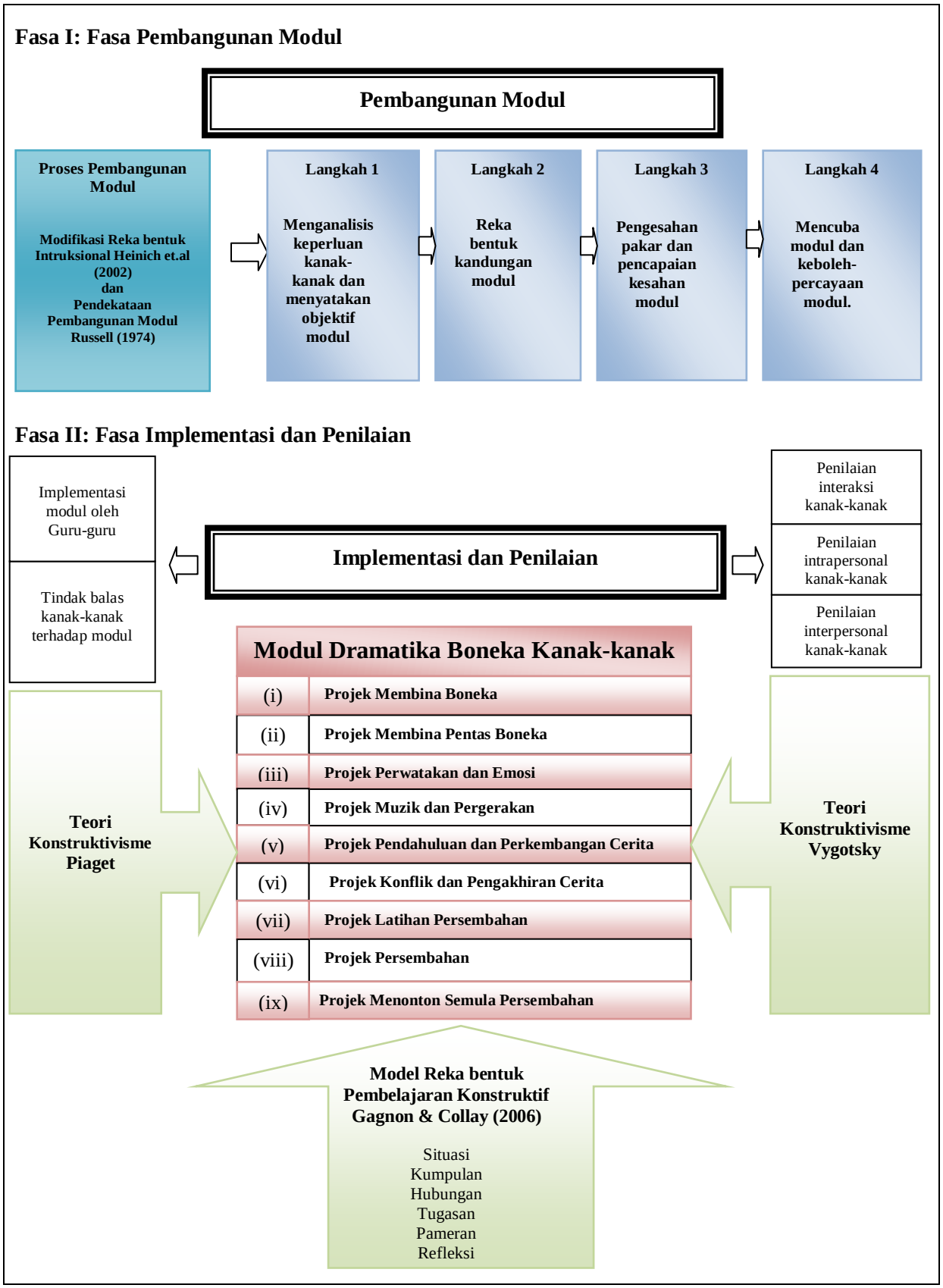
Teori konstruktif Piaget (1966) dan Vygotsky (1978) menjadi dasar kepada kajian ini. Berdasarkan teori ini, kanak-kanak peringkat prasekolah akan mensintesiskan pengetahuan atau pengalaman baru berdasarkan pengetahuan yang sedia ada dengan bimbingan guru dan juga kanak-kanak yang lain. Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dalam kajian ini memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mensintesiskan pengetahuan atau pengalaman baru menerusi projek-projek yang terkandung dalam modul supaya kanak-kanak dapat mendapat pengetahuan atau pengalaman baru dengan bimbingan guru serta kanak-kanak lain.

Fasa II: Implementasi dan Penilaian.

Fasa ini Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan diimplementasikan oleh guru-guru prasekolah dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul dikenal pasti.

Penilaian dilaksanakan terhadap kanak-kanak untuk mengenal pasti interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa dan selepas penggunaan boneka, perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka. Rajah 2.2 berikut menunjukkan Kerangka Konseptual kajian

Rajah 2.2
Kerangka Konseptual kajian



2.12 Kesimpulan

Bab II telah meninjau bahan-bahan literatur dan membentuk kerangka teori kajian dan kerangka konseptual kajian boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah. Kerangka teori kajian dibentuk dengan meninjau boneka, jenis-jenis boneka dan jenis-jenis pentas boneka; boneka, main dan drama tika kanak-kanak; boneka dalam kurikulum prasekolah; boneka dan intrapersonal kanak-kanak; boneka dan interpersonal kanak-kanak serta boneka dan teori konstruktif. Kerangka konseptual kajian dibentuk dengan menggabungkan kerangka teori kajian dan reka bentuk kajian. Berharap kerangka ini dapat digunakan untuk garis panduan sepanjang kajian ini dan rumusan dan kesimpulan dapat dibuat berdasarkan kerangka ini.

BAB III

METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pendahuluan

Bab ini membincangkan metodologi kajian penerokaan tentang penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah. Fasa I: Pembangunan Modul kajian ini pengkaji membangunkan reka bentuk Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Fasa II: Implementasi dan Penilaian kajian ini pengkaji menginterpretasikan data pemerihalan perlakuan iaitu cara guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul. Penilaian dilaksanakan terhadap kanak-kanak untuk mengenal pasti interaksi kanak-kanak menerusi boneka, perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

Kajian ini menjelaskan fenomena penggunaan boneka di prasekolah yang masih kabur walaupun boneka telah disenaraikan sebagai alat pedagogi dan berfungsi sebagai alat rangsangan serta digunakan sebagai prop lakonan dalam aktiviti drama untuk kanak-kanak prasekolah dalam Kurikulum Prasekolah Kebangsaan dan Kurikulum Standard Kurikulum Prasekolah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2003; Kementerian Pelajaran Malaysia 2010).

Penerangan metodologi seterusnya akan ditumpukan kepada reka bentuk kajian, kajian rintis, lokasi dan sampel kajian, instrumen kajian, prosedur pengumpulan data dan penganalisisan data dengan menggunakan kaedah triangulasi data.

3.2 Reka bentuk kajian

Kajian ini merupakan kajian kes terhadap tiga orang guru prasekolah dan lapan belas orang kanak-kanak prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia. Kajian ini dilaksanakan secara berbentuk kualitatif deskriptif digabungkan dengan sebahagian kecil kaedah kuantitatif. Gabungan ini dapat mengumpul data yang lebih detil (Creswell 1998; 2005). Kajian ini dibahagikan kepada dua fasa iaitu Fasa I: Fasa Pembangunan Modul dan Fasa II: Fasa Implementasi dan Penilaian.

Fasa I: Fasa Pembangunan Modul

Fasa ini pengkaji membangunkan reka bentuk Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak berdasarkan pendekatan modifikasi Model Reka bentuk Instruksi Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (2002) serta Pendekatan Pembangunan Modul Russell (1974). Empat langkah pembangunan modul merangkumi (i) menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul, (ii) reka bentuk kandungan modul, (iii) penilaian pakar dan pencapaian kesahan modul serta (iv) mencuba modul dan kebolehpercayaan modul.

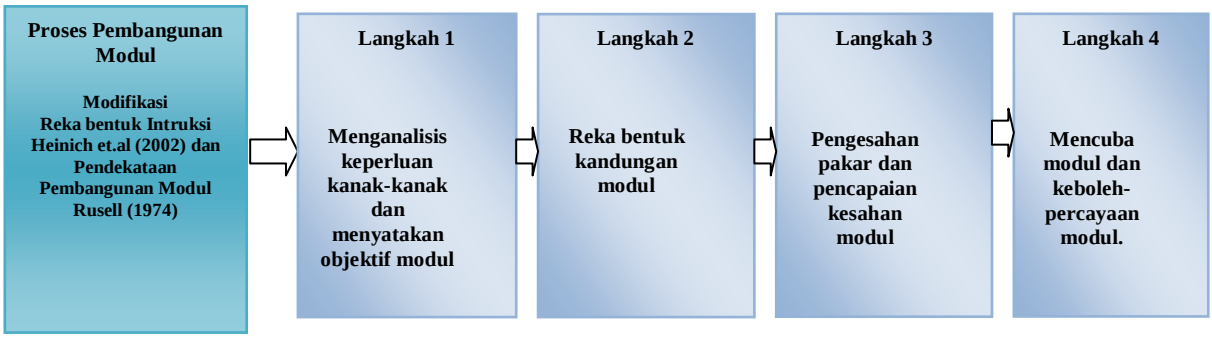
Fasa II: Fasa Implementasi dan Penilaian.

Fasa ini tiga orang guru prasekolah mengimplementasikan sembilan projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang telah dibangunkan. Penilaian dilaksanakan dengan triangulasi data menerusi pemerhatian, temu bual dan penulisan jurnal untuk mengenal pasti cara guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul manakala data triangulasi yang ditambah dengan kaki keempat yang merangkumi pemerhatian, soal selidik, temu bual, lukisan kanak-kanak dilaksanakan untuk mengenal pasti tindak balas kanak-kanak terhadap modul, cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka, perubahan sikap kanak-kanak daripada segi

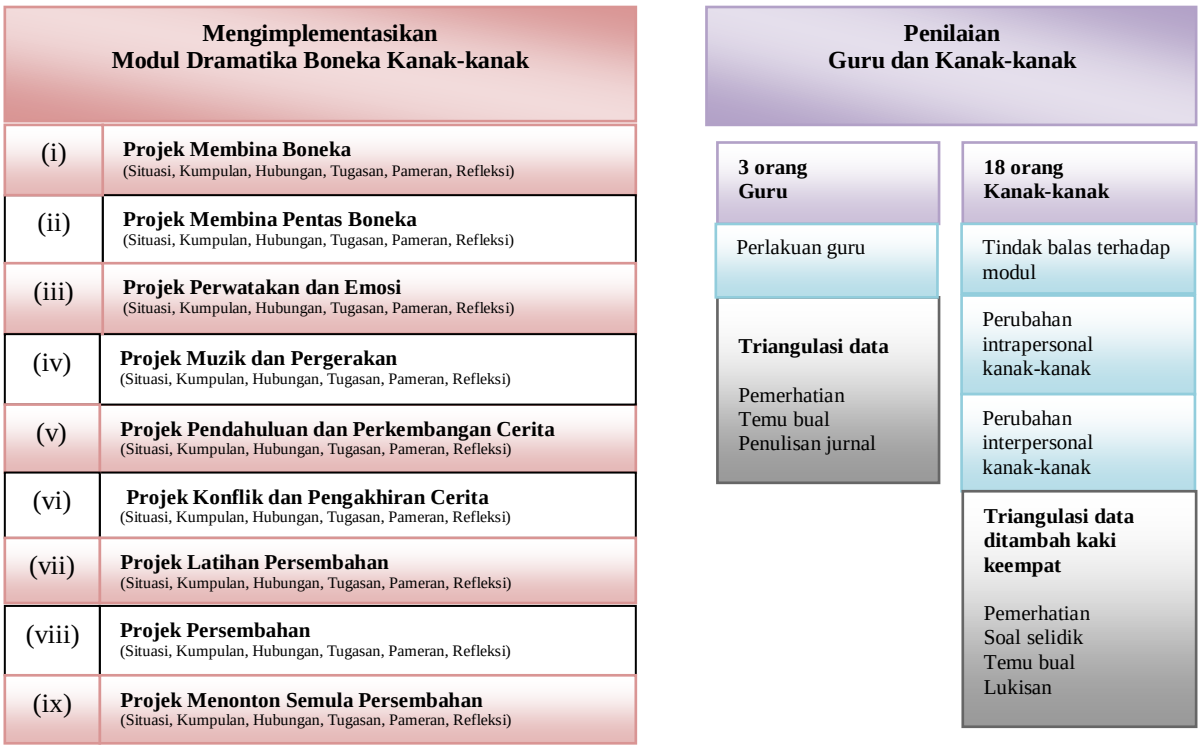
intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka. Rajah 3.1 berikut ialah reka bentuk kajian;

Rajah 3.1
Reka bentuk kajian

Fasa I: Fasa Pembangunan Modul



Fasa II: Implementasi dan Penilaian

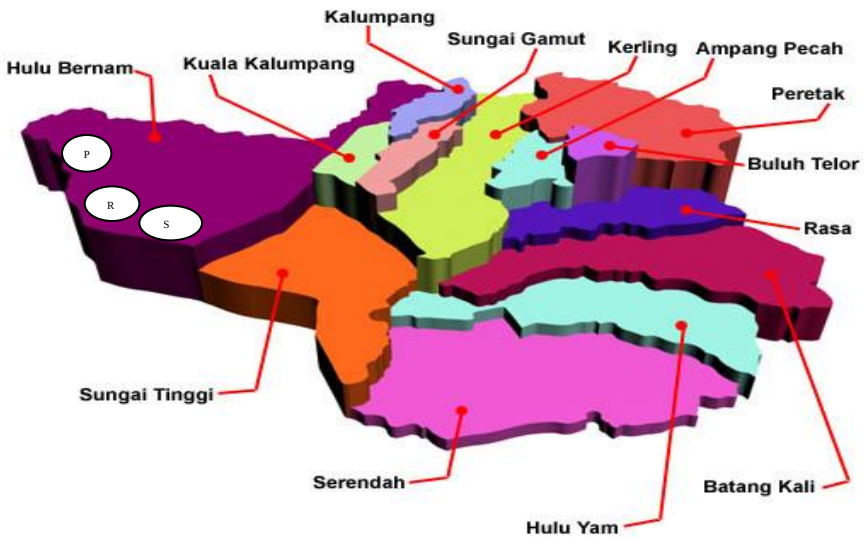


3.3 Lokasi dan sampel kajian

Lokasi kajian ini ialah di kawasan Hulu Selangor, Semenanjung Malaysia. Daerah ini terletak di utara Negeri Selangor merupakan daerah yang terbesar daripada sembilan buah daerah di Negeri Selangor. Dari sudut geografi, daerah ini terletak di utara Lembah Klang dengan keluasan 174,047 hektar (Majlis Daerah Hulu Selangor, 2005).

Pengkaji memilih kawasan Hulu Selangor untuk menjalankan kajian kerana tempat ini berdekatan dengan tempat bekerja pengkaji dan memudahkan pemantauan penyelia pengkaji. Tambahan pula, guru-guru prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia di kawasan ini mempunyai pengetahuan asas tentang penggunaan boneka kerana pernah mengikuti bengkel pembikinan boneka yang dikendalikan oleh pengkaji. Peta 3.1 berikut menggambarkan lokasi kajian;

Peta 3.1
Lokasi kajian



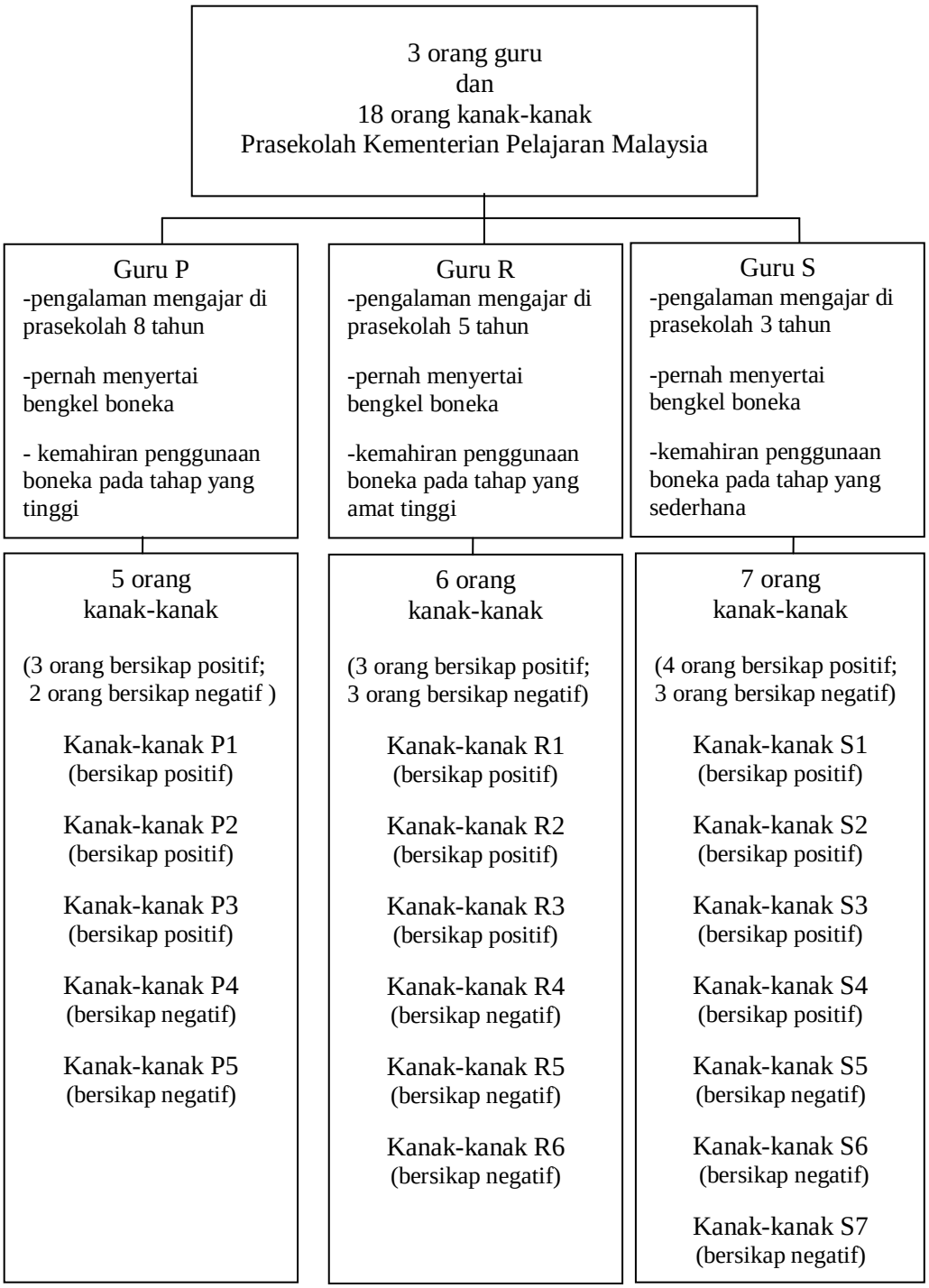
(Sumber: Majlis Daerah Hulu Selangor, 2005)

Sampel kajian terdiri daripada tiga orang guru prasekolah dan lapan belas orang kanak-kanak daripada tiga Prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia. Tiga orang guru prasekolah iaitu Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S dijemput untuk sesi penerangan kajian. Ketiga-tiga guru telah bersetuju dan dipilih sebagai sampel dalam kajian ini berdasarkan kemahiran penggunaan boneka dan pengalaman mengajar mereka di prasekolah. Cikgu P mempunyai pengalaman mengajar di prasekolah selama lapan tahun, pernah menyertai bengkel boneka dan menguasai kemahiran penggunaan boneka pada tahap yang tinggi, Cikgu R mempunyai pengalaman mengajar di prasekolah selama lima tahun, pernah menyertai bengkel boneka dan menguasai kemahiran penggunaan boneka pada tahap yang amat tinggi manakala Cikgu S mempunyai pengalaman mengajar di prasekolah selama tiga tahun, pernah menyertai bengkel boneka dan mengusai kemahiran penggunaan boneka pada tahap yang sederhana.

Lapan belas orang kanak-kanak iaitu lima orang kanak-kanak dari kelas Cikgu P (Kanak-kanak P1, P2, P3, P4, P5), enam orang kanak-kanak dari kelas Cikgu R (Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5, R6) dan tujuh orang kanak-kanak lagi dari kelas Cikgu S (Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7). Pemilihan lapan belas sampel kanak-kanak ini adalah berdasarkan sikap mereka daripada segi intrapersonal dan interpersonal yang dikumpulkan melalui soal selidik sebelum modul dilaksanakan. Oleh itu, dalam setiap kumpulan, kanak-kanak yang dipilih terdiri daripada kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif daripada segi intrapersonal dan interpersonal. Untuk kelas Cikgu P terdapat tiga orang kanak-kanak (Kanak-kanak P1, P2, P3) yang bersikap positif dan dua orang kanak-kanak (Kanak-kanak P4, P5) yang bersikap negatif daripada segi intrapersonal dan interpersonal, untuk kelas Cikgu R terdapat tiga orang kanak-kanak (Kanak-kanak R1, R2, R3) yang bersikap positif dan tiga orang kanak-kanak (Kanak-kanak R4, R5, R6) yang

bersikap negatif daripada segi intrapersonal dan interpersonal manakala untuk kelas Cikgu S terdapat empat orang kanak-kanak (Kanak-kanak S1, S2, S3, S4) yang bersikap positif dan tiga orang kanak-kanak (Kanak-kanak S5, S6, S7) yang bersikap negatif daripada segi intrapersonal dan interpersonal. Rajah 3.2 berikut menerangkan pemilihan sampel kajian;

Rajah 3.2
Sampel kajian



3.4 Instrumen kajian

Terdapat tiga jenis instrumen dalam kajian ini iaitu (i) Instrumen Pengesahan Modul, (ii) Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dan (iii) soal selidik yang digunakan sebelum dan selepas penggunaan boneka untuk mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal mereka.

(i) Instrumen Pengesahan Modul

Instrumen Pengesahan Modul Drama tika Boneka yang digunakan dalam kajian ini diubahsuai daripada Instrumen Penilaian Modul Yusup dan Razman (2006) untuk menilai kebolehpercayaan modul yang digunakan dalam kajian ini. Aspek yang dinilai merangkumi rasional reka bentuk modul, matlamat modul, objektif instruksi modul dan aktiviti pembelajaran.

Kaedah pengiraan kesahan kandungan modul adalah berdasarkan formula Tuckman dan Waheed (1981) seperti berikut;

$$\frac{\text{Jumlah Skor Pakar (x)}}{\text{Skor maksimum (25)}} \text{ X 100\% = Pencapaian kesahan kandungan modul}$$

Menurut Tuckman dan Waheed (1981), pencapaian 70 peratus dianggap telah mencapai tahap pencapaian yang tinggi.

(ii) Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang digunakan mengandungi sembilan projek iaitu (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan.

(iii) Soal selidik

Soal selidik digunakan untuk mengenal pasti sikap positif dan sikap negatif kanak-kanak prasekolah terhadap intrapersonal yang merangkumi emosi gembira, sedih, marah, takut dan benci serta interpersonal yang merangkumi bilangan kawan yang dimiliki oleh kanak-kanak, sifat dan kelakuan kawan-kawan serta aktiviti-aktiviti yang dilakukan oleh kanak-kanak bersama-sama kawan-kawan mereka iaitu aktiviti bermain, belajar, makan, bercakap dan menolong kawan.

3.5 Prosedur pengumpulan data

Satu prosedur pengumpulan data dirangka agar memudahkan proses pengumpulan data secara sistematik dan relevan untuk kajian boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

Sebelum kajian bermula, pengkaji memohon kebenaran kajian daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pelajaran Malaysia, Jabatan Pelajaran Negeri Selangor, Pejabat Pelajaran Daerah Kawasan Hulu Selangor dan pihak

prasekolah yang akan pengkaji lawati. Selain itu, pengkaji juga memohon kebenaran daripada ibu bapa kanak-kanak yang terlibat dalam kajian ini. Kebenaran dipohon sebelum kajian dijalankan dan permohonan ini dibuat mengikut prosedur-prosedur yang ditetapkan dan dibuat secara rasmi dan bertulis.

Setelah mendapat kebenaran, pengkaji bermula melaksanakan kajian berdasarkan Fasa I: Fasa Pembangunan Modul dan Fasa II: Fasa Implementasikan dan Penilaian.

Fasa I: Fasa Pembangunan Modul

Pembangunan modul

Fasa ini pengkaji membangunkan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang merangkumi sembilan projek iaitu (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan dengan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi. Proses pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dalam kajian ini adalah berdasarkan modifikasi Model Reka bentuk Instruksi Heinich, Molenda, Russell dan Smaldino (2002) serta Pendekatan Pembangunan Modul Russell (1974).

Sampel kajian

Pengkaji telah mengenal pasti sampel kajian sebelum bermula fasa mengimplementasikan dan penilaian. Sampel terdiri daripada tiga orang guru prasekolah dan lapan belas orang kanak-kanak prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia di kawasan Hulu Selangor.

Sesi penerangan kajian

Mengadakan sesi penerangan kajian bersama guru-guru prasekolah. Satu sesi penerangan berkenaan mengimplementasikan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

Fasa II: Fasa Implementasi dan Penilaian

Sebelum Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Pengkaji melaksanakan temu bual dengan guru, mengedar dan mengumpul soal selidik kanak-kanak, temu bual dan lukisan kanak-kanak. Temu bual diadakan terhadap guru prasekolah. Untuk bahagian kanak-kanak pula, soal selidik diedarkan dan dikumpulkan sebelum penggunaan boneka untuk mengetahui sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal. Selain itu, temu bual juga dilaksanakan terhadap kanak-kanak dalam kumpulan. Untuk mendapatkan maklumat yang lebih detil, daripada aspek intrapersonal, kanak-kanak diminta melukis lukisan 'Saya' dan bercerita tentang diri mereka manakala daripada aspek interpersonal kanak-kanak diminta melukis lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' dan bercerita tentang kawan.

Semasa Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Pengkaji melaksanakan pemerhatian, rakaman dan catatan. Semasa melaksanakan modul, perlakuan guru dan tindak balas kanak-kanak akan diperhatikan dan dicatatkan. Selain itu,

interaksi kanak-kanak menerusi boneka juga akan diperhatikan dan dicatatkan semasa dan selepas modul.

Selepas Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

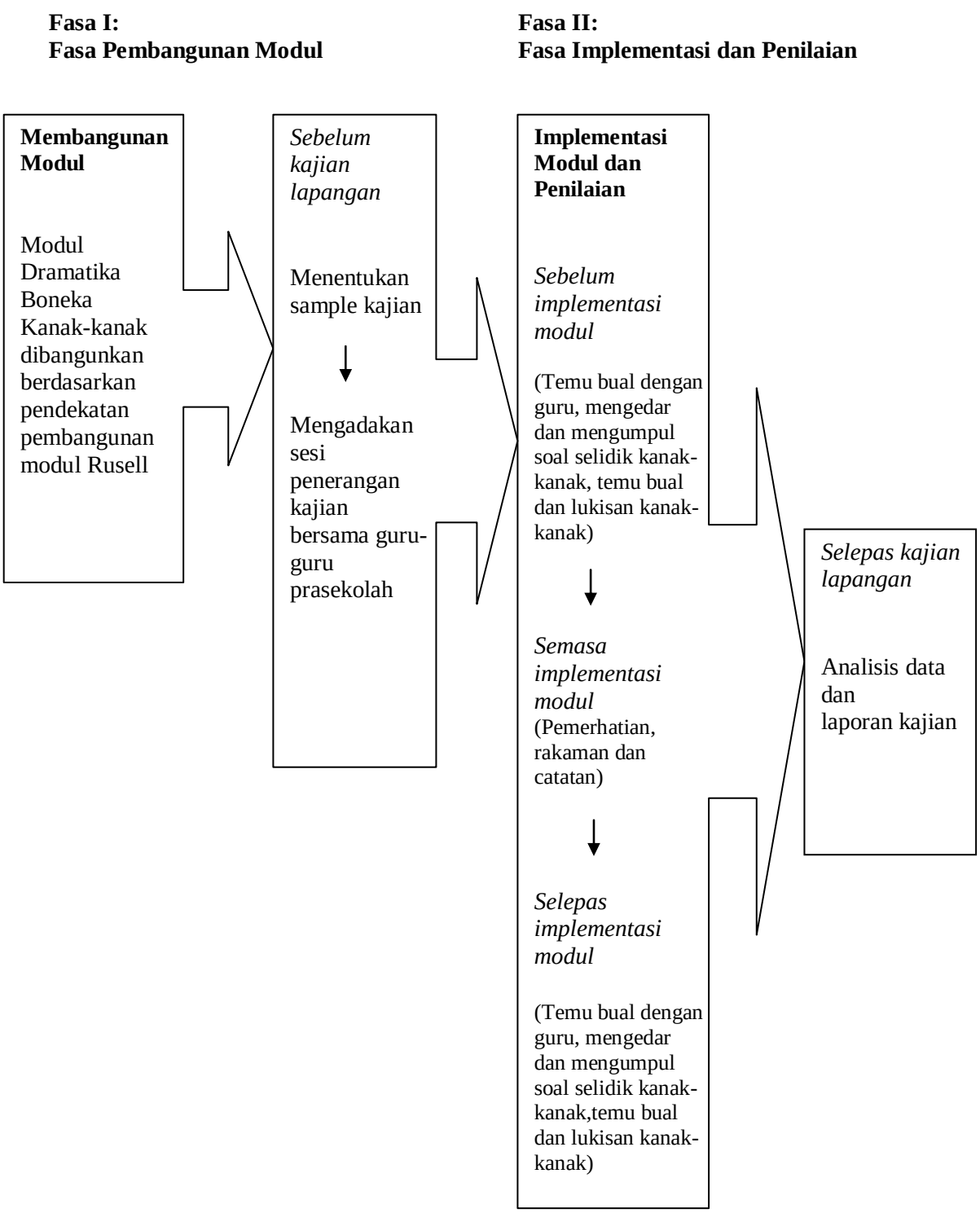
Pengkaji melaksanakan temu bual dengan guru, mengedar dan mengumpul soal selidik kanak-kanak,temu bual dan lukisan kanak-kanak. Selepas penggunaan boneka temu bual dijalankan sekali lagi terhadap guru prasekolah. Untuk kanak-kanak pula, soal selidik diedarkan dan dikumpulkan sekali lagi selepas penggunaan boneka untuk mengetahui perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal. Selain itu, temu bual juga dijalankan sekali lagi dan untuk mendapatkan maklumat yang lebih detil, daripada aspek intrapersonal, kanak-kanak diminta melukis lukisan 'Saya' dan bercerita tentang diri mereka manakala daripada aspek interpersonal kanak-kanak diminta melukis lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' dan bercerita tentang kawan. Untuk mengetahui interaksi kanak-kanak menerusi boneka, pemerhatian juga dilaksanakan oleh pengkaji untuk melihat cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam kumpulan masing-masing.

Selepas kajian lapangan

Pengkaji menganalisis data dan menulis laporan kajian selepas kajian lapangan. Data yang dikumpulkan daripada kajian lapangan dianalisis dan ditulis dalam bentuk laporan berdasarkan objektif kajian boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

Prosedur pengumpulan data dirangka agar memudahkan dan melicinkan proses pengumpulan data kajian. Rajah 3.3 berikut menggambarkan prosedur kajian;

Rajah 3.3
Prosedur kajian



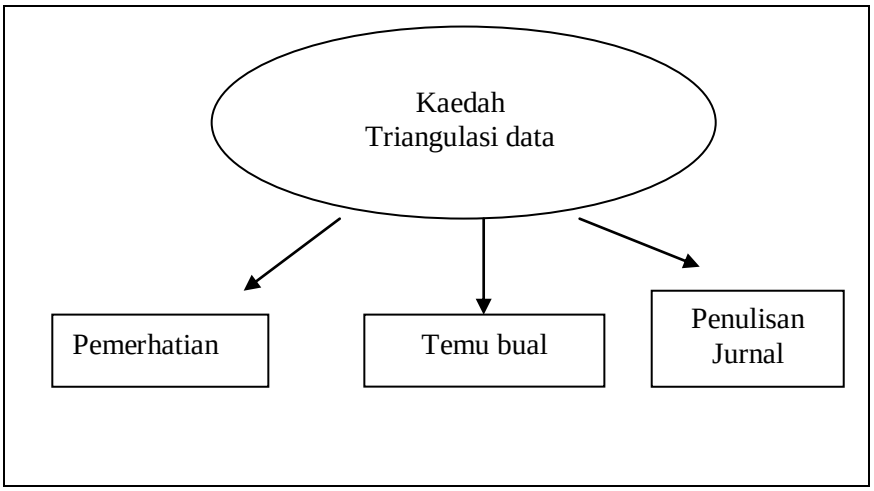
3.6 Penganalisisan data

Data kajian ini dianalisis dengan menggunakan kaedah triangulasi data. Menurut McMillan dan SchumacherMc (2005), kaedah triangulasi data digunakan untuk mengumpul data dengan menggunakan tiga kaedah yang berlainan iaitu temu bual dengan sampel, pemerhatian aktiviti sampel dan kajian dokumen dalam kajian. Dalam kajian ini, temu bual dijalankan ke atas guru dan kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak, pemerhatian dijalankan semasa mengimplementasikan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak serta kajian dokumen yang terdiri daripada penulisan jurnal guru dan lukisan kanak-kanak untuk menerokai fenomena boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

Menurut Wellington (2000) dan Wellington dan Cole (2004), kaedah triangulasi data ini boleh ditambah dengan kaki empat iaitu dengan penambahan soal selidik supaya mendapat data kajian yang lebih menyeluruh. Oleh itu, satu set soal selidik diedarkan kepada kanak-kanak untuk mendapatkan data perubahan sikap kanak-kanak iaitu daripada segi intrapersonal dan juga interpersonal sebelum dan selepas modul.

Tiga kaedah yang digunakan untuk menganalisis data bahagian guru dalam kajian ini ialah pemerhatian, temu bual dan penulisan jurnal cikgu berkenaan projek-projek yang terkandung dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Rajah 3.4 berikut menunjukkan Tiga kaedah triangulasi data untuk guru.

Rajah 3.4
Tiga kaedah triangulasi data untuk guru



Pemerhatian

Pemerhatian dijalankan semasa Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S melaksanakan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak-kanak. Perlakuan ketiga-tiga orang guru prasekolah dirakamkan.

Temu bual

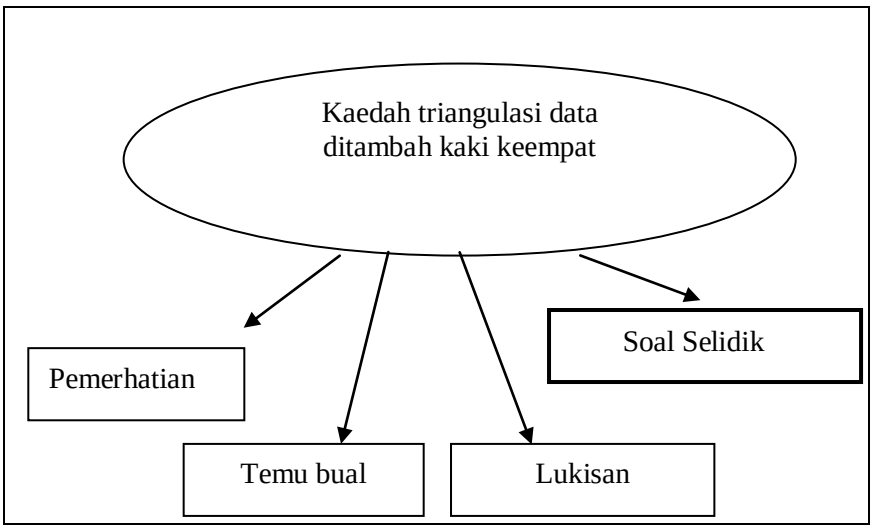
Temu bual dijalankan sebelum dan selepas perlaksanaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak terhadap tiga orang guru prasekolah iaitu Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk mengetahui latar belakang ketiga-tiga orang cikgu, kekerapan penggunaan boneka, kesan boneka terhadap perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal serta cadangan cikgu terhadap penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

Penulisan jurnal

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S menulis jurnal setelah melaksanakan projek-projek yang terkandung dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Tujuan penulisan jurnal adalah untuk membuat refleksi terhadap projek yang telah dilaksanakan.

Untuk memperoleh data yang lebih detil, kaedah triangulasi telah ditambah dengan kaki empat untuk bahagian kanak-kanak terdiri daripada pemerhatian, temu bual, lukisan kanak-kanak dan soal selidik untuk melihat perubahan sikap kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka. Rajah 3.5 berikut menunjukkan Kaedah triangulasi untuk bahagian kanak-kanak ditambah dengan kali keempat.

Rajah 3.5
Kaedah triangulasi data untuk kanak-kanak
yang ditambah dengan kali keempat



Pemerhatian

Pemerhatian dijalankan untuk mengenal pasti tindak balas kanak-kanak yang didedahkan dengan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Selain itu, pemerhatian juga dilaksanakan semasa dan selepas penggunaan boneka dengan tujuan mengenal pasti cara interaksi kanak-kanak menerusi boneka. Tindak balas kanak-kanak sepanjang kajian dirakamkan.

Temu bual

Temu bual dijalankan secara berkumpulan di kalangan kanak-kanak. Tujuannya adalah untuk mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka serta pandangan mereka terhadap boneka.

Lukisan

Sebelum dan selepas Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak diimplementasikan, kanak-kanak diminta melukis lukisan yang bertajuk ‘Saya’ dan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ lalu bercerita berkenaan lukisan yang dihasilkan untuk mengenal pasti perubahan sikap mereka daripada segi intrapersonal dan interpersonal.

Soal selidik

Soal selidik diedarkan kepada kanak-kanak sebelum dan selepas Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak diimplementasikan untuk mengenal pasti sikap positif dan sikap negatif mereka daripada segi intrapersonal dan interpersonal.

3.7 Kesimpulan

Bab III telah membincangkan metodologi kajian yang merangkumi reka bentuk kajian, kajian rintis, lokasi dan sampel kajian, instrumen kajian, prosedur pengumpulan data dan penganalisisan data dengan menggunakan kaedah triangulasi untuk kajian boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

BAB IV

DAPATAN KAJIAN FASA I

4.1 Pendahuluan

Bab ini adalah untuk menjawab persoalan kajian Fasa I: Pembangunan Modul. Persoalan kajian 1 iaitu Apakah reka bentuk pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak? dijawab dengan mengenal pasti 1.1 Apakah keperluan kanak-kanak dan objektif Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak? 1.2 Apakah reka bentuk kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak? 1.3 Apakah kesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak? dan 1.4 Apakah kebolehpercayaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak?

4.2 Reka bentuk pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Reka bentuk pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dijawab berdasarkan empat langkah pembangunan modul iaitu (i) menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul, (ii) reka bentuk kandungan modul, (iii) pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul serta (iv) mencuba modul dan kebolehpercayaan modul.

4.3 Menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul

Keperluan kanak-kanak merujuk kepada ciri-ciri umum yang ada pada kanak-kanak peringkat prasekolah manakala objektif Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak adalah bertujuan untuk membimbing kanak-kanak membina boneka, membina pentas boneka, mengenali perwatakan dan emosi, mengenali muzik dan pergerakan, mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita, mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita, membuat latihan persembahan, persembahan dan menonton semula persembahan. Tujuan aktiviti-aktiviti drama tika boneka ini adalah untuk mengenal pasti interaksi kanak-kanak menerusi boneka, perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal.

4.3.1 Menganalisis keperluan kanak-kanak

Ciri-ciri umum yang ada pada kanak-kanak peringkat prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia dikenal pasti daripada segi umur, jantina, taraf sosioekonomi dan gaya pembelajaran sebelum kandungan modul ditentukan.

Kanak-kanak P1 berumur enam tahun tiga bulan merupakan seorang perempuan yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai enam orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak P1 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak P2 berumur enam tahun lima bulan merupakan seorang perempuan yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai empat orang adik beradik dan merupakan

anak bongsu dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak P2 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak P3 berumur enam tahun sembilan bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak yang kedua dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak P3 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak P4 berumur enam tahun sepuluh bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tujuh orang adik beradik dan merupakan anak yang kelima dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak P4 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak P5 berumur enam tahun lima bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai empat orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak P5 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak R1 berumur enam tahun satu bulan merupakan seorang perempuan yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak sulung dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak R1 kurang daripada seribu ringgit.

Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak R2 berumur enam tahun enam bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak R2 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak R3 berumur enam tahun lima bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak sulung dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak R3 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak R4 berumur enam tahun satu bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak yang kedua dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak R4 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak R5 berumur lima tahun enam bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai dua orang adik beradik dan merupakan anak sulung dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak R5 kurang daripada seribu ringgit.

Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak R6 berumur empat tahun sebelas bulan merupakan seorang perempuan yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak yang kedua dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak R6 kurang daripada RM1000. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak S1 berumur enam tahun sepuluh bulan merupakan seorang perempuan yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak S1 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak S2 berumur enam tahun tiga bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai lima orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak S2 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak S3 berumur lima tahun sebelas bulan merupakan seorang perempuan yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak S3 kurang daripada seribu

ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak S4 berumur lima tahun tujuh bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai lima orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak S4 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak S5 berumur lima tahun satu bulan merupakan seorang perempuan yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai empat orang adik beradik dan merupakan anak yang ketiga dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak S5 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak S6 berumur enam tahun satu bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai lima orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak S6 kurang daripada seribu ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.

Kanak-kanak S7 berumur lima tahun tiga bulan merupakan seorang lelaki yang tinggal di luar bandar. Beliau mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Pendapat ibu bapa Kanak-kanak S7 kurang daripada seribu

ringgit. Beliau menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain. Jadual 4.1 berikut menunjukkan Keperluan kanak-kanak;

Jadual 4.1
Keperluan Kanak-kanak

Kanak-kanak	Umur	Jantina	Taraf sosioekonomi	Gaya pembelajaran
P1	6 tahun 3 bulan	Perempuan	Tinggal di luar bandar. Pendapat ibu bapa kurang daripada seribu ringgit.	Menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain.
P2	6 tahun 5 bulan	Perempuan	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
P3	6 tahun 9 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
P4	6 tahun 10 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
P5	6 tahun 5 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
R1	6 tahun 1 bulan	Perempuan	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
R2	6 tahun 6 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
R3	6 tahun 5 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
R4	6 tahun 1 bulan	Perempuan	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
R5	5 tahun 6 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
R6	4 tahun 11 bulan	Perempuan	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
S1	6 tahun 10 bulan	Perempuan	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
S2	6 tahun 3 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
S3	5 tahun 11 bulan	Perempuan	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
S4	5 tahun 7 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
S5	5 tahun 1 bulan	Perempuan	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
S6	6 tahun 1 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.
S7	5 tahun 3 bulan	Lelaki	Sama seperti di atas.	Sama seperti di atas.

Setelah mengenal pasti ciri-ciri umum yang ada pada kanak-kanak, reka bentuk Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang berunsur main dan drama tika dibangunkan dengan mengambil kira umur, jantina, taraf sosioekonomi dan gaya pembelajaran kanak-kanak dalam kajian ini. Pengkaji juga mengenal pasti kandungan modul seperti pengetahuan, kemahiran dan sikap kanak-kanak prasekolah. Reka bentuk Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dibangunkan diimplementasikan pada akhir tahun sesi persekolahan. Pada masa ini, Daripada segi pengetahuan, kanak-kanak telah mengetahui nama watak-watak binatang dalam modul dan menguasai kemahiran bertutur dan mendengar. Selain itu, kanak-kanak juga dapat menggunakan bahan secara kreatif dalam rekaan untuk membina boneka dan pentas serta dapat menyatakan idea dan perasaan masing-masing.

4.3.2 Menyatakan objektif modul

Objektif Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak adalah untuk membimbing kanak-kanak membina boneka, membina pentas boneka, mengenali perwatakan dan emosi, mengenali muzik dan pergerakan, mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita, mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita, membuat latihan persembahan, persembahan dan menonton semula persembahan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Setiap projek yang dilaksanakan bertujuan mengenal pasti interaksi kanak-kanak menerusi boneka, mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ dipilih untuk modul ini

kerana mempunyai unsur-unsur intrapersonal dan interpersonal yang menjadi sasaran dalam objektif modul. Dalam modul ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing. Seterusnya diterangkan objektif pembelajaran untuk setiap projek dalam modul.

Objektif projek membina boneka adalah untuk membimbing kanak-kanak membina boneka dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Boneka-boneka yang dibina ialah watak Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Watak-watak boneka ini adalah dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek membina pentas boneka adalah untuk membimbing kanak-kanak membina pentas boneka dan mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Kanak-kanak dikehendaki membina dan menghias pentas boneka untuk kegunaan persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek perwatakan dan emosi adalah untuk membimbing kanak-kanak mengenali watak dan perwatakan serta emosi dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Projek ini membantu kanak-kanak mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan lima emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, takut dan benci. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek muzik dan pergerakan adalah untuk membimbing kanak-kanak mengenali muzik, lagu dan nyanyian serta pergerakan boneka untuk mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Dalam projek ini, kanak-kanak akan dibimbing untuk menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka. Pergerakan bersama boneka merangkumi pergerakan tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek pendahuluan dan perkembangan cerita adalah untuk membimbing kanak-kanak membina pendahuluan dan perkembangan cerita dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Dialog yang direka adalah berdasarkan sinopsis cerita iaitu di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek konflik dan pengakhiran cerita adalah untuk membimbing kanak-kanak membina konflik dan pengakhirancerita dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Sinopsis cerita ialah Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa sedang bermain dan menyanyi dengan riang gembira. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka.

Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah marah akan Harimau. Binatang-binatang lain benci akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal. Akhirnya semua berkawan baik. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek latihan persembahan adalah untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan latihan persembahan drama tika boneka dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Sinopsis cerita persembahan ini ialah di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Binatang-binatang lain benci Harimau. Gajah marah akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal lalu minta maaf. Akhirnya semua berkawan baik. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek persembahan adalah untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan persembahan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Persembahan

boneka adalah berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing.

Objektif projek menonton semula persembahan adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki bercerita semula dan menjawab soalan-soalan berdasarkan cerita yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan kawan-kawan lain. Dalam projek ini kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan dan berpeluang meluahkan perasaan masing-masing. Jadual 4.2 berikut menunjukkan Objektif Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak;

Jadual 4.2
Objektif Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Projek	**Objektif modul**
Membina boneka	Membimbing kanak-kanak membina boneka. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.
Membina pentas boneka	Membimbing kanak-kanak membina pentas boneka. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.
Perwatakan dan emosi	Membimbing kanak-kanak mengenali perwatakan dan emosi. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.
Muzik dan pergerakan	Membimbing kanak-kanak mengenali muzik dan pergerakan. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Pendahuluan dan perkembangan cerita	Membimbing kanak-kanak membina pendahuluan dan perkembangan cerita. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.
Konflik dan pengakhiran cerita	Membimbing kanak-kanak membina konflik dan pengakhiran cerita. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.
Latihan persembahan	Membimbing kanak-kanak melaksanakan latihan persembahan drama tika boneka. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.
Persembahan	Membimbing kanak-kanak melaksanakan persembahan drama tika boneka. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.
Menonton semula persembahan	Memberi peluang kepada kanak-kanak menonton semula persembahan drama tika boneka. Mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

4.4 Reka bentuk kandungan modul

Kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak mempunyai sembilan projek iaitu (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan.

Reka bentuk sembilan projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang

mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi menyatakan sembilan projek yang terkandung dalam Modul Drama tika Boneka yang memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menghasilkan sebuah persembahan drama tika boneka secara berkumpulan di bawah bimbingan guru. Intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak akan dipertingkatkan setelah melibatkan diri dalam aktiviti drama tika boneka kanak-kanak. Cerita drama tika boneka ini bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba' diadaptasi daripada buku cerita fabel teladan yang diterbitkan oleh QAFF Penerbitan. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan drama tika boneka di depan guru dan rakan-rakan lain. Kanak-kanak yang lain berpeluang untuk menonton persembahan drama tika boneka yang dihasilkan. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Elemen kumpulan guru membahagikan kanak-kanak dalam kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif.

Elemen hubungan guru membacakan cerita 'Siapa Pengawal Rimba', menunjukkan contoh boneka dan pentas boneka, memperkenalkan sifat dan emosi watak serta muzik dan pergerakan dalam persembahan drama tika boneka. Selain itu, pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita juga diperkenalkan kepada kanak-kanak. Kanak-kanak memberi respons terhadap boneka, pentas boneka, muzik, pergerakan dan cerita yang disampaikan.

Elemen tugasan guru memberi tugasan kepada kanak-kanak untuk membina boneka, pentas boneka, menyatakan sifat dan emosi watak, menyanyikan lagu, membuat pergerakan, menghasilkan skrip cerita, membuat latihan dan diakhiri dengan persembahan drama tika boneka. Kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan masing-masing.

Elemen pameran guru meminta kanak-kanak mempamerkan hasil dan membuat persembahan. Kanak-kanak mempamerkan hasil dan membuat persembahan di depan guru dan rakan-rakan.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi soal jawab bersama-sama kanak-kanak. Kanak-kanak diminta untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.4.1 Reka bentuk projek membina boneka

Reka bentuk projek membina boneka adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak membina boneka secara berkumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina boneka berdasarkan watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ iaitu Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Pada akhir projek kanak-kanak dikehendaki mempamerkan boneka, menceritakan hasil kerja, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberi bahan-bahan untuk membina boneka.

Elemen hubungan guru membacakan cerita 'Siapa Pengawal Rimba' untuk kanak-kanak. Kanak-kanak mengenali watak-watak dalam cerita. Guru menunjukkan contoh boneka yang telah siap. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita dan boneka.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan membina boneka langkah demi langkah dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan. Kanak-kanak membina boneka dalam kumpulan masing-masing.

Elemen pameran guru menyediakan ruang pameran dan memberi arahan kepada kanak-kanak untuk mempamerkan boneka masing-masing. Kanak-kanak mempamerkan boneka masing-masing yang telah dihasilkan.

Elemen refleksi guru meminta kanak-kanak menceritakan hasil kerja, bertanya soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.3 berikut menunjukkan Reka bentuk projek membina boneka;

Jadual 4.3
Reka bentuk Projek Membina Boneka

Elemen	**Reka bentuk**
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak untuk membina boneka secara berkumpulan. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan boneka, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberi bahan-bahan untuk membina boneka.
Hubungan	Guru membacakan cerita untuk kanak-kanak dan menunjukkan contoh boneka yang telah siap.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan membina boneka dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan dalam kumpulan.
Pameran	Guru menyediakan ruang pameran kepada kanak-kanak untuk mempamerkan boneka yang telah dihasilkan.
Refleksi	Guru bersoal jawab bersama kanak-kanak, menceritakan hasil kerja, menyatakan pendapat dan perasaan.

4.4.2 Reka bentuk projek membina pentas boneka

Reka bentuk projek membina pentas boneka adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak membina pentas boneka secara berkumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina pentas boneka berlatar rimba. Pada akhir projek kanak-kanak dikehendaki mempamerkan pentas boneka, menceritakan hasil kerja, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberi bahan-bahan untuk membina pentas boneka.

Elemen hubungan guru menunjukkan contoh pentas boneka yang berlatar rimba dan menceritakan objek-objek yang terdapat pada latar pentas. Kanak-kanak mengenali objek yang terdapat pada latar pentas. Guru menunjukkan contoh pentas boneka yang telah siap. Kanak-kanak memberi respons terhadap pentas boneka.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan membina pentas boneka langkah demi langkah dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan. Kanak-kanak membina pentas boneka dalam kumpulan masing-masing.

Elemen pameran guru menyediakan ruang pameran dan memberi arahan kepada kanak-kanak untuk mempamerkan pentas boneka masing-masing. Kanak-kanak mempamerkan pentas boneka masing-masing yang telah dihasilkan.

Elemen refleksi guru meminta kanak-kanak menceritakan hasil kerja, bertanya soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.4 berikut menunjukkan Reka bentuk projek membina pentas boneka;

Jadual 4.4
Reka bentuk Projek Membina Pentas Boneka

Elemen	**Reka bentuk**
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak untuk membina pentas boneka secara berkumpulan. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan pentas boneka, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberi bahan-bahan untuk membina boneka.

Hubungan	Guru menunjukkan contoh pentas boneka yang berlatar rimba dan menceritakan objek-objek yang terdapat pada latar pentas.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan membina pentas boneka dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan dalam kumpulan.
Pameran	Guru menyediakan ruang pameran kepada kanak-kanak untuk mempamerkan pentas boneka yang telah dihasilkan.
Refleksi	Guru bersoal jawab bersama kanak-kanak, menceritakan hasil kerja, menyatakan pendapat dan perasaan.

4.4.3 Reka bentuk projek perwatakan dan emosi

Reka bentuk projek perwatakan dan emosi adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing mengenali perwatakan untuk watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ iaitu Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Kanak-kanak dikehendaki mengenali dan menyatakan sifat-sifat yang ada pada setiap watak boneka yang telah dibina sebelum ini. Selain itu, kanak-kanak juga dikehendaki menyatakan lima emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, takut dan benci. Pada akhir projek, kanak-kanak menceritakan perwatakan dan emosi dalam projek, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dibimbing untuk mengenali perwatakan dan emosi.

Elemen hubungan guru membacakan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ dan menyatakan perwatakan dan emosi watak dalam cerita satu demi satu sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita. Kanak-kanak memberi respons.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan dengan menceritakan perwatakan dan emosi untuk watak masing-masing dengan menggunakan boneka disediakan.

Elemen pameran guru menyediakan pentas boneka untuk kanak-kanak menceritakan perwatakan dan emosi dalam projek. Setiap kanak-kanak diberi peluang untuk bercerita dengan menggunakan boneka masing-masing. Kanak-kanak boleh bercerita di depan pentas boneka dan juga di belakang pentas boneka.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan perwatakan dan emosi serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.5 berikut menunjukkan Reka bentuk projek perwatakan dan emosi;

Jadual 4.5
Reka bentuk Projek Perwatakan dan Emosi

Elemen	Reka bentuk
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak mengenali perwatakan untuk watak-watak dalam cerita dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dikehendaki mengenali dan menyatakan sifat-sifat yang ada pada setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan lima emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, takut dan benci. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki menceritakan perwatakan dan emosi dalam projek, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan disediakan boneka dan pentas boneka yang telah dibina.
Hubungan	Guru membacakan cerita dan menyatakan perwatakan dan emosi watak satu demi satu sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan menceritakan perwatakan dan emosi untuk watak masing-masing dengan menggunakan boneka disediakan.
Pameran	Guru menyediakan pentas boneka kepada kanak-kanak untuk menceritakan perwatakan dan emosi untuk watak masing-masing.
Refleksi	Guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan perwatakan dan emosi serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.4.4 Reka bentuk projek muzik dan pergerakan

Reka bentuk projek muzik dan pergerakan adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka. Lagu yang dipilih ialah lagu yang bertemakan kawan yang

bersesuaian dengan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pergerakan boneka merangkumi pergerakan (tutup dan buka mulut boneka), (boneka berpusing ke kiri dan ke kanan) serta (boneka berjalan). Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki menyanyi dan membuat pergerakan berdasarkan watak dan perwatakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan sebelum ini. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.

Elemen hubungan guru menyanyi lagu bertema kawan sambil menggerakkan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati lagu dan pergerakan watak dan perwatakan dalam cerita. Kanak-kanak memberi respons terhadap muzik, nyanyian, lagu dan pergerakan.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan projek muzik dan pergerakan. Kanak-kanak menyanyi dan membuat pergerakan dengan menggunakan boneka masing-masing dalam kumpulan.

Elemen pameran guru meminta kanak-kanak menyanyi dan membuat pergerakan di depan kelas. Kanak-kanak membuat persembahan secara kumpulan.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan muzik dan pergerakan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.6 berikut menunjukkan Reka bentuk projek muzik dan pergerakan;

Jadual 4.6
Reka bentuk Projek Muzik dan Pergerakan

Elemen	Reka bentuk
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki menyanyi dan membuat pergerakan berdasarkan watak dan perwatakan boneka masing-masing. Kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak.
Hubungan	Guru menyanyi sambil menggerakkan boneka. Kanak-kanak diminta mengingati lagu dan pergerakan watak dan perwatakan dalam cerita. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita, lagu dan pergerakan.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan projek muzik dan pergerakan. Kanak-kanak menyanyi dan membuat pergerakan dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran	Guru meminta kanak-kanak membuat persembahan menyanyi dan membuat pergerakan bersama boneka di depan kelas. Kanak-kanak membuat persembahan secara kumpulan.
Refleksi	Guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan muzik dan pergerakan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.4.5 Reka bentuk projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Reka bentuk projek pendahuluan dan perkembangan cerita adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan kelas. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita ialah;

Di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Rusa, Arnab, Kancil dan Burung suka berkawan. Mereka saling tolong menolong. Mereka bergembira dan menyanyi.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti projek ini.

Elemen hubungan guru membacakan sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati pendahuluan dan perkembangan cerita yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap pendahuluan dan perkembangan cerita.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan projek. Kanak-kanak melaksanakan tugasan mereka dialog berdasarkan sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing dan diakhiri dengan lagu untuk persembahan.

Elemen pameran guru meminta kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.7 berikut menunjukkan Reka bentuk projek pendahuluan dan perkembangan cerita;

Jadual 4.7
Reka bentuk Projek Pendahuluan dan Perkembangan Cerita

Elemen	**Reka bentuk**
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan kelas. Kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak.
Hubungan	Guru membacakan sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Kanak-kanak memberi respons terhadap pendahuluan dan perkembangan cerita.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak mereka dialog berdasarkan sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran	Guru meminta kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi	Guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.4.6 Reka bentuk projek konflik dan pengakhiran cerita

Reka bentuk projek konflik dan pengakhiran cerita adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis konflik dan pengakhiran cerita ialah;

Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah marah akan Harimau. Binatang-binatang lain benci akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal. Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi bersama-sama.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti unit ini. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.

Elemen hubungan guru membacakan sinopsis konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati konflik dan

pengakhiran cerita yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap konflik dan pengakhiran cerita.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan projek ini. Kanak-kanak membuat latihan mereka dialog berdasarkan sinopsis konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing.

Elemen pameran guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan kanak-kanak lain.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan konflik dan pengakhiran cerita serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.8 berikut menunjukkan Reka bentuk projek konflik dan pengakhiran cerita;

Jadual 4.8
Reka bentuk Projek Konflik dan Pengakhiran Cerita

Elemen	**Reka bentuk**
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak.

Hubungan	Guru membacakan sinopsis konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati konflik dan pengakhiran cerita yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap konflik dan pengakhiran cerita.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan projek ini. Kanak-kanak membuat latihan mereka dialog berdasarkan sinopsis konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran	Guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita dengan menggunakan boneka masing-masing.
Refleksi	Guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan konflik dan pengakhiran cerita serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.4.7 Reka bentuk projek latihan persembahan

Reka bentuk projek latihan persembahan adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Sinopsis cerita: Di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Rusa, Arnab, Kancil dan Burung suka berkawan. Mereka saling tolong menolong. Mereka bergembira dan menyanyi. Tiba-tiba Harimau

datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah marah akan Harimau. Binatang-binatang lain benci akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal. Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi bersama-sama.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti unit ini.

Elemen hubungan guru membacakan sinopsis cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati cerita penuh yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan untuk projek ini. Kanak-kanak membuat latihan mereka dialog berdasarkan sinopsis pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing.

Elemen pameran guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan kanak-kanak lain.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan latihan persembahan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.9 berikut menunjukkan Reka bentuk projek latihan persembahan;

Jadual 4.9
Reka bentuk Projek Latihan Persembahan

Elemen	**Reka bentuk**
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka. Kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak.
Hubungan	Guru membacakan sinopsis cerita kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati cerita penuh yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan untuk projek ini. Kanak-kanak membuat latihan mereka dialog berdasarkan sinopsis cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran	Guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan kanak-kanak lain.
Refleksi	Guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan latihan persembahan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.4.8 Reka bentuk projek persembahan

Reka bentuk projek persembahan adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek. Persembahan boneka adalah berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk projek ini.

Elemen hubungan guru membacakan sinopsis cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Guru meminta kanak-kanak mengingati cerita penuh yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan projek persembahan. Kanak-kanak membuat latihan pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dan menyanyi dengan menggunakan boneka masing-masing.

Elemen pameran guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan cerita penuh dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan kanak-kanak lain.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan projek persembahan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.10 berikut menunjukkan Reka bentuk projek persembahan;

Jadual 4.10
Reka bentuk Projek Persembahan

Elemen	**Reka bentuk**
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan drama tika boneka. Persembahan boneka adalah berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak.
Hubungan	Guru membacakan sinopsis cerita kepada kanak-kanak. Guru meminta kanak-kanak mengingati cerita penuh yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan projek persembahan. Kanak-kanak membuat latihan pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dan menyanyi dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran	Guru membimbing kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan cerita penuh dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan kanak-kanak lain.
Refleksi	Guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan projek persembahan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.4.9 Reka bentuk projek menonton semula persembahan

Reka bentuk projek menonton semula persembahan adalah berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi.

Elemen situasi guru membimbing kanak-kanak menonton semula persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki melukis, bercerita dan menjawab soalan yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan rakan-rakan lain. Kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Elemen kumpulan guru membahagikan kelas kepada tiga atau empat kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai lima hingga tujuh orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberikan buku cerita, kertas lukisan dan pensel warna. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.

Elemen hubungan guru menayangkan persembahan drama tika boneka kumpulan masing-masing kepada murid. Kanak-kanak memberi respons terhadap persembahan.

Elemen tugasan guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan melukis watak-watak yang terdapat dalam cerita. Kanak-kanak melukis watak-watak dalam cerita.

Elemen pameran guru meminta kanak-kanak mempamerkan lukisan dan bercerita berkenaan cerita. Kanak-kanak mempamerkan lukisan masing-masing dan bercerita berdasarkan lukisan di depan guru dan rakan-rakan.

Elemen refleksi guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan projek menonton semula persembahan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons. Jadual 4.11 berikut menunjukkan Reka bentuk projek menonton semula persembahan;

Jadual 4.11
Reka bentuk Projek Menonton Semula Persembahan

Elemen	**Reka bentuk**
Situasi	Guru membimbing kanak-kanak menonton semula persembahan drama tika boneka. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki melukis, bercerita dan menjawab soalan yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan rakan-rakan lain. Kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak.
Hubungan	Guru menayangkan persembahan drama tika boneka kumpulan masing-masing kepada murid. Kanak-kanak memberi respons terhadap persembahan.
Tugasan	Guru membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan melukis watak-watak yang terdapat dalam cerita. Kanak-kanak melukis watak-watak dalam cerita.
Pameran	Guru meminta kanak-kanak mempamerkan lukisan dan bercerita berkenaan cerita. Kanak-kanak mempamerkan lukisan masing-masing dan bercerita berdasarkan lukisan di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi	Guru mengadakan sesi bersoal jawab berkenaan projek menonton semula persembahan serta meminta kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

4.5 Pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan telah dinilai dan disahkan oleh tiga orang pakar iaitu dua orang pakar bidang pendidikan awal kanak-kanak dan seorang

pakar drama dalam pendidikan dengan menggunakan instrumen penilaian kesahan kandungan modul untuk mendapatkan kesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Jadual 4.12 berikut menunjukkan Penilai kesahan kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak;

Jadual 4.12
Penilai Kesahan Kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Pakar	Kelayakan Akademik	Pengalaman mengajar
A	Doktor Falsafah Psikologi	20 tahun mengajar di universiti
B	Doktor Falsafah Pendidikan Awal Kanak-kanak	8 tahun mengajar di universiti
C	Sarjana Drama	22 tahun mengajar di universiti

Kesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dinilai berdasarkan rasional reka bentuk modul untuk menentukan keperluan penyediaan modul, objektif instruksi modul untuk mengenal pasti kemahiran, pengetahuan atau sikap yang harus dicapai atau boleh ditunjukkan menggunakan modul serta aktiviti pembelajaran untuk mengenal pasti kaedah dan bahan yang digunakan untuk menguji kefahaman dan mencetus interaksi antara kanak-kanak. Jadual 4.13 berikut menunjukkan Pencapaian kesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak;

Jadual 4.13
Pencapaian Kesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Kandungan modul	**Pakar A**	**Pakar B**	**Pakar C**
Isi kandungan sesuai	√	√	√
Sasaran modul sesuai	√		√
Arahan modul jelas	√	√	√
Cara mengguna modul jelas		√	√
Pernyataan matlamat disediakan secara umum dan ringkas	√	√	√
Terdapat objektif instruksi bagi setiap projek	√	√	√
Objektif ditulis mengikut hierarki pembelajaran		√	√
Objektif ditulis dengan jelas dan tepat	√	√	
Objektif mempunyai kemahiran intrapersonal	√	√	√
Objektif mempunyai kemahiran interpersonal	√	√	√
Objektif meliputi seluruh kandungan modul		√	√
Dapat menarik perhatian dan motivasi kanak-kanak	√		√
Menggunakan pelbagai kaedah	√	√	√
Kanak-kanak berinteraksi dengan bahan	√	√	√
Kanak-kanak berinteraksi dengan kanak-kanak lain	√	√	
Aktiviti pembelajaran berjalan mengikut urutan	√		√
Aktiviti pembelajaran dapat mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak	√	√	√
Aktiviti pembelajaran dapat mempertingkatkan interpersonal kanak-kanak	√	√	√
Maklum balas disediakan		√	√
Bahan bantu mengajar disediakan	√	√	√
Arahan pembelajaran adalah jelas	√		√
Contoh/panduan pembelajaran disediakan		√	√
Mempunyai rumusan bagi setiap projek		√	
Latihan dan maklum balas kanak-kanak mencukupi		√	√
Aktiviti susulan projek disediakan	√	√	
Jumlah pencapaian kesahan kandungan modul	**18**	**21**	**21**

Kaedah pengiraan kesahan kandungan modul untuk Pakar A, Pakar B dan Pakar C adalah berdasarkan formula Tuckman dan Waheed (1981) seperti berikut;

$$\frac{\text{Jumlah Skor Pakar (x)}}{\text{Skor maksimum (25)}} \text{ X 100\% = Pencapaian kesahan kandungan modul}$$

Menurut Tuckman dan Waheed (1981), pencapaian 70 peratus dianggap telah mencapai tahap pencapaian yang tinggi. Berikut ialah pencapaian kesahan kandungan modul berdasarkan Pakar A, Pakar B dan Pakar C;

Pakar A

$$\frac{\text{Jumlah Skor Pakar A (18)}}{\text{Skor maksimum (25)}} \text{ X 100\% = 72\%}$$

Pencapaian kesahan kandungan modul Pakar A ialah 72 peratus. Pencapaian ini mencapai tahap pencapaian yang tinggi kerana telah melebihi 70 peratus.

Pakar B

$$\frac{\text{Jumlah Skor Pakar B (21)}}{\text{Skor maksimum (25)}} \text{ X 100\% = 84\%}$$

Pencapaian kesahan kandungan modul Pakar B ialah 84 peratus. Pencapaian ini mencapai tahap pencapaian yang tinggi kerana telah melebihi 70 peratus.

Pakar C

$$\frac{\text{Jumlah Skor Pakar B (21)}}{\text{Skor maksimum (25)}} \times 100\% = 84\%$$

Pencapaian kesahan kandungan modul Pakar C ialah 84 peratus. Pencapaian ini mencapai tahap pencapaian yang tinggi kerana telah melebihi 70 peratus.

Purata pencapaian kesahan kandungan modul bagi Pakar A, Pakar B dan Pakar C ialah;

$$\frac{72 + 84 + 84}{3} = 80\%$$

Purata pencapaian kesahan kandungan modul Pakar A, Pakar B dan Pakar C ialah 80 peratus. Dapat dirumuskan bahawa pencapaian kesahan kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak telah tahap pencapaian yang tinggi kerana telah melebihi 70 peratus.

4.6 Mencuba modul dan kebolehpercayaan modul

Setelah Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dibangunkan, modul ini dicuba oleh pengkaji semasa melaksanakan Program Latihan Pra pensyarah di sebuah prasekolah di kawasan Hulu Selangor. Sepanjang tempoh pengkaji mencuba Modul Drama tika Boneka kanak-kanak, didapati bahawa tindak balas kanak-kanak terhadap modul ini adalah sangat memberangsangkan terutamanya daripada segi intrapersonal dan interpersonal.

Kebolehpercayaan modul diperoleh menerusi soal selidik. Pengkaji mengedarkan soal selidik ini kepada kanak-kanak prasekolah untuk dijawab semasa mencuba modul. Nilai *Cronbach's alpha* soal selidik ialah 0.664. Akhir sekali, soal selidik yang digubal telah disahkan sekali lagi oleh penyelia dengan menggunakan *first-order Correlated Factor Model* bagi item intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak dan menilai kebolehpercayaan soal selidik dengan menggunakan *Conbach's alpha* dan didapati nilainya 0.610. Ini menunjukkan bahawa soal selidik yang digunakan adalah sesuai untuk mencapai objektif kajian ini.

4.7 Kesimpulan

Ban IV pengkaji telah menjawab persoalan kajian Fasa I: Pembangunan Modul dengan menganalisis keperluan kanak-kanak dan objektif modul; mengenal pasti reka bentuk pembangunan kandungan modul; penilaian pakar dan pencapaian kesahan modul serta mencuba modul dan kebolehpercayaan modul diperoleh.

BAB V

DAPATAN KAJIAN FASA II

5.1 Pendahuluan

Bab ini adalah untuk menjawab persoalan kajian Fasa II: Implementasi dan Penilaian iaitu Apakah cara implementasi dan penilaian Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak? Soalan kajian 2.1 Bagaimanakah guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul? Dijawab untuk mengenal pasti cara implementasi modul oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S dan tindak balas kanak-kanak dalam setiap kelas cikgu masing-masing terhadap modul. Soalan kajian 2.2 Bagaimanakah kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti drama tika boneka dilaksanakan? Dijawab untuk mengenal pasti cara kanak-kanak berinteraksi menerusi boneka sama ada berbual, menyanyi atau memanipulasikan boneka secara individu, berpasangan atau berkumpulan semasa dan selepas aktiviti drama tika boneka dilaksanakan. Soalan kajian 2.3 Sejauh manakah perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka? dan Soalan kajian 2.4 Sejauh manakah perubahan sikap kanak-kanak daripada segi interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka? Data diperoleh melalui soal selidik, temu bual dan bercerita berdasarkan lukisan yang telah dihasilkan oleh kanak-kanak.

5.2 Implementasi modul dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul

Bahagian ini mengenal pasti implementasi dan tindak balas kanak-kanak terhadap Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang mengandungi sembilan projek iaitu (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan.

Modul yang dibangunkan diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S dan penilaian telah dilaksanakan untuk mengenal pasti kanak-kanak Kelas P, Kelas R dan Kelas S menggunakan boneka untuk berinteraksi semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka, mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal serta interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

5.2.1 Implementasi dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul di Kelas P

Kelas P mempunyai dua puluh tiga orang kanak-kanak iaitu sebelas orang lelaki dan dua belas orang perempuan. Cikgu P telah membahagikan kelas kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah yang mempunyai enam orang kanak-kanak, Kumpulan Biru yang mempunyai enam orang kanak-kanak, Kumpulan Kuning yang mempunyai lima orang kanak-kanak dan Kumpulan Hijau yang mempunyai enam orang kanak-kanak.

Cikgu P

Cikgu P berumur empat puluh tujuh tahun dan memegang Sijil Perguruan dari Institut Perguruan Tanjung Malim. Beliau mempunyai pengalaman mengajar selama tujuh belas tahun iaitu sepuluh tahun di sekolah rendah dan lapan tahun di prasekolah. Beliau juga pernah menyertai bengkel membuat boneka yang dianjurkan oleh Pejabat Pelajaran Daerah Hulu Selangor.

Beliau menyatakan bahawa penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dapat membantu dalam proses pedagogi terutamanya di prasekolah. Kanak-kanak prasekolah suka akan bermain dan mereka akan berasa seronok semasa belajar jika boneka digunakan sebagai alat pedagogi. Oleh itu penggunaan boneka adalah bersesuaian dengan pendekatan belajar melalui bermain yang disarankan dalam Kurikulum Prasekolah Kebangsaan. Dalam hal ini, Cikgu P menyatakan bahawa;

> *'Penggunaan boneka ini sangat membantu... terutama di prasekolah sebab kita tahu murid-murid ini suka bermain. Boneka ini seolah-olah menunjukkan cara untuk belajar melalui bermain... Jadi, memang sangat membantulah... Sekiranya semua guru-guru prasekolah... menggunakan boneka untuk mengajar.... murid-murid akan seronok belajar'* (T, 11/08/08).

Beliau bertambah lagi, implementasi Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak sangat membantu untuk mempertingkatkan kemahiran intrapersonal kanak-kanak prasekolah. Kanak-kanak dapat meluahkan perasaan dan menyatakan pendapat mereka dalam aktiviti drama tika boneka. Dalam hal ini Cikgu P menyatakan;

> *'Macam... katakanlah dia marah... dia akan membuat reaksi marah betul....memang dengan boneka ni dia dapat menyatakan apa yang dia nak luahkan. Dia luahkan secara bersungguh-sungguh melalui boneka dalam persembahan boneka'* (T, 10/11/08).

Selain itu, mengikut Cikgu P, implementasi Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak juga sangat membantu kanak-kanak daripada segi kemahiran interpersonal. Sikap mereka akan berubah setelah aktiviti boneka dilaksanakan. Kanak-kanak yang tidak boleh bertolak ansur dan tidak mahu membantu kawan-kawan telah berubah sikap mereka selepas aktiviti drama tika boneka dilaksanakan. Dalam hal ini Cikgu P menyatakan;

> *'Memang ia sangat membantu daripada peringkat awal hingga persembahan sebab dari (pemerhatian) yang kita... yang saya tengok murid kelas saya...ada antara dia kadang- kadang dia tak boleh bertolak ansur, dia tak nak membantu kawan-kawan, tapi bila dia membuat boneka, nampak perubahan. Dia boleh bertolak ansur, boleh bekerjasama dengan kawan-kawannya'* (T, 10/11/08).

Akhir sekali, Cikgu P berharap guru prasekolah yang lain juga diberi peluang untuk mengikuti kursus supaya dapat melaksanakan aktiviti drama tika boneka kanak-kanak dalam kelas. Berikut ialah cara implementasi Cikgu P terhadap modul dan tindak balas kanak-kanak kelas Cikgu P terhadap Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

5.2.1.1 Projek membina boneka

Situasi

Cikgu P menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk membina boneka secara berkumpulan. Boneka-boneka yang telah dibina ialah watak Gajah, Harimau, Burung, Arnab,

Monyet, Rusa dan Kancil. Watak-watak boneka ini adalah berdasarkan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Setiap kanak-kanak hanya perlu membina satu watak boneka yang telah ditetapkan oleh cikgu.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka sarung tangan monyet yang bernama Coco. Tujuan Cikgu P menggunakan boneka Coco adalah untuk bertanya khabar kepada kanak-kanak dan menghidupkan suasana pembelajaran. Berikut adalah tindak balas kanak-kanak bersama dengan Coco;

Coco	:	Halo kawan-kawan!
Kanak-kanak	:	Halo!
Coco	:	Saya Coco. Apakah nama saya?
Kanak-kanak	:	Coco.
Coco	:	Ok, kawan-kawan nak dengar cerita tak?
Kanak-kanak	:	Nak...
Coco	:	Tapi.. bukan saya yang ceritakan. Cikgu yang ceritakan. Ok, kita dengar sama-sama. Boleh kawan-kawan?
Kanak-kanak	:	Boleh.
Coco	:	Saya pergi dulu ya. Bye!
Kanak-kanak	:	Bye...

Setelah Coco berinteraksi dengan kanak-kanak, Cikgu P menyimpan Coco lalu mengeluarkan buku cerita yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba' dan bercerita kepada

kanak-kanak dengan tujuan memperkenalkan watak-watak dalam cerita ini. Setelah habis bercerita, Cikgu P meminta kanak-kanak menyebut semula watak-watak dalam cerita. Kemudiannya, Cikgu P menunjukkan contoh boneka yang telah siap kepada kanak-kanak.

Tugasan

Kanak-kanak melaksanakan tugasan membina boneka mengikut watak masing-masing yang telah ditetapkan oleh cikgu. Cikgu P membahagikan bahan-bahan untuk membuat boneka kepada kanak-kanak lalu menunjukkan cara untuk membina boneka satu langkah demi satu langkah. Kanak-kanak yang berada di dalam kumpulan masing-masing mendengar arahan Cikgu P lalu menyiapkan boneka masing-masing. Cikgu P membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Boneka yang perlu disiapkan oleh kanak-kanak P1 ialah boneka Rusa, P2 ialah boneka Harimau, P3 ialah boneka Gajah, P4 ialah boneka Monyet dan P5 ialah boneka Burung. Setelah memberi arahan kepada Kumpulan Kuning, seterusnya Cikgu P memberi arahan kepada Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk melaksanakan tugasan masing-masing.

Pameran

Cikgu P mengarahkan kanak-kanak mempamerkan boneka yang telah siap dibina mengikut kumpulan masing-masing. Setiap kanak-kanak berpeluang melihat hasil kerja sendiri dan juga kawan-kawan yang lain lalu bercerita tentang hasil diri dan perasaan masing-masing.

Berikut adalah watak boneka yang telah dipamerkan oleh kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 dalam Kumpulan Kuning.

Kanak-kanak P1	-	Boneka watak Rusa.
Kanak-kanak P2	-	Boneka watak Harimau.
Kanak-kanak P3	-	Boneka watak Gajah.
Kanak-kanak P4	-	Boneka watak Monyet.
Kanak-kanak P5	-	Boneka watak Burung.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek membina boneka. Kanak-kanak berpeluang untuk bercerita hasil sendiri. Kesemua kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyatakan suka akan boneka yang telah dihasilkan. Berikut ialah refleksi daripada kanak-kanak Kumpulan Kuning terhadap boneka yang telah dihasilkan;

Cikgu P	:	Ok... Dah... Dengar... Kumpulan Kuning, cerita sikit boneka yang telah buat.
Kanak-kanak P1	:	Saya buat boneka Rusa... Saya suka boneka saya.
Kanak-kanak P2	:	Saya buat boneka Harimau... Saya suka boneka saya.
Kanak-kanak P3	:	Saya buat boneka Gajah... Saya suka boneka saya.
Kanak-kanak P4	:	Saya buat boneka Monyet... Saya suka boneka saya.
Kanak-kanak P5	:	Saya buat boneka Burung... Saya suka boneka saya.
Cikgu P	:	Ok... Dah... Kelas, tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas Kumpulan Kuning, Cikgu P juga memberi peluang kepada wakil Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk menyatakan hasil dan perasaan mereka. Apabila kanak-kanak selesai menceritakan hasil dan perasaan mereka, Cikgu P membuat refleksi terhadap projek membina boneka. Berikut ialah interaksi Cikgu P dengan kelasnya;

Cikgu P	:	Ok. Tadi kita dah buat apa?
Kelas	:	Boneka.
Cikgu P	:	Ok. Dah... Kita dah buat watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Ada Gajah... Monyet... Kancil... Arnab... Burung... Rusa... dan Harimau.... Ok. Jadi, hari ini kita dah selesai buat boneka haiwan. Nanti kita akan buat pentas. Kita boleh berlakon.
Kelas	:	(Gembira.) Yeh!

Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak bahawa sesi kelas ini telah berjaya menghasilkan boneka masing-masing. Sesi seterusnya kanak-kanak akan membuat pentas boneka yang digunakan untuk berlakon dalam persembahan boneka.

Berdasarkan catatan jurnal Cikgu P, projek membina boneka telah mengikut perancangan yang telah dibuat. Kanak-kanak suka dan seronok dalam aktiviti membina boneka. Mereka dapat menyebut nama watak boneka yang telah dihasilkan oleh mereka (J, 26/08/08). Jadual 5.1 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek membina boneka Kelas P;

Jadual 5.1
Implementasi dan tindak balas projek membina boneka Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini adalah untuk membina boneka secara berkumpulan. Setiap kanak-kanak perlu membina satu watak boneka. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan boneka serta menceritakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tentang tujuan projek membina boneka yang telah dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu menggunakan boneka yang bernama Coco untuk bersoal jawab, membacakan buku cerita yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba' dan menunjukkan contoh boneka yang telah siap kepada kanak-kanak.	Kanak-kanak bersoal jawab bersama Coco, memberi respons terhadap watak-watak dalam cerita dan contoh boneka.
Tugasan	Cikgu membahagikan bahan-bahan untuk membuat boneka kepada kanak-kanak lalu menunjukkan cara membina boneka satu langkah demi satu langkah.	Kanak-kanak melaksanakan tugasan membina boneka mengikut watak masing-masing yang telah ditetapkan oleh cikgu.

Pameran	Cikgu mengarahkan kanak-kanak mempamerkan boneka yang telah siap dibina mengikut kumpulan masing-masing.	Setiap kanak-kanak berpeluang melihat hasil kerja sendiri dan juga kawan-kawan yang lain lalu bercerita tentang hasil diri dan perasaan masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek membina boneka.	Kanak-kanak berpeluang untuk bercerita hasil sendiri. Kesemua kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyatakan bahawa mereka suka akan boneka yang telah dihasilkan.

5.2.1.2 Projek membina pentas boneka

Situasi

Cikgu P menyatakan bahawa projek ini adalah untuk membina pentas boneka secara berkumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina dan menghiaskan pentas boneka untuk kegunaan persembahan drama tika boneka yang bertajuk ‘Siapa Pengawal Rimba’.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kelas kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' lalu bertanya kepada kanak-kanak tentang makna rimba serta binatang dan tumbuh-tumbuhan yang terdapat dalam rimba. Berikut adalah interaksi antara Cikgu P dengan kanak-kanak;

Cikgu P	:	Siapakah tau rimba tu apa?
Kanak-kanak	:	(Senyap.)
Cikgu P	:	Rimba maknanya kawasan hutan. Selalunya dalam kawasan hutan ada binatang-binatang. Contohnya harimau, gajah dan lain-lain. Apakah maksud rimba?
Kanak-kanak	:	Hutan.
Cikgu P		Di rimba juga ada pokok besar, bunga dan rumput. Hari ini kita nak lihat tempat tinggal binatang. Kita nak buat tempat tinggal binatang. Nak buat tak?
Kanak-kanak	:	(Menjerit kuat.) Nak...

Selepas menjelaskan makna dan suasana dalam rimba, Cikgu P mengeluarkan pentas boneka yang telah siap dibina untuk rujukan kanak-kanak Berikut ialah interaksi Cikgu P dengan kanak-kanak terhadap pentas boneka;

Cikgu P	:	Cikgu ada contoh tempat tinggal binatang. (Menunjukkan hiasan yang ada pada pentas lalu bertanya) Cantik tak?
Kanak-kanak	:	Cantik!
Cikgu P	:	Ada apa di sini?
Kanak-kanak	:	Bunga... rumput... dan pokok....
Cikgu P	:	Ok. Dah... Cikgu akan bagi bahan-bahan membuat pentas boneka kepada kumpulan masing-masing.

Setelah mengenal pasti objek-objek yang terdapat pada pentas, kanak-kanak bersedia untuk melaksanakan tugasan yang akan diberi oleh Cikgu P.

Tugasan

Sebelum kanak-kanak melaksanakan tugasan, Cikgu P membahagikan bahan-bahan untuk membuat pentas boneka kepada kumpulan masing-masing. Cikgu telah menunjukkan cara membuat pentas boneka satu langkah demi satu langkah. Kanak-kanak yang berada di dalam

kumpulan masing-masing telah mendengar arahan Cikgu P lalu menyiapkan pentas boneka masing-masing. Cikgu P membimbing kanak-kanak dalam membuat pentas boneka dari satu kumpulan ke satu kumpulan yang lain .

Pameran

Cikgu P mengarahkan kanak-kanak mempamerkan pentas boneka yang telah siap di depan kelas. Cikgu P meminta kanak-kanak menceritakan hasil kerja mereka. Berikut ialah interaksi Cikgu P dengan kanak-kanak terhadap pentas boneka;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Bagus.... Kita dah buat tempat tinggal siapa ni?
Kanak-kanak	:	Gajah... Kancil... Arnab...Rusa...Burung... Monyet...
Cikgu P	:	Dan...
Kanak-kanak	:	Harimau....
Cikgu P	:	Ok. Dah... Sekarang kita nak tengok hasil kumpulan masing-masing. Wakil Kumpulan Kuning cerita dulu.
Wakil Kumpulan Kuning	:	Kami buat pentas ada bunga... pokok... rumput... Kami suka buat pentas.
Cikgu P	:	Ok. Dah... Tepuk tangan.

Selepas wakil Kumpulan Kuning menyatakan hasil dan perasaan mereka, Cikgu P juga memberi peluang kepada wakil Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk menyatakan hasil dan perasaan mereka.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek membina pentas boneka. Berikut ialah interaksi Cikgu P dengan kelas;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Dengar... Hari ini kita dah buat pentas boneka. Tempat tinggal binatang. Ada apa?
Kelas	:	Pokok... bunga... rumput...
Cikgu P	:	Ok. Pentas ni nanti kita guna untuk bermain boneka. Kita jumpa nanti dan lihat perwatakan serta emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Ok. Dah... Tepuk tangan untuk diri sendiri.

Setelah membuat refleksi, Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak projek seterusnya ialah mereka akan melihat perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu P, beliau menyatakan bahawa projek membina pentas ini telah memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bekerjasama. Kanak-kanak dapat membina pentas secara berkumpulan yang berlatarkan rimba. Mereka dapat menyebut perkataan seperti dalam rimba ada pokok, bunga dan rumput (J, 2/09/08). Jadual 5.2 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek membina pentas boneka Kelas P;

Jadual 5.2
Implementasi dan tindak balas projek membina pentas boneka Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa projek ini adalah untuk membina pentas boneka secara berkumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina dan menghias pentas boneka. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan pentas boneka serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek pembinaan pentas boneka yang telah dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu menunjukkan buku cerita yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba' dan bertanya makna rimba serta binatang dan tumbuh-tumbuhan yang terdapat di dalam rimba. Cikgu juga menunjukkan pentas boneka yang telah siap dibina untuk rujukan kanak-kanak.	Kanak-kanak memberi respons soalan yang dikemukakan oleh cikgu dan memberi respons terhadap pentas boneka.
Tugasan	Cikgu membahagikan bahan-bahan untuk membuat pentas boneka kepada kumpulan masing-masing lalu menunjukkan cara membuat pentas	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mendengar arahan cikgu lalu menyiapkan pentas boneka masing-masing dengan bimbingan cikgu.

	boneka satu langkah demi satu langkah.	
Pameran	Cikgu mengarahkan kanak-kanak mempamerkan pentas boneka yang telah siap dibina mengikut kumpulan masing-masing.	Setiap kanak-kanak berpeluang melihat hasil kerja sendiri dan juga kawan-kawan yang lain lalu bercerita tentang hasil diri dan perasaan masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek membina pentas boneka.	Kanak-kanak bercerita berkenaan tentang pentas boneka kumpulan masing-masing.

5.2.1.3 Projek perwatakan dan emosi

Situasi

Cikgu P menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Selain itu, projek ini juga membantu kanak-kanak untuk mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan lima emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, takut dan benci.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (enam orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka bertali burung yang bernama Lingo. Tujuan Lingo digunakan adalah untuk bertanya khabar kepada kanak-kanak dan menghidupkan suasana pembelajaran. Berikut adalah cara interaksi antara Lingo dengan kelas Cikgu P;

Lingo	:	Halo, Apakah khabar?
Kanak-kanak	:	Khabar baik.
Lingo	:	Kawan-kawan gembira tak hari ni?
Kanak-kanak	:	Gembira...
Lingo	:	Kawan-kawan kenal saya tak?
Kanak-kanak	:	Tak kenal.
Lingo	:	Saya baru saja sampai di sekolah ni. Nama saya Bingo. Saya nak cari kawan saya. Kawan saya belajar kat Pra 1. Nama kawan saya Fatin. Ada jumpa kawan saya di sini?
Kanak-kanak	:	Tak ada.
Lingo	:	Tak ada? Dia pergi mana?
Kanak-kanak X	:	Dia deman.
Lingo	:	Kalau saya nak jumpa dia macam mana ya?
Kanak-kanak X	:	Pergi rumah dia.
Lingo	:	Baiklah.

Setelah Lingo berinteraksi dengan kanak-kanak, Cikgu P menyimpan boneka Lingo lalu mengeluarkan buku cerita yang bertajuk ‘Siapa Pengawal Rimba’. Cikgu P menyebut watak-watak dalam cerita ini satu demi satu. Kemudiannya, Cikgu P mengeluarkan boneka satu demi satu lalu menyatakan perwatakan dan emosi binatang tersebut dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Kanak-kanak diminta mengambil perhatian supaya selepas ini dapat melaksanakan tugasan dengan baik.

Cikgu P mengeluarkan boneka Gajah lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Gajah	:	Hai, saya Gajah. Saya ada belalai. Badan saya besar. Saya sedih. Saya tak ada kawan.

Cikgu P mengeluarkan boneka Burung lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Burung : Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Bulu saya cantik. Saya takut. Sebab ada orang nak serang saya.

Cikgu P mengeluarkan boneka Monyet lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Monyet : Hai, saya Monyet. Saya ada ekor. Saya marah. Sebab ada orang kacau saya.

Cikgu P mengeluarkan boneka Harimau lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Harimau : Aauuummmmm! Saya Harimau. Saya marah.
Saya ada gigi tajam. Saya lapar. Saya nak makan orang!

Cikgu P mengeluarkan boneka Rusa lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Rusa : Hai, saya Rusa. Tanduk saya sangat cantik. Saya gembira. Sebab ada orang puji saya.

Cikgu P mengeluarkan boneka Kancil lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Kancil : Hai, saya Kancil. Badan saya kecil. Saya sangat pandai. Saya gembira. Saya ada kawan.

Cikgu P mengeluarkan boneka Arnab lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Arnab : Hai, saya Arnab. Telinga saya panjang. Saya benci Harimau. Dia serang kami.

Setelah Cikgu P menyatakan perwatakan dan emosi binatang-bintang dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' kanak-kanak diberi tugasan untuk menyatakan sifat dan emosi yang ada pada boneka masing-masing.

Tugasan

Cikgu P meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan dan emosi watak-watak binatang dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang telah diberikan oleh Cikgu P. Cikgu P membimbing satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Setelah melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Cikgu P meminta kanak-kanak membuat pameran dengan mempersembahkan perwatakan dan emosi watak masing-masing di belakang pentas boneka. Kumpulan Kuning diminta untuk memulakan persembahan dahulu. Berikut ialah pameran kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5;

Cikgu P	:	Ok. Sekarang ini, kita nak cakap (membuat persembahan) di belakang pentas. Kumpulan Kuning... (Kanak-kanak P1-P5 dalam Kumpulan Kuning membuat persembahan mengikut giliran.)
Kanak-kanak P1	:	Hai, saya Rusa. Tanduk saya sangat cantik. Saya gembira. Sebab ada orang puji saya.
Kanak-kanak P2	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Saya marah. Saya ada gigi tajam. Saya lapar. Saya nak makan orang!
Kanak-kanak P3	:	Hai, saya Gajah. Saya ada belalai. Badan saya besar. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Kanak-kanak P4	:	Hai, saya Monyet. Saya ada ekor. Saya marah. Sebab ada orang kacau saya.
Kanak-kanak P5	:	Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Bulu saya cantik. Saya takut. Sebab ada orang nak serang saya.
Cikgu P	:	Ok. Dah... Bagus... Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas kanak-kanak daripada Kumpulan Kuning mempersembahkan perwatakan dan emosi watak masing-masing, Cikgu P juga memberi peluang kepada kanak-kanak Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap perwatakan dan emosi untuk watak-watak yang ada di dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Berikut ialah refleksi Cikgu P bersama kelas;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Duduk elok-elok. Dengar... nak berlakon di depan ke... nak berlakon di belakang pentas?
Kanak-kanak	:	Belakang.
Cikgu P	:	Kenapakah belakang?
Kanak-kanak	:	Arrrrr...
Cikgu P	:	Tadi cikgu dengar di depan, belakang ni dia cakap lagi kuat, Kenapakah? Kat depan dia cakap perlahan.
Kanak-kanak	:	Arrrrr...
Cikgu P	:	Ok. Dah... Hari ini kita dah belajar perwatakan dan emosi watak-watak boneka dalam cerita. Dah cukup. Nanti kita akan belajar muzik dan pergerakan dalam cerita.
Kanak-kanak	:	(Menjerit kuat.) Yeh...

Setelah membuat refleksi, Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan belajar muzik dan pergerakan untuk drama tika boneka. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu P, beliau menyatakan bahawa kanak-kanak telah mengenal pasti perwatakan emosi dan watak masing-masing dalam cerita. Kanak-kanak mula mengingati sifat dan jenis-jenis emosi yang telah diperkenalkan. Kanak-kanak berasa seronok dan berminat untuk bermain boneka. Masa pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan tidak terlalu lama supaya kanak-kanak tidak hilang kawalan (J, 9/09/08). Jadual 5.3 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek perwatakan dan emosi Kelas P;

Jadual 5.3
Implementasi dan tindak balas projek perwatakan dan emosi Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Projek ini juga membimbing kanak-kanak mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan lima emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, takut dan benci. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mereka dialog serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek perwatakan dan emosi yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu menggunakan boneka bertali burung yang bernama Lingo untuk bersoal jawab. Cikgu menyebut watak-watak dalam cerita ini satu demi satu dalam buku cerita. Cikgu menunjukkan boneka satu demi satu lalu menyatakan perwatakan dan emosi binatang tersebut dalam cerita.	Kanak-kanak bersoal jawab bersama Lingo serta memberi respons terhadap perwatakan dan emosi binatang dalam cerita .
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan dan emosi watak-watak binatang dalam cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan dengan bimbingan cikgu.
Pameran	Cikgu meminta kanak-kanak membuat pameran dengan mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak masing-masing di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak dalam kumpulan mempersembahkan perwatakan dan emosi watak masing-masing
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap perwatakan dan emosi untuk watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil.	Kanak-kanak mengenal pasti perwatakan emosi dan watak masing-masing dalam cerita dan mengingati sifat dan jenis-jenis emosi yang diperkenalkan

5.2.1.4 Projek muzik dan pergerakan

Situasi

Cikgu P menyatakan bahawa dalam projek ini, kanak-kanak akan dibimbing untuk menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka. Lagu yang dipilih ialah lagu 'Kawan' yang direka oleh Cikgu P sendiri. Lagu yang bertema kawan ini bersesuaian dengan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pergerakan bersama boneka merangkumi pergerakan tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kanak-kanak kepada 4 kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

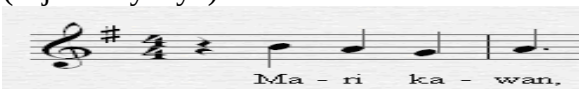
Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka tongkat monyet yang bernama Jojo. Tujuan Jojo digunakan adalah untuk memperkenalkan lagu 'Kawan' kepada kanak-kanak. Berikut ialah interaksi Jojo dengan kanak-kanak;

Jojo : (Menyanyi lagu 'Kawan'.)
Mari kawan, kita bergembira,
suka ria main sama-sama.
Mari kawan, kita bergembira,
main bersama, tiada sengketa.
Siapakah nak nyanyi bersama saya? (Kelas diam.)

Jojo : Kalau tak nak nyanyi, Jojo baliklah!
(Kelas menghalang Jojo balik.)

Selepas itu, Cikgu P menggunakan boneka Jojo untuk mengajar kanak-kanak menyanyi lagu ‘Kawan’. Jojo membaca lirik lagu frasa demi frasa lalu meminta kanak-kanak mengikutinya. Setelah baca lirik lagu, Jojo menyanyi lagu frasa demi frasa lalu meminta kanak-kanak mengikutinya. Berikut ialah pengajaran lagu yang dikendalikan oleh Jojo;

(Jojo menyanyi.)

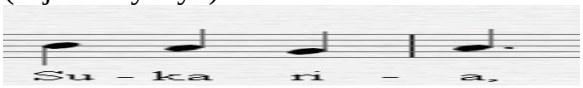


(Kanak-kanak mengikut.)

(Jojo menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Jojo menyanyi.)

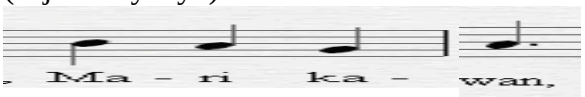


(Kanak-kanak mengikut.)

(Jojo menyanyi.)

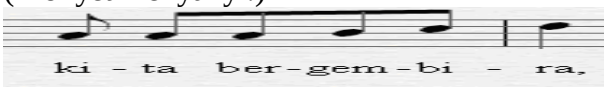
(Kanak-kanak mengikut.)

(Jojo menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

(Monyet menyanyi.)

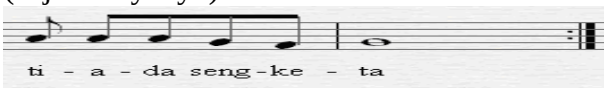


(Kanak-kanak mengikut.)

(Jojo menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Jojo menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

Selepas menyanyi frasa demi frasa, Jojo menyanyi bersama-sama Kanak-kanak.

Seterusnya, Cikgu P mengeluarkan boneka dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' lalu mengajar pergerakan. Tiga pergerakan diajar oleh Cikgu P. Pertama, pergerakan tutup dan buka mulut boneka. Kedua, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan. Ketiga, boneka berjalan. Kemudiannya, Cikgu P menyanyi lagu sambil melakukan ketiga-tiga jenis pergerakan.

Tugasan

Cikgu P memberi tugasan kepada kanak-kanak untuk menyanyi dan membuat pergerakan mengikut watak masing-masing. Setiap kumpulan membuat latihan menyanyi lagu 'Kawan' dan pergerakan boneka tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta cara boneka berjalan yang telah diajar oleh cikgu. Cikgu P membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Jojo memberi arahan kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan. Setiap kumpulan dikehendaki menyanyi lagu 'Kawan' sambil bergerak di belakang pentas boneka. Berikut ialah arahan yang diberikan oleh Jojo;

Jojo	:	Ok. Sekarang ni, kita nak buat persembahan di belakang pentas. Kumpulan Kuning... (Kumpulan Kuning membuat persembahan dengan menyanyi lagu 'Kawan' sambil membuat pergerakan boneka tutup dan buka mulut, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan dan boneka berjalan di belakang pentas boneka .)
Jojo	:	Ok. Semuanya bagus. Tepuk tangan.

Selepas Kumpulan Kuning mempersembahkan pergerakan boneka bersama muzik, Cikgu P juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap muzik dan pergerakan yang telah dipelajari. Berikut ialah refleksi Cikgu P;

Cikgu P	:	Hari ini seronok tak menyanyi dan membuat pergerakan bersama-sama.
Kanak-kanak	:	Seronok.
Cikgu P	:	Mari kita menyanyi lagu 'kawan sambil buat pergerakan.
Kanak-kanak	:	(Kelas menyanyi sambil membuat pergerakan.)
Cikgu P	:	Ok. Dah... Nanti kita akan buat pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.

Selepas membuat refleksi, Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak projek seterusnya mereka akan belajar pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu P, kanak-kanak telah belajar lagu 'Kawan' yang akan digunakan dalam persembahan boneka. Menerusi lagu kanak-kanak boleh menyanyi sambil membuat pergerakan. Kanak-kanak menunjukkan berminat untuk meneruskan pelajaran seterusnya (J,15/09/08). Jadual 5.4 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek muzik dan pergerakan Kelas P;

Jadual 5.4
Implementasi dan tindak balas projek muzik dan pergerakan Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa dalam projek ini kanak-kanak menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka. Lagu yang dipilih ialah lagu 'Kawan' yang direka oleh cikgu sendiri. Pergerakan bersama boneka merangkumi pergerakan tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek muzik dan pergerakan yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu mengeluarkan dan memanipulasikan boneka tongkat monyet yang bernama Jojo untuk memperkenalkan lagu 'Kawan' kepada kanak-kanak. Cikgu juga mengeluarkan boneka dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' lalu mengajar pergerakan.	Kanak-kanak belajar lagu dengan Jojo serta memberi respons terhadap pergerakan boneka.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak untuk menyanyi dan membuat pergerakan mengikut watak masing-masing.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan menyanyi lagu dan pergerakan boneka tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta cara boneka berjalan yang telah diajar oleh cikgu.
Pameran	Cikgu menggunakan Jojo untuk memberi arahan kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan.	Kanak-kanak dalam kumpulan menyanyi lagu 'Kawan' sambil bergerak di belakang pentas boneka.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek muzik dan pergerakan.	Kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

5.2.1.5 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Situasi

Cikgu P menyatakan tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Dialog yang direka adalah berdasarkan sinopsis cerita iaitu di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kelas kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara bertanya khabar lalu mengajak kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan' bersama-sama. Berikut ialah interaksi Cikgu P dengan kanak-kanak;

Cikgu P	:	Apakah khabar?
Kanak-kanak	:	Khabar baik.
Cikgu P	:	Hari ini kita nak lihat pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Ingat lagi tak lagu yang kita belajar?
Kanak-kanak	:	Ingat.
Cikgu P	:	Cuba nyanyikan. (Kelas menyanyi lagu 'Kawan'.)

Selepas itu menyanyi, Cikgu P menceritakan pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kelas. Berikut ialah interaksi antara Cikgu P dengan kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Kelas, nak tau cerita?
Kanak-kanak	:	(Menjerit.) Nak...
Cikgu P	:	Gajah hidup seorang di hujung rimba. Dia tidak ada kawan. Dia sedih. Di kaki bukit, Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. Mereka sangat gembira. (Kelas mendengar cerita penuh perhatian.)

Seterusnya, Cikgu P mengeluarkan boneka satu demi satu lalu melakonkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.

Cikgu P mengeluarkan boneka jari Gajah lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P sebagai Gajah dan berinteraksi dengan kanak-kanak;

Gajah	:	Halo! Kawan-kawan.
Kanak-kanak	:	Halo! Saya Gajah. Hari ini saya sedih.
Gajah	:	Sebab saya tak ada kawan. Siapakah nak main dengan saya?
Kanak-kanak Y	:	Saya... saya... (Kanak-kanak Y berdiri dan angkat tangan.)
Gajah	:	Bagus... Duduk. Nanti kita main sama-sama ya.
Kanak-kanak Y	:	(Kanak-kanak Y mendengar arahan Gajah lalu duduk.)
Gajah	:	Sebelum itu, saya nak tunjukkan kekuatan saya. Saya ada belalai. Belalai saya kuat. Telinga saya besar. Telinga saya boleh buat kipas. Saya balik dulu. Bye...
Kanak-kanak	:	Bye...

Cikgu P mengeluarkan boneka jari Monyet lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P sebagai Monyet dan berinteraksi dengan kanak-kanak;

Kanak-kanak Y	:	Apakah tu?
Monyet	:	Saya Monyet. Saya boleh melompat dari satu pokok ke pokok. Kaki saya kuat. Saya ada ekor yang panjang. Hari ini saya gembira. Kawan-kawan nak main dengan saya?
Kanak-kanak	:	(Menjerit.) Nak...

Monyet	:	Nanti kita main sama-sama ya. Bye...
Kelas	:	Bye...

Cikgu P mengeluarkan boneka jari Burung lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P sebagai Burung dan berinteraksi dengan kanak-kanak;

Burung	:	Kawan-kawan kenal saya?
Kanak-kanak	:	Kenal.
Burung	:	Bagus. Saya Burung. Saya boleh Terbang. Saya ada sayap. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Kawan-kawan nak main dengan saya?
Kanak-kanak	:	Nak...
Burung	:	Nanti kita main sama-sama ya. Bye....
Kanak-kanak	:	Bye....

Cikgu P mengeluarkan boneka jari Rusa lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P sebagai Rusa dan berinteraksi dengan kanak-kanak;

Rusa	:	Halo! Kawan-kawan. Kawan-kawan ingat saya?
Kanak-kanak	:	Ingat.
Rusa	:	Arrr... Saya ada tanduk. Tanduk saya cantik. Saya gembira. Saya tinggal dengan kawan-kawan saya. Kawan-kawan nak main dengan saya?
Kanak-kanak	:	Nak...
Rusa	:	Nanti kita main sama-sama ya. Bye....
Kanak-kanak	:	Bye....

Cikgu P mengeluarkan boneka jari Kancil lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P sebagai Kancil dan berinteraksi dengan kanak-kanak;

Kancil	:	Halo!
Kanak-kanak	:	Halo!
Kancil	:	Saya Kancil. Saya pandai. Saya lari cepat. Saya gembira. Saya ada kawan. Kawan-kawan nak main dengan saya?
Kanak-kanak	:	Nak...
Kancil	:	Nanti kita main sama-sama ya. Bye....
Kanak-kanak	:	Bye....

Cikgu P mengeluarkan boneka jari Arnab lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu P sebagai Arnab dan berinteraksi dengan kanak-kanak;

Arnab	:	Halo! Apakah khabar?

Kanak-kanak	:	Baik.
Arnab	:	Saya Arnab. Saya boleh melompat. Telinga saya panjang. Saya gembira. Saya bermain bersama kawan-kawan saya. Kawan-kawan nak menyanyi...
Kanak-kanak	:	Nak...
Arnab	:	Mari kita nyanyi lagu 'Kawan'. (Kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan'.)

Setelah memanipulasikan boneka jari Gajah, Monyet, Burung, Rusa, Kancil dan Arnab, Cikgu P memberi tugasan kepada kanak-kanak membuat latihan untuk watak masing-masing dalam kumpulan.

Tugasan

Cikgu P meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu P. Cikgu P membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu P memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing dan kemudiannya menyanyi lagu 'Kawan' sambil bergerak di belakang pentas boneka.

Cikgu P sebagai pencerita manakala Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan Kanak-kanak P5 sebagai Burung dalam persembahan. Berikut ialah cerita pendahuluan dan perkembangan cerita yang dihasilkan oleh Cikgu P dan kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning;

Cikgu P	:	Ok. Dah.... Sekarang ni, kita nak buat persembahan di belakang pentas. Cikgu sebagai pencerita. Bila cikgu sebut nama dia bangun dan memperkenalkan wataknya. Kumpulan Kuning... Di hujung rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia sedih. Dia tak ada kawan. Gajah...
Kanak-kanak P3	:	Hai, saya Gajah. Saya ada belalai. Badan saya besar. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Cikgu P	:	Di kaki bukit, tinggal... Rusa
Kanak-kanak P1	:	Hai, saya Rusa. Tanduk saya sangat cantik. Saya gembira. Sebab ada kawan.
Cikgu P	:	Monyet...
Kanak-kanak P4	:	Hai, saya Monyet. Saya ada ekor. Saya gembira. Sebab ada kawan.
Cikgu P	:	Burung.
Kanak-kanak P5	:	Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Bulu saya cantik. Saya gembira. Sebab ada kawan.
Cikgu P	:	Rusa, Monyet dan Burung bermain dan menyanyi... (Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menyanyi lagu 'Kawan' sambil memanipulasikan boneka masing-masing .) Ok. Dah... Bagus... Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita, Cikgu P juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap pendahuluan dan perkembangan cerita yang telah dipelajari. Berikut ialah refleksi Cikgu P bersama-sama kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Duduk. Semua binatang gembira. Mereka bermain dan nyanyi. Tapi Gajah sedih sebab dia tak nak berkawan. Ok. Kita boleh tak macam tu?
Kanak-kanak	:	Tak boleh.
Cikgu P	:	Gajah tinggal seorang, dia tak ada kawan. Kita semestinya ada kawan.
Kanak-kanak	:	Ok. Cikgu.
Cikgu P	:	Ok. Dah... Nanti kita akan buat konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.

Setelah membuat refleksi, Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan belajar konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu P, kanak-kanak dapat bercerita pendahuluan dan perkembangan cerita mengikut watak masing-masing dalam kumpulan. Kanak-kanak lebih berani bercerita di belakang pentas (J, 19/09/08). Jadual 5.5 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek pendahuluan dan perkembangan cerita Kelas P;

Jadual 5.5
Implementasi dan tindak balas projek pendahuluan dan perkembangan cerita Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak mereka dialog serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek pendahuluan dan perkembangan cerita yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu bertanya khabar kepada kelas lalu mengajak kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan' bersama-sama serta mengeluarkan boneka jari satu demi satu untuk melakonkan watak-watak dalam cerita berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita kepada kelas.	Kanak-kanak menyanyi lagu dan memberi respons terhadap dialog watak-watak dalam cerita.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk pendahuluan dan perkembangan cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kelas membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan melakonkan watak masing-masing dan kemudiannya menyanyi lagu 'Kawan' sambil bergerak di belakang pentas boneka.

Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek pendahuluan dan perkembangan cerita.	Kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

5.2.1.6 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Situasi

Cikgu P menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Sinopsis cerita ialah Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa sedang bermain dan menyanyi dengan riang gembira. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah marah akan Harimau. Binatang-binatang lain benci akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal. Akhirnya semua berkawan baik.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kelas kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara bercerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Cikgu P melakonkan watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Cikgu P fokus kepada konflik dan pengakhiran cerita. Berikut ialah aksi Cikgu P bercerita;

Cikgu P memulakan cerita dengan mengajak kanak-kanak menyanyi bersama-sama. Berikut ialah interaksi antara Cikgu P dengan kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dengar... Monyet, Burung, Rusa, Kancil dan Arnab bermain dan menyanyi. Kelas, mari kita nyanyi sama-sama. (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Kawan’.)
Cikgu P	:	Tiba-tiba.. Harimau datang!

Cikgu P melakonkan cerita dengan menggunakan boneka. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Harimau	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Saya ada gigi tajam. Saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Bintang-bintang lain	:	Kami takut! Lari...

Cikgu P menunjukkan babak binatang-binatang lain minta bantuan Gajah. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Pencerita	:	Binatang-binatang lain ketakutan. Mereka minta bantuan Gajah.
Bintang-bintang lain	:	Gajah, tolonglah kami! Harimau nak tangkap kami.
Gajah	:	Tak naklah!
Pencerita	:	Mulanya Gajah tak nak tolong. Binatang-binatang lain pujuk Gajah. Akhirnya dia setuju.
Bintang-bintang lain	:	Gajah, tolonglah kami! Kamu kuat. Mesti Harimau takut. Tolonglah!
Gajah	:	Baiklah.

Cikgu P menyambung cerita. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Pencerita	:	Suatu hari,Gajah dan binatang-binatang lain jumpa Harimau.
Gajah	:	Harimau, saya marah! Sebab kamu nak makan kawan-kawan saya.
Bintang-bintang lain	:	Harimau, kami benci kamu! Pergi kamu dari sini!

Gajah	:	Harimau, saya nak pijak kamu!
Harimau	:	Maafkan saya. Saya janji tak buat lagi.
Pencerita	:	Akhirnya semua berkawan baik.

Selepas bercerita tentang konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba', Cikgu P memberi tugasan kepada kanak-kanak untuk membuat latihan dalam masing-masing.

Tugasan

Cikgu P meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu P. Cikgu P membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu P memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan konflik dan pengakhiran cerita. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.

Cikgu P sebagai pencerita manakala Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan Kanak-kanak P5 sebagai Burung dalam persembahan. Berikut ialah cerita yang dihasilkan oleh Cikgu P dan kanak-kanak Kumpulan Kuning;

Cikgu P	:	Ok. Dah.... Kita nak buat persembahan di belakang pentas. Cikgu sebagai pencerita.
Kanak-kanak	:	(Gembira.) Yeh...
Cikgu P	:	Kumpulan Kuning... Rusa, Monyet dan Burung bermain dan menyanyi. Kelas, mari kita nyanyi sama-sama lagu 'Kawan'. (Kelas menyanyi manakala kanak-kanak P1, P4 dan P5 memanipulasikan boneka.)
Cikgu P	:	Tiba-tiba.. Harimau datang!

Kanak-kanak P2	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Saya ada gigi tajam. Saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Kanak-kanak P1, P2 dan P5	:	Kami takut! Lari...
Cikgu P	:	Binatang-binatang lain ketakutan. Mereka minta bantuan Gajah.
Kanak-kanak P1, P2 dan P5	:	Gajah, tolonglah kami! Harimau nak tangkap kami.
Kanak-kanak P3	:	Tak naklah!
Cikgu P	:	Mulanya Gajah tak nak tolong. Binatang-binatang lain pujuk Gajah. Akhirnya dia setuju.
Kanak-kanak P1, P2 dan P5	:	Gajah, tolonglah kami! Kamu kuat. Mesti Harimau takut. Tolonglah!
Kanak-kanak P3	:	Baiklah.
Cikgu P	:	Suatu hari, Gajah dan binatang-binatang lain jumpa Harimau.
Kanak-kanak P3	:	Harimau, saya marah! Sebab kamu nak makan kawan-kawan saya.
Kanak-kanak P1, P2 dan P5	:	Harimau, kami benci kamu! Pergi kamu dari sini!
Kanak-kanak P3	:	Harimau, saya nak pijak kamu!
Kanak-kanak P2	:	Maafkan saya. Saya janji tak buat lagi.
Cikgu P	:	Akhirnya semua berkawan baik. Ok. Dah... Bagus... tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan konflik dan pengakhiran cerita, Cikgu P juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap konflik dan pengakhiran cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Berikut ialah refleksi Cikgu P bersama-sama kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Sekarang Gajah, Harimau dan binatang-binatang lain dah berkawan
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu P	:	Ok. Dah... Nanti kita akan buat latihan persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu P	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak tepuk tangan.)

Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak seterusnya mereka akan membuat latihan persembahan drama tika boneka. Daripada catatan jurnal Cikgu P, kanak-kanak dapat bercerita sendiri konflik dan pengakhiran cerita dalam kumpulan. Pengajaran akan menjadi lebih baik jika masa dipanjangkan (P, 24/09/08). Jadual 5.6 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek konflik dan pengakhiran cerita Kelas P;

Jadual 5.6
Implementasi dan tindak balas projek konflik dan pengakhiran cerita Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak mereka dialog serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek konflik dan pengakhiran cerita yang dinyatakan oleh cikgu .
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu mengadakan sesi bercerita dan melakonkan watak-watak dalam cerita kepada kelas.	Kanak-kanak memberi respons terhadap dialog watak-watak dalam cerita.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk konflik dan pengakhiran cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kelas membuat persembahan konflik dan pengakhiran cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan melakonkan watak masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek konflik dan pengakhiran cerita.	Kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

5.2.1.7 Projek latihan persembahan

Situasi

Cikgu P menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Sinopsis cerita persembahan ini ialah di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Binatang-binatang lain benci Harimau. Gajah marah akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal lalu minta maaf. Akhirnya semua berkawan baik (J, 7/10/08).

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kelas kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka sarung tangan Arnab yang bernama Nana. Berikut ialah interaksi antara Nana dengan kanak-kanak;

Nana : Hai! kawan-kawan.

Kanak-kanak	:	Hai!
Nana	:	Nama saya Nana. Saya tinggal di rimba. Hari ini saya sangat gembira datang jumpa kawan-kawan. Saya nak cerita dengan kawan-kawan. Kawan-kawan nak dengar?
Kanak-kanak	:	Nak.
Nana	:	Cerita saya begini... Dalam rimba, tinggal beberapa ekor binatang. Antara binatang tersebut ialah Gajah, Harimau, Monyet, Burung, Rusa, Kancil, Burung, Arnab dan bermacam-macam lagi. Satu hari, Harimau datang kacau binatang-binatang yang lain. Semua binatang ini takut. Binatang-binatang ini pergi jumpa Gajah. Tapi mulanya Gajah tak nak tolong. Tapi bila binatang-binatang lain merayu kepada Gajah. Akhirnya Gajah nak tolong mereka. Gajah kemudiannya serang Harimau. Harimau menyesal dan minta maaf. Jadi, kawan-kawan, kita mesti ada sikap tolong menolong di antara satu dengan yang lain. Ok, kawan-kawan saya nak balik. Bye! Bye!
Kanak-kanak	:	Bye! Bye!

Setelah Nana bercerita, Cikgu P berlakon semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Cikgu P mula dengan pendahuluan dan perkembangan cerita. Cikgu P sebagai pencerita dan Gajah. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Pencerita	:	Di hujung rimba, tinggal Gajah seorang.
Gajah	:	Saya Gajah. Saya ada belalai. Belalai saya kuat. Telinga saya besar. Telinga saya boleh buat kipas. Saya sedih. Saya tak ada kawan.

Cikgu P sebagai pencerita dan Monyet, Burung, Rusa, Kancil dan Arnab. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Pencerita	:	Di kaki bukit, tinggal sekawan binatang iaitu Monyet, Burung, Rusa, Kancil dan Arnab.
Monyet	:	Saya Monyet. Saya boleh melompat dari satu pokok ke pokok. Kaki saya kuat. Saya ada ekor yang panjang. Saya gembira. Saya bermain bersama kawan.
Burung	:	Saya Burung. Saya boleh Terbang. Saya ada sayap. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Saya gembira.
Rusa	:	Saya Rusa. Saya ada tanduk. Tanduk saya cantik. Saya gembira. Saya tinggal dengan kawan-kawan saya.
Kancil	:	Saya Kancil. Saya pandai. Saya lari cepat. Saya sangat gembira. Saya ada kawan.
Arnab	:	Saya Arnab. Saya boleh melompat. Telinga saya panjang. Saya gembira bermain bersama-sama kawan.

Pencerita	:	Monyet... Burung... Rusa... Kancil... dan Arnab... bermain dan menyanyi bersama-sama. Kelas, mari kita nyanyi sama-sama... (Kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan'.)

Seterusnya Cikgu P menyambung konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berikut ialah aksi Cikgu P;

Pencerita	:	Tiba-tiba, datang Harimau.
Harimau	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Gigi saya tajam. Saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Pencerita	:	Binatang-binatang lain takut. Mereka lari.
Binatang-binatang lain	:	Lari... lari... Harimau datang!
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Binatang-binatang lain	:	Gajah, tolonglah kami! Harimau nak makan kami. Kamu kuat. Mesti Harimau takut.
Pencerita	:	Gajah menolak.
Gajah	:	Tak naklah!
Pencerita	:	Mereka merayu Gajah.
Binatang-binatang lain	:	Gajah, tolonglah kami! Kamu baik. Tolonglah!
Pencerita	:	Gajah setuju.
Binatang-binatang lain	:	Terima kasih, Gajah.
Pencerita	:	Suatu hari, Gajah dan binatang-binatang lain jumpa Harimau.
Binatang-binatang lain		Harimau! Jangan lari! Kami benci kamu.
Gajah	:	Harimau! Jangan lari! Saya nak pijak kamu.
Pencerita	:	Harimau takut dan minta maaf.
Harimau	:	Saya minta maaf. Lain kali saya tak berani kata nak makan lagi.
Pencerita	:	Akhirnya semua berkawan baik.

Setelah Cikgu P melakonkan cerita penuh, Cikgu P memberi tugasan kepada kumpulan masing-masing.

Tugasan

Cikgu P meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan

tugasan yang diberi oleh Cikgu P. Cikgu P membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu P memberi arahan kepada kanak-kanak membuat latihan persembahan cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba'. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.

Cikgu P sebagai pencerita manakala Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan Kanak-kanak P5 sebagai Burung dalam persembahan. Berikut ialah persembahan Cikgu P bersama kanak-kanak Kumpulan Kuning;

Cikgu P	:	Ok. Dah.... Sedia... Kita nak buat persembahan di belakang pentas. Cikgu sebagai pencerita.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu P	:	Kumpulan Kuning... (Kumpulan Kuning membuat persembahan.)
Cikgu P		Di hujung rimba, tinggal Gajah seorang.
Kanak-kanak P3	:	Saya Gajah. Saya ada belalai. Belalai saya kuat. Telinga saya besar. Telinga saya boleh buat kipas. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Cikgu P	:	Di kaki bukit, tinggal sekawan binatang iaitu Monyet, Burung, Rusa, Kancil dan Arnab.
Kanak-kanak P4	:	Saya Monyet. Saya boleh melompat dari satu pokok ke pokok. Kaki saya kuat. Saya ada ekor yang panjang. Saya gembira. Saya bermain bersama kawan.
Kanak-kanak P5	:	Saya Burung. Saya boleh Terbang. Saya ada sayap. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Saya gembira.
Kanak-kanak P1	:	Saya Rusa. Saya ada tanduk. Tanduk saya cantik. Saya gembira. Saya tinggal dengan kawan-kawan saya.
Cikgu P	:	Monyet... Burung... Rusa... Kancil... dan Arnab... bermain dan menyanyi bersama-sama. Kelas, mari kita nyanyi sama-sama... (Kelas menyanyi lagu 'Kawan'.)
Cikgu P	:	Tiba-tiba, datang Harimau.
Kanak-kanak P2	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Gigi saya tajam. Saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Cikgu P	:	Binatang-binatang lain takut. Mereka lari.

Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Lari... lari... Harimau datang!
Cikgu P	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Gajah, tolonglah kami! Harimau nak makan kami. Kamu kuat. Mesti Harimau takut.
Cikgu P	:	Gajah menolak.
Kanak-kanak P3	:	Tak naklah!
Cikgu P	:	Mereka merayu Gajah.
Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Gajah, tolonglah kami! Kamu baik.Tolonglah!
Cikgu P	:	Gajah setuju.
Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Terima kasih, Gajah.
Cikgu P	:	Suatu hari, Gajah dan binatang-binatang lain jumpa Harimau.
Kanak-kanak P1, P4, P5		Harimau! Jangan lari! Kami benci kamu.
Kanak-kanak P3	:	Harimau! Jangan lari! Saya nak pijak kamu.
Cikgu P	:	Harimau takut dan minta maaf.
Kanak-kanak P2	:	Saya minta maaf. Lain kali saya tak berani kata nak makan lagi.
Cikgu P	:	Akhirnya semua berkawan baik. Ok... Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning . Seterusnya Kumpulan Merah...

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan cerita penuh, Cikgu P juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap latihan persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’. Berikut ialah refleksi Cikgu P bersama kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Cerita tadi Gajah macam mana?
Kanak-kanak	:	Gajah tak nak tolong.
Cikgu P	:	Binatang-binatang lain minta tolong, mula-mula gajah tak nak, tapi selepas mereka merayu, akhirnya dia setuju. Jadi kita mesti ada sikap tolong menolong di antara satu dengan yang lain. Ok. Dah... Nanti kita akan buat persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’.
Kanak-kanak	:	Yeh...

Cikgu P : Tepuk tangan untuk diri sendiri.
(Kelas menepuk tangan.)

Selepas membuat refleksi, Cikgu P meminta kanak-kanak bersedia kerana untuk membuat persembahan drama tika boneka mengikut kumpulan masing-masing. Daripada catatan jurnal Cikgu P, beliau menyatakan bahawa kanak-kanak dapat melaksanakan latihan persembahan cerita penuh dengan baik. Mereka menunjukkan keinginan untuk berlakon dengan menggunakan boneka. Mereka berani berlakon bersama-sama kawan-kawan mereka (J, 7/10/08). Jadual 5.7 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek latihan persembahan Kelas P;

Jadual 5.7
Implementasi dan tindak balas projek latihan persembahan Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek latihan persembahan cerita yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka sarung tangan Arnab yang bernama Nana untuk bercerita. Cikgu melakon cerita penuh untuk kanak-kanak.	Kanak-kanak memberi respons terhadap Nana dan lakonan cikgu.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan.

Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kelas membuat persembahan cerita penuh.	Kanak-kanak dalam kumpulan melakonkan watak masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek latihan persembahan.	Kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

5.2.1.8 Projek persembahan

Situasi

Cikgu P menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Persembahan boneka adalah berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kelas kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan mengajak kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan'. Berikut ialah interaksi Cikgu P dengan kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Sedia... Hari ini kita nak buat persembahan untuk cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Sebelum tu, kita nyanyi dulu.
Kanak-kanak	:	(Menyanyi.) Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Cikgu P	:	Ok. Dah. Tepuk tangan untuk diri sendiri.

Seterusnya Cikgu P bercerita semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' untuk membantu kanak-kanak mengingat kembali cerita yang akan digunakan untuk persembahan boneka. Cikgu P bercerita;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Cikgu nak cerita... Di hujung rimba, tinggal Gajah. Dia sedih. Dia tak ada kawan. Di kaki bukit pula, tinggal beberapa ekor binatang iaitu Monyet, Burung, Rusa, Kancil, Burung dan Arnab. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. Suatu hari, Harimau datang kacau mereka. Mereka takut. Mereka benci Harimau. Mereka pergi jumpa Gajah. Mula-mula Gajah tak nak tolong. Selepas merayu kepada Gajah. Akhirnya Gajah tolong mereka. Suatu hari, Gajah serang Harimau. Harimau menyesal dan minta maaf. Ok. Dah... (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Tugasan

Cikgu P meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak berlatih cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba' dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu P. Cikgu P membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu P menyusun pentas di depan kelas dan mengatur tempat duduk kanak-kanak yang menjadi penonton. Cikgu P memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan

cerita penuh ‘Siapa Pengawal Rimba’. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.

Cikgu P sebagai pencerita manakala Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan Kanak-kanak P5 sebagai Burung dalam persembahan. Berikut ialah persembahan Kumpulan Kuning bersama Cikgu P;

Cikgu P	:	Ok. Dah.... Sedia... Apabila kawan kita buat persembahan boneka, kita duduk baik-baik dan dengar.
Kanak-kanak	:	(Diam.)
Cikgu P	:	Ok. Dah.... Sedia... Kumpulan Kuning... (Kumpulan Kuning membuat persembahan.) Dalam sebuah rimba tinggal beberapa ekor haiwan. Mereka hidup riang dan gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama.
Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Cikgu P	:	Gajah...
Kanak-kanak P3	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Belalai saya kuat. Hari ini saya sedih. Saya tiada kawan.
Cikgu P	:	Burung...
Kanak-kanak P5	:	Hai, saya burung. Saya ada sayap. Sayap saya cantik. Saya suka makan ulat. Hari ini saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Cikgu P	:	Monyet...
Kanak-kanak P4	:	Hai, saya Monyet. Saya suka makan pisang. Muka saya cantik. Hari ini saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Cikgu P	:	Rusa...
Kanak-kanak P1	:	Hai, saya Rusa. Saya suka makan rumput. Hari ini saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Cikgu P	:	Harimau...

Kanak-kanak P2	:	Hai, saya Harimau. Saya suka makan daging. Hari ini saya sangat marah.
Cikgu P	:	Mereka bermain sambil menyanyi.
Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Cikgu P	:	Monyet, Rusa dan Burung sedang bermain. Tiba-tiba, Harimau datang.
Kanak-kanak P2	:	Aauuummmmm! Saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Kami takut... Tolong! Tolong! Gajah, tolonglah kami! Gajah, tolonglah lawan dengan Harimau!
Kanak-kanak P3	:	Harimau, saya marah. Lepaskan mereka. Saya nak pijak kamu.
Kanak-kanak P2	:	Saya takut. Maafkan saya. Saya lepaskan mereka. Kita semua berkawan.
Cikgu P	:	Semua gembira. Menyanyi.
Kanak-kanak P1, P4, P5	:	Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Cikgu P	:	Ok... Bagus! Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning. Seterusnya Kumpulan Merah...

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan cerita penuh, Cikgu P juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’. Berikut ialah refleksi Cikgu P bersama kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dah...Tepuk tangan untuk diri sendiri. Semua telah

		buat persembahan dengan bagus. Suara kuat. (Kanak-kanak menepuk tangan.)
Cikgu P	:	Ok.Dah...Nanti kita akan menonton semula persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba' yang kita buat.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu P	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Setelah membuat refleksi, Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan menonton semula persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba'. Daripada catatan jurnal Cikgu P, beliau menyatakan bahawa kanak-kanak dapat bekerjasama dan membuat persembahan drama tika boneka dalam kumpulan masing-masing dengan baik (J, 14/10/08). Jadual 5.8 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek persembahan Kelas P;

Jadual 5.8
Implementasi dan tindak balas projek persembahan Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek persembahan cerita yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu mengajak kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan' bercerita semula cerita untuk membantu kanak-kanak mengingat kembali cerita yang akan digunakan untuk persembahan boneka.	Kanak-kanak menyanyi dan memberi respons terhadap cerita cikgu.

Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kelas membuat persembahan cerita penuh.	Kanak-kanak dalam kumpulan melakonkan watak masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek persembahan.	Kanak-kanak menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

5.2.1.9 Projek menonton semula persembahan

Situasi

Cikgu P menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki bercerita semula dan menjawab soalan-soalan berdasarkan cerita yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan kawan-kawan lain.

Kumpulan

Cikgu P membahagikan kelas kepada empat kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang), Kumpulan Kuning (lima orang) dan Kumpulan Hijau (enam orang). Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan mengajak kanak-kanak menyanyi lagu ‘Kawan’. Berikut ialah interaksi Cikgu P dengan kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dah... Sedia... Mari kita nyanyi lagu‘Kawan’...
Kanak-kanak	:	(Menyanyi.) Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Cikgu P	:	Ok. Dah. Tepuk tangan untuk diri sendiri. Ok... kita nak tengok balik persembahan kumpulan.

Selepas menyanyi lagu ‘Kawan’, Cikgu P tayang semula persembahan yang dibuat oleh kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Tugasan

Cikgu P meminta kanak-kanak berkumpul dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak membaca buku cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu P. Cikgu P membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu P minta kanak-kanak duduk dalam kumpulan. Cikgu P memberi arahan kepada kanak-kanak untuk menceritakan semula cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Setiap kumpulan dikehendaki menceritakan semula cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ di depan kelas. Berikut ialah cerita daripada kanak-kanak Kumpulan Kuning;

Cikgu P	:	Ok. Dah.... Sedia... Kita nak dengar cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Ok. Dah.... Kita mempersilakan Kumpulan Kuning... (Kumpulan Kuning bercerita.)
Kanak-kanak P5	:	Di rimba, tinggal Gajah seorang. Dia sedih sebab tak ada kawan.

Cikgu P	:	Lagi...
Kanak-kanak P1	:	Di kaki bukit, tinggal Monyet... Burung... Rusa.... Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi...
Kanak-kanak P1-P5		(Menyanyi.) Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Cikgu P	:	Lagi...
Kanak-kanak P3	:	Satu hari, Harimau datang... Mereka takut. Mereka benci Harimau.
Cikgu P	:	Lagi...
Kanak-kanak P2	:	Mereka pergi jumpa Gajah. Mula-mula Gajah tak nak tolong. Selepas merayu kepada Gajah. Akhirnya Gajah tolong mereka.
Cikgu P	:	Lagi...
Kanak-kanak P4		Gajah jumpa Harimau. Dia serang Harimau. Harimau takut.
Cikgu P	:	Lagi...
Kanak-kanak P1	:	Semua berkawan...
Cikgu P	:	Ok. Dah... Tepuk tangan Kumpulan Kuning. Bagus.... Seterusnya Kumpulan Merah...

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning bercerita, Cikgu P juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah, Kumpulan Biru dan Kumpulan Hijau untuk bercerita.

Refleksi

Cikgu P mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berikut ialah refleksi Cikgu P bersama kanak-kanak;

Cikgu P	:	Ok. Dah. Tepuk tangan untuk diri sendiri. Semua dah bercerita. Semua faham. Bagus. (Kelas menepuk tangan.)
Cikgu P	:	Ok. Dah... Cikgu nak tanya siapakah watak-watak dalam cerita ni?
Kanak-kanak	:	Gajah... Kancil... Harimau... Burung... Rusa... Monyet... Arnab...
Cikgu P	:	Ok. Bagus. Siapakah watak jahat dalam cerita ini?
Kanak-kanak	:	Harimau..
Cikgu P	:	Ok. Bagus... Siapakah yang serang Harimau?
Kanak-kanak	:	Gajah.
Cikgu P	:	Ok. Bagus... Sekian sahaja aktiviti drama tika boneka kali ni. Tepuk tangan untuk diri sendiri.
	:	(Kanak-kanak menepuk tangan.)

Setelah membuat refleksi dan bertanya soalan kepada kanak-kanak, Cikgu P menyatakan kepada kanak-kanak bahawa aktiviti drama tika boneka telah pun tamat. Daripada catatan jurnal Cikgu P, beliau menyatakan bahawa kanak-kanak berasa seronok semasa menonton semula persembahan mereka. Mereka dapat bercerita semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' (J, 21/10/08). Jadual 5.9 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek menonton semula persembahan Kelas P;

Jadual 5.9
Implementasi dan tindak balas projek menonton semula persembahan Kelas P

Elemen	Implementasi Cikgu P	Tindak balas Kanak-kanak Kelas P
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan dan kanak-kanak dikehendaki bercerita semula dan menjawab soalan-soalan berdasarkan cerita.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek menonton semula persembahan cerita yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada empat kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu mengajak kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan' dan menayang persembahan drama tika boneka.	Kanak-kanak menyanyi lagu bersama-sama dan memberi respons kepada persembahan.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membaca buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membaca buku cerita.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk menceritakan semula cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan menceritakan semula cerita.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

5.2.2 Implementasi dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul di Kelas R

Kelas R mempunyai lapan belas orang kanak-kanak. Sepuluh orang lelaki dan lapan orang perempuan. Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah mempunyai enam orang kanak-kanak, Kumpulan Biru mempunyai enam orang kanak-kanak dan Kumpulan Kuning mempunyai enam orang kanak-kanak.

Cikgu R

Cikgu R berumur dua puluh lapan tahun dan memperoleh Diploma Perguruan Malaysia di Maktab Perguruan Ipoh, Perak. Beliau mempunyai pengalaman mengajar selama lapan tahun iaitu tiga tahun di sekolah rendah dan lima tahun di prasekolah. Beliau pernah menyertai bengkel pembikinan boneka yang dianjurkan oleh Pejabat Pelajaran Negeri Selangor dan Pejabat Pelajaran Daerah Hulu Selangor.

Cikgu R menyatakan penggunaan boneka sebagai alat pedagogi mempunyai banyak kelebihan. Boneka dapat menggalakkan kanak-kanak bercakap dan berkomunikasi serta memberi keyakinan kepada mereka. Dalam hal ini Cikgu R menyatakan bahawa;

> '*Kelebihannya banyak ya. Sebab murid yang tak boleh.... yang kurang berkomunikasi... kita gunakan boneka ni, dia boleh cipta ayat sendiri, macam bagi dia satu keyakinanlah... dia boleh bercakap ya...*' (T, 13/08/08).

Beliau bertambah lagi tentang kelebihan aktiviti drama tika boneka yang dapat meningkatkan keyakinan diri kanak-kanak dengan menyatakan;

> '*Aktiviti ini melatih murid meningkatkan keyakinan diri mereka kerana terdapat beberapa orang murid yang pendiam dan memang kurang berinteraksi...bercakap di hadapan (kelas)...*'(J, 10/09/08).

Cikgu R juga menyatakan implementasi Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dapat mempertingkatkan kemahiran intrapersonal kanak-kanak prasekolah. Kanak-kanak pemalu dan pendiam dapat berkomunikasi dengan kawan-kawan dan memainkan wataknya dengan baik dalam aktiviti drama tika boneka. Dalam hal ini Cikgu R menyatakan;

> *'... sebab saya ada murid yang malu, yang kurang berkomunikasi, dia pendiam, langsung tak nak bercakap dengan kawan. Tapi dengan penggunaan boneka ni, saya tak sangka dia boleh memainkan wataknya dengan baik. Sebab daripada dia seorang yang tak bercakap, menjadi seorang yang boleh berkomunikasi. Jadi itu satu pencapaian yang baguslah'* (T, 11/11/08).

Selain itu, Cikgu R juga menyatakan implementasi Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak sangat membantu kanak-kanak daripada segi kemahiran interpersonal. Modul ini dilaksanakan secara berkumpulan, oleh itu, kanak-kanak dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan kawan-kawan lain semasa aktiviti drama tika dilaksanakan. Dalam hal ini Cikgu R menyatakan;

> *'Sebab hasil daripada modul ni murid bergerak secara kumpulan... Secara tidak langsung, dari segi pergaulan mereka, saya dah tengok, dia dah suka berkawan dan berinteraksi. Bila waktu dia mainkan peranan dia boleh berkomunikasi dengan kawan-kawan kumpulan dialah'* (T, 10/11/08).

Akhir sekali, Cikgu R menyatakan banyak faedah yang diperoleh daripada pelaksanaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Jadi, beliau akan mencadangkan ke Pejabat Pelajaran Daerah Hulu Selangor untuk mengadakan kursus boneka dalam pengajaran dan pembelajaran pada tahun depan. Berikut ialah cara perlaksanaan Cikgu R terhadap modul dan tindak balas kanak-kanak kelas Cikgu R terhadap Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

5.2.2.1 Projek membina boneka

Situasi

Cikgu R menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk membina boneka secara kumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina boneka berdasarkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka sarung tangan arnab yang bernama Cik Nab. Cik Nab bertanya khabar kepada kanak-kanak dan menghidupkan suasana pembelajaran. Berikut ialah interaksi Cik Nab dengan kanak-kanak;

Cik Nab	:	Hai, Apakah khabar? Apakah khabar kawan-kawan? (Kanak-kanak senyum.)
Cik Nab	:	Mengapakah semua senyum ni? Baik, pagi ini kita nak dengar satu cerita, nak dengar tak?
Kanak-kanak	:	Nak…
Cik Nab	:	Saya nak minta Cikgu R bercerita. (Kanak-kanak ketawa).

Selepas kanak-kanak berinteraksi dengan Cik Nab, Cikgu R mengeluarkan buku cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ lalu mengeja perkataan yang ada pada tajuk buku cerita. Berikut ialah interaksi antara Cikgu R dengan kelas;

Cikgu R	:	Kelas, eja ‘Siapa’. (Kanak-kanak mengeja ‘Siapa’.)
Cikgu R	:	Eja ‘Pengawal’. (Kanak-kanak mengeja ‘pengawal’.)
Cikgu R	:	Eja ‘Rimba’. (Kanak-kanak mengeja ‘Rimba’.)

Selepas mengeja tajuk perkataan tajuk buku cerita, Cikgu R meminta kanak-kanak mengambil perhatian lalu mula bercerita. Apabila selesai bercerita Cikgu R mengeluarkan tujuh keping gambar binatang iaitu watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Cikgu R menunjukkan gambar binatang sekeping demi sekeping. Berikut adalah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Apakah binatang ni dalam cerita tadi? (Cikgu menunjukkan gambar Gajah lalu bertanya.)
Kanak-kanak	:	Gajah...
Cikgu R	:	Lagi... (Cikgu menunjukkan gambar Rusa lalu bertanya.)
Kanak-kanak	:	Rusa...
Cikgu R	:	Lagi... (Cikgu menunjukkan gambar Kancil lalu bertanya.)
Kanak-kanak	:	Kancil...
Cikgu R	:	Lagi... (Cikgu menunjukkan gambar Arnab lalu bertanya.)
Kanak-kanak	:	Arnab...
Cikgu R	:	Lagi... (Cikgu menunjukkan gambar Harimau lalu bertanya.)
Kanak-kanak	:	Harimau...
Cikgu R	:	Lagi... (Cikgu menunjukkan gambar Monyet lalu bertanya.)
Kanak-kanak	:	Monyet...
Cikgu R	:	Lagi... (Cikgu menunjukkan gambar Burung lalu bertanya.)
Kanak-kanak	:	Burung...
Cikgu R	:	Bagus! Inilah watak-watak dalam cerita‘Siapa Pengawal Rimba’.

Kanak-kanak berjaya menyebut kesemua nama watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kemudiannya, Cikgu R mengeluarkan semula boneka Cik Nab dan memanipulasikannya. Cik Nab berinteraksi dengan kelas sekali lagi;

Cik Nab	:	Hai, kawan-kawan seronok cerita tadi?
Kanak-kanak	:	Seronok...
Cik Nab	:	Sekarang kita nak buat pupet. Saya nak kawan-kawan berada dalam kumpulan masing-masing. (Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.)
Cik Nab	:	Saya pergi bersandar dulu...

Tugasan

Kanak-kanak melaksanakan tugasan membuat boneka mengikut watak yang diberi. Cikgu R membahagikan bahan-bahan yang diisi dalam kotak besar. Cikgu R menunjukkan cara membuat mulut boneka dan muka boneka satu langkah demi satu langkah. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mendengar arahan Cikgu R lalu menyiapkan boneka masing-masing. Cikgu R membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Berikut ialah watak boneka yang perlu disiapkan oleh kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 dalam Kumpulan Merah. Berikut ialah arahan Cikgu R kepada kanak-kanak Kumpulan Merah;

Cikgu R	:	Kumpulan Merah, dengar... Kanak-kanak R1 buat watak Monyet... Kanak-kanak R2 buat watak Burung... Kanak-kanak R3 buat watak Kancil... Kanak-kanak R4 buat watak Arnab... Kanak-kanak R5 buat watak Gajah... dan Kanak-kanak R6 buat watak Harimau... (Kanak-kanak Kumpulan Merah mengikut arahan Cikgu R.)

Setelah memberi arahan kepada Kumpulan Merah, seterusnya Cikgu R memberi arahan kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk melaksanakan tugasan masing-masing.

Pameran

Cikgu R mengarahkan kanak-kanak mempamerkan boneka yang telah siap di atas meja yang disediakan di depan kelas mengikut kumpulan masing-masing. Setiap kanak-kanak berpeluang melihat hasil kerja sendiri dan juga kawan-kawan yang lain lalu bercerita tentang hasil diri dan perasaan masing-masing.

Boneka yang dipamerkan oleh Kumpulan Merah ialah boneka Monyet, boneka Burung, boneka Kancil, boneka Arnab, boneka Gajah dan Harimau. Berikut ialah arahan Cikgu R;

Cikgu R	:	Kumpulan Merah, pamerkan boneka yang telah siap di depan. Boneka Monyet, boneka Burung, boneka Kancil, boneka Arnab, boneka Gajah dan boneka Harimau. (Kanak-kanak Kumpulan Merah mempamerkan boneka.)

Selepas itu, Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas. Kanak-kanak diminta menyebut nama binatang untuk boneka yang dihasilkan lalu pamerkan hasil kerja mereka di atas meja yang disediakan oleh Cikgu R.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek membina boneka. Kanak-kanak berpeluang untuk bercerita hasil sendiri. Berikut ialah refleksi kanak-kanak Kumpulan Merah bersama Cikgu R;

Cikgu R	:	Kumpulan Merah, ke depan... cerita sikit boneka yang telah buat.
Kanak-kanak R1	:	Hai, saya Monyet... saya suka...
Kanak-kanak R2	:	Hai, saya Burung... saya suka...
Kanak-kanak R3	:	Hai, saya Kancil... saya suka...
Kanak-kanak R4	:	Hai, saya Arnab... saya suka...
Kanak-kanak R5	:	Hai, saya Gajah... saya suka...
Kanak-kanak R6		Hai, saya Harimau... saya suka...
Cikgu R	:	Kelas, tepuk tangan untuk Kumpulan Merah. Bagus!

Selepas Kumpulan Merah membuat refleksi, Cikgu R juga memberi peluang kepada kanak-kanak Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning. Kumpulan Merah untuk menyatakan hasil dan perasaan mereka.

Cikgu R membuat refleksi dengan menyatakan bahawa semua kanak-kanak telah berjaya menghasilkan boneka masing-masing. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kelas;

Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. Bagus! (Kanak-kanak menepuk tangan.)
Cikgu R	:	Cantik tak boneka yang dibuat?
Kanak-kanak	:	Cantik!
Cikgu R	:	Siapakah rasa boneka yang dia buat sangat cantik? Angkat tangan. (Kanak-kanak mengangkat tangan.)
Cikgu R	:	Bagus. Besok cikgu ajar cara buat pentas boneka. Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Selepas itu, Cikgu R memberitahu kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan membuat pentas boneka yang digunakan untuk berlakon dalam persembahan boneka. Daripada catatan jurnal Cikgu R, beliau menyatakan bahawa kanak-kanak dapat mendengar cerita dan mengenal pasti watak-watak yang terdapat dalam cerita. Setiap kumpulan membina boneka mengikut watak-watak yang terdapat dalam cerita. Kanak-kanak berminat mendengar cerita dan seronok membuat boneka (J, 27/08/08). Jadual 5.10 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek membina boneka Kelas R;

Jadual 5.10
Implementasi dan tindak balas projek membina boneka Kelas R

Elemen	Implementasi Cikgu R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk membina boneka secara kumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina boneka berdasarkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek kanak-kanak dikehendaki mempamerkan boneka serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek membina boneka dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka sarung tangan arnab yang bernama Cik Nab untuk berinteraksi dengan kanak-kanak. Kemudiannya Cikgu bercerita dan menggunakan tujuh keping gambar binatang untuk memperkenalkan watak-watak dalam cerita.	Kanak-kanak berinteraksi dengan Cik Nab dan memberi respons kepada cerita dan watak-watak dalam cerita.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat boneka mengikut watak yang diberi dengan menggunakan bahan-bahan yang diisi dalam kotak besar. Cikgu menunjukkan cara membuat mulut boneka dan muka boneka satu langkah demi satu langkah.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membina boneka mengikut langkah.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk mempamerkan boneka yang telah siap di atas meja yang disediakan di depan kelas mengikut kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak berpeluang melihat hasil kerja sendiri dan juga kawan-kawan yang lain.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

5.2.2.2 Projek membina pentas boneka

Situasi

Cikgu R menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina pentas boneka secara berkumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina dan menghias pentas boneka untuk persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan pentas boneka yang dihasilkan di depan guru dan kawan-kawan lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan kanak-kanak dengan mengeluarkan buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berikut ialah interaksi antara Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Ingat lagi cerita ni?
Kanak-kanak	:	Ingat.
Cikgu R	:	Apakah tajuk cerita ini?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Cikgu R	:	(Cikgu R memanipulasikan boneka jari Gajah. Tangan cikgu simpan di belakang buku cerita)
Gajah	:	Hai... (Kanak-kanak ketawa.)
Gajah	:	Saya Gajah, kawan-kawan mari kita menyanyi lagu Gajah...Satu , dua, tiga... (Kanak-kanak menyanyi bersama-sama Gajah.)
Cikgu R	:	Dalam cerita ni, Gajah hidup sendirian, dia tak ada kawan. Boleh sebut lagi binatang-binatang lain dalam cerita ini?

Kanak-kanak	:	Kancil... Rusa... Arnab... Burung... Harimau... dan Monyet...
Cikgu R	:	Binatang-binatang ini tinggal di nama?
Kanak-kanak	:	Hutan.
Cikgu R	:	Ya. Hutan itu rimba. Dalam rimba ada apa?
Kanak-kanak	:	Binatang-binatang... pokok... rumput... bunga...

Selepas itu, Cikgu R mengeluarkan pentas boneka yang telah siap dibina lalu berinteraksi dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Hari ini kita nak buat pentas boneka. Tempat tinggal binatang-binatang.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu R	:	Ada boneka mesti ada pentas. Pentas diguna untuk berlakon.

Setelah menunjukkan contoh pentas boneka, Cikgu R memberi tugasan kepada kanak-kanak.

Tugasan

Sebelum kanak-kanak melaksanakan tugasan, Cikgu R membahagikan bahan-bahan untuk membuat pentas boneka kepada kumpulan masing-masing. Cikgu R mengarahkan ketua kumpulan mengambil kotak kumpulan masing-masing. Dalam setiap kotak ada gambar-gambar rumput, pokok, bunga, rama-rama dan ulat yang digunakan untuk menghias pentas boneka. Cikgu R menunjukkan cara membuat pentas boneka satu langkah demi satu langkah. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mendengar arahan Cikgu R lalu menyiapkan pentas boneka masing-masing. Cikgu R membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R mengarahkan kanak-kanak mempamerkan pentas boneka yang telah siap di depan kelas. Cikgu R meminta kanak-kanak menceritakan hasil kerja mereka. Berikut ialah penceritaan wakil Kumpulan Merah;

Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. Kamu semua berjaya buat pentas boneka.
	:	(Menepuk tangan.)
Cikgu R	:	Saya nak wakil kumpulan cerita tentang pentas.
Wakil Kumpulan Merah	:	Hari ini kami buat pentas boneka. Pentas boneka ada rama-rama... bunga... rumput...
Cikgu R	:	Suasana kat mana?
Wakil Kumpulan Merah	:	Hutan.
Cikgu R	:	Tepuk tangan. Seterusnya wakil Kumpulan Biru....

Selepas wakil Kumpulan Merah menyatakan hasil dan perasaan mereka, Cikgu R juga memberi peluang kepada wakil Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk menyatakan hasil dan perasaan mereka.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek membina pentas boneka. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Hari ini kita telah siap pentas boneka. Pentas boneka yang berlatar rimba. Dalam rimba ada apa?
Kanak-kanak	:	Rama-rama... ular... pokok... bunga... rumput...
Cikgu R	:	Apakah binatang-binatang yang tinggal dalam rimba?
Kanak-kanak	:	Gajah... Monyet... Arnab... Rusa... Burung... Kancil... dan Harimau...
Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kelas menepuk tangan.)
Cikgu R	:	Pentas ni nanti kita guna untuk main boneka. Kita jumpa nanti nak lihat perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’.

Setelah membuat refleksi, Cikgu R memberitahu kepada kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan melihat perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, kanak-kanak dapat mendengar cerita

dan mengenal pasti tempat tinggal binatang iaitu rimba. Setiap kumpulan membina pentas berlatar rimba. Kanak-kanak berminat mendengar cerita dan seronok membuat pentas boneka (J, 3/09/08). Jadual 5.11 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek membina pentas boneka Kelas R;

Jadual 5.11
Implementasi dan tindak balas projek membina pentas boneka Kelas R

Elemen	Implementasi Cikgu R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek membina pentas boneka, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan pentas boneka yang dihasilkan di depan guru dan kawan-kawan lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek membina pentas boneka dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu mengingatkan kanak-kanak berkenaan cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dan menunjukkan contoh pentas boneka yang berlatar rimba.	Kanak-kanak memberi respons kepada cerita dan pentas boneka.
Tugasan	Cikgu mengarahkan ketua kumpulan mengambil kotak kumpulan masing-masing yang mempunyai gambar-gambar rumput, pokok, bunga, rama-rama dan ulat yang digunakan untuk menghias pentas boneka. Cikgu menunjukkan cara membuat pentas boneka satu langkah demi satu langkah.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mengikut arahan dan membina pentas boneka mengikut langkah.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk mempamerkan pentas boneka yang telah siap di depan kelas mengikut kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak berpeluang melihat pentas boneka kumpulan sendiri dan juga kumpulan lain.

Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan pentas boneka.

5.2.2.3 Projek perwatakan dan emosi

Situasi

Cikgu R menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan empat emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, benci dan takut di depan guru dan kawan-kawan lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka sarung tangan ulat yang bernama Siti. Berikut ialah interaksi Siti dengan kanak-kanak;

Siti	:	Hai, kawan-kawan. Nama saya Siti. (Kanak-kanak ketawa.)
Siti	:	Kawan-kawan, Apakah khabar?
Kanak-kanak	:	Baik.
Siti	:	Semua orang sihat.
Kanak-kanak	:	Sihat.
Siti	:	Siapakah yang gembira datang ke sekolah? (Kanak-kanak mengangkat tangan.)
Siti	:	Siapakah yang sedih datang ke sekolah? (Kanak-kanak diam.)
Siti	:	Siapakah yang rasa takut datang ke sekolah? (Kanak-kanak diam.)
Siti	:	Siapakah yang rasa benci datang ke sekolah? (Kanak-kanak diam.)
Siti	:	Siapakah yang pagi-pagi ni rasa marah? (Kanak-kanak diam.)
Siti	:	Tak ada. Bagus. Saya balik dulu. Bye…
Kanak-kanak	:	Bye

Selepas itu, Cikgu R menyimpan boneka Siti lalu mengeluarkan kad gambar muka orang yang mempunyai emosi gembira, takut, marah, benci dan sedih. Cikgu R menyebut satu persatu dengan mengikut perasaan emosi tersebut. Kanak-kanak mengikut. Kemudiannya, Cikgu R mengeluarkan boneka satu demi satu lalu menyatakan sifat-sifat yang ada pada setiap watak. Kanak-kanak diminta mengambil perhatian supaya selepas ini dapat melaksanakan tugasan dengan baik.

Cikgu R mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Gajah serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Gajah	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Saya ada belalai. Telinga saya lebar. Saya sangat kuat. Saya boleh tolak pokok.

Cikgu R mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Harimau serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Harimau	:	Hai, saya Harimau. Saya sangat garang. Saya suka makan daging. Semua binatang takut dengan saya. Badan saya berbelang-belang. Kuku saya tajam. Aauuummmmm! ... inilah bunyi Harimau.

Cikgu R mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Monyet serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Monyet : Hai, saya Monyet. Saya suka makan pisang. Saya suka melompat-lompat. Saya pandai panjat pokok. Saya ada ekor yang panjang.

Cikgu R mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Kancil serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Kancil : Hai, saya Sang Kancil. Badan saya kecil. Saya sangat cerdik. Saya pantas berlari.

Cikgu R mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Rusa serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Rusa : Hai, saya Rusa. Badan saya kecil. Saya pantas berlari.

Cikgu R mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Burung serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Burung : Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Saya suka makan buah-buahan.

Cikgu R mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Arnab serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Arnab : Hai, saya Arnab. Telinga saya panjang. Bulu saya sangat cantik. Saya suka makan lobak.

Setelah memperkenalkan sifat-sifat Arnab Cikgu R juga menyatakan emosi dan perasaan dengan menggunakan boneka Arnab. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Arnab : Saya Arnab.
Saya gembira sebab berjumpa dengan kawan-kawan.
Saya marah sebab ada kawan kacau.
Saya sedih sebab ada kawan tak nak dengar cakap saya.
Saya benci harimau sebab dia garang.
Saya takut harimau sebab dia nak makan saya.

Tugasan

Cikgu R meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan dan emosi watak-watak binatang dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu R. Cikgu R membimbing satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Setelah melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Cikgu R meminta kanak-kanak membuat pameran dengan mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak masing-masing di belakang pentas boneka. Kumpulan Merah diminta memulakan persembahan. Berikut ialah persembahan Kumpulan Merah;

Cikgu R	:	Kelas, kita menjemput Kumpulan Merah buat persembahan. Mempersilakan Kumpulan Merah...
Kanak-kanak R1	:	Hai, saya Monyet. Saya suka makan pisang. Saya suka melompat-lompat. Saya pandai panjat pokok. Saya ada ekor yang panjang. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab ada kawan kacau. Saya sedih sebab ada kawan tak nak dengar cakap saya. Saya benci harimau sebab dia garang. Saya takut harimau sebab dia nak makan saya.
Kanak-kanak R2	:	Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Saya suka makan buah-buahan. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab ada kawan kacau. Saya sedih sebab ada kawan tak nak dengar cakap saya. Saya benci harimau sebab dia garang. Saya takut harimau sebab dia nak makan saya.
Kanak-kanak R3	:	Hai, saya Sang Kancil. Badan saya kecil. Saya sangat cerdik. Saya pantas berlari. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab ada kawan kacau. Saya sedih sebab ada kawan tak nak dengar cakap saya. Saya benci harimau sebab dia garang. Saya takut harimau sebab dia nak makan saya.
Kanak-kanak R4	:	Hai, saya Arnab. Telinga saya panjang. Bulu saya sangat cantik. Saya suka makan lobak. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab ada

		kawan kacau. Saya sedih sebab ada kawan tak nak dengar cakap saya. Saya benci harimau sebab dia garang. Saya takut harimau sebab dia nak makan saya.
Kanak-kanak R5	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Saya ada belalai. Telinga saya lebar. Saya sangat kuat. Saya boleh tolak pokok. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab ada kawan kacau. Saya sedih sebab ada kawan tak nak dengar cakap saya. Saya benci harimau sebab dia garang. Saya takut harimau sebab dia nak makan saya.
Kanak-kanak R6	:	Hai, saya Harimau. Saya sangat garang. Saya suka makan daging. Semua binatang takut dengan saya. Badan saya berbelang-belang. Kuku saya tajam. Aauuummmmm! ... inilah bunyi Harimau. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab ada kawan kacau. Saya sedih sebab ada kawan tak nak dengar cakap saya. Saya benci gajah sebab dia serang saya. Saya takut gajah sebab dia nak pijak saya.
Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk Kumpulan Merah. Bagus. (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Selepas Kumpulan Merah mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak, Cikgu R juga memberi peluang kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap perwatakan dan emosi untuk watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Berikut ialah interaksi antara Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. Bagus! (Kanak-kanak menepuk tangan.)
Cikgu R	:	Hari ini kita dah buat sifat-sifat watak-watak iaitu...
Kanak-kanak	:	Gajah... Harimau... Burung... Arnab... Monyet... Rusa... dan Kancil...
Cikgu R	:	Emosi...
Kanak-kanak	:	Gembira... Sedih... Marah... Benci... Takut...
Cikgu R	:	Besok kita akan belajar muzik dan pergerakan dalam cerita. Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Selepas itu, Cikgu R memberitahu kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan belajar muzik dan pergerakan untuk persembahan drama tika boneka. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, kanak-kanak telah ditugaskan untuk memperkenalkan perwatakan dan emosi untuk setiap watak. Setiap kanak-kanak telah berjaya memperkenalkan watak masing-masing di depan kelas dengan bantuan cikgu (J, 10/09/08). Jadual 5.12 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek perwatakan dan emosi Kelas R;

Jadual 5.12
Implementasi dan tindak balas projek perwatakan dan emosi Kelas R

Elemen	Implementasi Cikgu R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan empat emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, benci dan takut di depan guru dan kawan-kawan lain. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek perwatakan dan emosi dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka sarung tangan ulat yang bernama Siti untuk berinteraksi dengan kanak-kanak. Selepas itu, Cikgu menggunakan kad orang yang mempunyai emosi gembira, takut, marah, benci dan sedih untuk memperkenalkan emosi. Kemudiannya, Cikgu mengeluarkan boneka satu demi satu lalu menyatakan sifat-sifat yang ada pada setiap watak.	Kanak-kanak berinteraksi dengan Siti, memberi respons kepada kad perasaan dan mengenali sifat-sifat watak.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mengikut arahan dan menyatakan perwatakan dan emosi

	dan emosi watak-watak binatang dalam cerita.	watak-watak dalam cerita.
Pameran	Cikgu meminta kanak-kanak membuat pameran dengan mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak masing-masing di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak berpeluang menonton persembahan kumpulan lain.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan perwatakan dan emosi.

5.2.2.4 Projek muzik dan pergerakan

Situasi

Cikgu R menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka yang telah dihasilkan. Lagu-lagu yang dipilih ialah lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’. Pergerakan boneka merangkumi tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

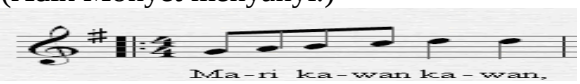
Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka sarung tangan monyet yang digelar Kak Monyet. Berikut ialah interaksi antara Kak Monyet dengan kanak-kanak;

Kak Monyet	:	Hai, kawan-kawan, saya nak nyanyi. Nak dengar tak?
Kanak-kanak	:	Nak...
Kak Monyet	:	Kawan-kawan, saya nak menyanyi. Kawan-kawan diam. Kawan-kawan dengar saya nyanyi... Satu... Dua... Tiga... Mari kawan-kawan, kita menyanyi, kita bergembira, bersama-sama. Mari kawan-kawan, kita menari, kita bergembira, bersama-sama.
Kanak-kanak	:	(Kanak-kanak menepuk tangan.)
Kak Monyet	:	Hai, kawan-kawan, saya balik dulu. Saya nak minta Adik Monyet ajar kawan-kawan lagu, Nak?
Kanak-kanak	:	(Menjerit) Nak...

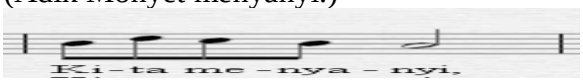
Cikgu R menggunakan boneka berbatang monyet yang digelar Adik Monyet mengajar kelas menyanyi lagu ‘Gerakan’. Adik Monyet membaca lirik lagu frasa demi frasa dan kelas mengikut. Setelah baca lirik lagu, Adik Monyet menyanyi lagu frasa demi frasa dan kanak-kanak mengikut.

(Adik Monyet menyanyi.)



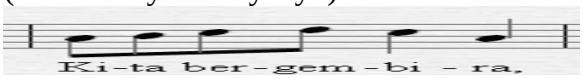
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



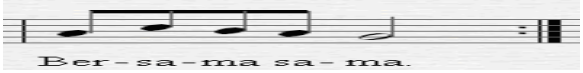
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



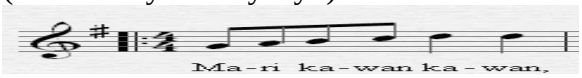
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



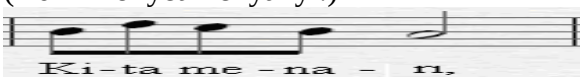
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



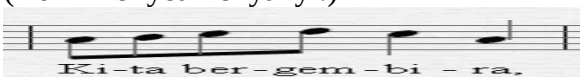
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



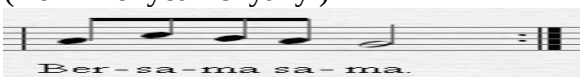
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi)



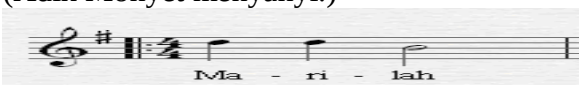
(Kanak-kanak mengikut.)

Selepas menyanyi frasa demi frasa, Adik Monyet menyanyi bersama-sama kanak-kanak.

Kemudiannya, Cikgu R mengeluarkan boneka dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ lalu mengajar pergerakan. Tiga pergerakan diajar oleh Cikgu R. Pertama, pergerakan tutup dan buka mulut boneka. Kedua, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan. Ketiga, boneka berjalan. Setelah mengajar pergerakan, Cikgu R menyanyi lagu ‘Gerakan’ sambil melakukan ketiga-tiga jenis pergerakan yang telah ditunjukkan kepada kanak-kanak

Lagu kedua yang diajar oleh Adik Monyet ialah ‘Mari Menyanyi’.

(Adik Monyet menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

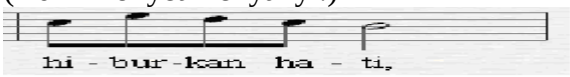
(Adik Monyet menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)

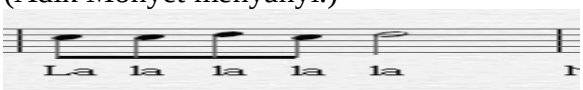
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



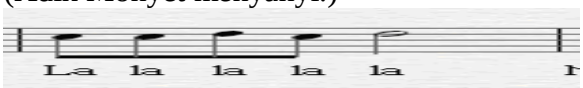
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



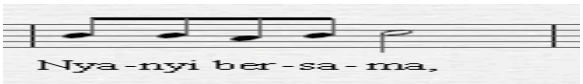
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



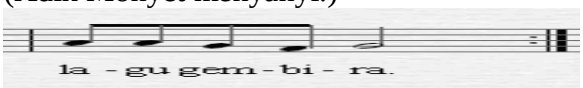
(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

(Adik Monyet menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

Selepas menyanyi frasa demi frasa, Adik Monyet menyanyi bersama-sama kanak-kanak.

Kemudiannya, Cikgu R mengeluarkan boneka dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ lalu mengajar pergerakan. Tiga pergerakan diajar oleh Cikgu R. Pertama, pergerakan tutup dan buka mulut boneka. Kedua, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan. Ketiga, boneka

berjalan. Setelah mengajar pergerakan, Cikgu R menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ sambil melakukan ketiga-tiga jenis pergerakan.

Tugasan

Cikgu R memberi tugasan kepada kanak-kanak. Setiap kumpulan membuat latihan menyanyi lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’ serta pergerakan boneka tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta cara boneka berjalan yang telah diajar oleh cikgu. Cikgu R membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan. Setiap kumpulan dikehendaki menyanyi lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’ sambil bergerak di belakang pentas boneka. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Ok. Sekarang ni, kita nak buat persembahan di belakang pentas. Kumpulan Merah... (Kumpulan Merah membuat persembahan dengan menyanyi lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’ sambil membuat pergerakan boneka tutup dan buka mulut, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan dan boneka berjalan di belakang pentas boneka .)
Cikgu R	:	Ok. Semuanya bagus. Tepuk tangan untuk diri sendiri.

Selepas Kumpulan Merah mempersembahkan pergerakan boneka bersama muzik, Cikgu R juga memberi peluang kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap muzik dan pergerakan yang telah dipelajari. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Hari ini kita belajar menyanyi lagu 'Gerakan' dan lagu 'Mari Menyanyi'. Kita juga belajar cara binatang bergerak. Apakah haiwan yang berjalan?
Kanak-kanak	:	Harimau, Gajah, Monyet, Rusa, Kancil....
Cikgu R	:	Apakah haiwan yang melompat?
Kanak-kanak	:	Arnab ...
Cikgu R	:	Apakah haiwan yang terbang?
Kanak-kanak	:	Burung ...
Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. Nanti kita belajar pendahuluan dan perkembangan cerita. Kelas, seronok tak hari ini?
Kanak-kanak	:	Seronok.

Cikgu memberitahu kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan belajar pendahuluan dan perkembangan cerita. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, kanak-kanak telah diajar dua lagu dan mereka dapat menyanyi sambil membuat pergerakan. Kanak-kanak bergembira menyanyi sambil membuat pergerakan untuk setiap watak. Semua mengambil bahagian dalam aktiviti ini. Dengan menggunakan boneka kanak-kanak dapat memahami pergerakan haiwan (J, 16/09/08). Jadual 5.13 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek muzik dan pergerakan Kelas R;

Jadual 5.13
Implementasi dan tindak balas projek muzik dan pergerakan Kelas R

Elemen	Implementasi Cikgu R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka yang telah dihasilkan. Lagu-lagu yang dipilih ialah lagu 'Gerakan' dan 'Mari Menyanyi'. Pergerakan boneka	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek muzik dan pergerakan dinyatakan oleh cikgu.

	merangkumi tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan. Pada akhir projek, kanak-kanak diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	
Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka sarung tangan monyet yang digelar Kak Monyet untuk berinteraksi dengan kanak-kanak. Cikgu menggunakan boneka berbatang monyet yang digelar Adik Monyet mengajar kelas menyanyi lagu 'Gerakan''Mari Menyanyi'. Kemudiannya, Cikgu mengeluarkan boneka dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' lalu mengajar pergerakan. Tiga pergerakan diajar oleh Cikgu R. Pertama, pergerakan tutup dan buka mulut boneka. Kedua, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan. Ketiga, boneka berjalan. Setelah mengajar pergerakan, Cikgu menyanyi lagu 'Gerakan' sambil melakukan ketiga-tiga jenis pergerakan yang telah ditunjukkan kepada kanak-kanak	Kanak-kanak berinteraksi dengan Kak Monyet, belajar lagu daripada Adik Monyet dan memberi respons terhadap pergerakan yang diajar oleh cikgu.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak membuat latihan menyanyi lagu 'Gerakan' dan 'Mari Menyanyi' serta pergerakan boneka tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta cara boneka berjalan.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan menyanyi dan juga pergerakan.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak menyanyi lagu 'Gerakan' dan 'Mari Menyanyi' dalam kumpulan sambil bergerak di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak menyanyi lagu dan membuat pergerakan serta berpeluang menonton persembahan kumpulan lain.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan muzik dan pergerakan.

5.2.2.5 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Situasi

Cikgu R menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis cerita ialah di rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka sarung tangan yang bernama Siti. Berikut ialah interaksi Siti dengan kanak-kanak;

Siti	:	Hai, Apakah khabar semua?
Kanak-kanak	:	Baik.
Siti	:	Hari ni Cikgu R nak cerita, nak dengar tak?
Kanak-kanak	:	Nak...
Siti	:	Kita dengar sama-sama ya. (Kanak-kanak senyum.)

Selepas itu, Cikgu R mengeluarkan buku cerita lalu bertanya. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Apakah tajuk cerita ini?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'. (Cikgu R mula bercerita.)
Cikgu R	:	Gajah hidup bersendirian. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Dia sedih. (Cikgu R sebagai Gajah.)
Gajah	:	Saya sedih. (Cikgu R meminta kelas mengikut.)
Kanak-kanak	:	Saya sedih...
Cikgu R	:	Di kaki bukit pula, tinggal sekawan binatang iaitu Sang Kancil, Sang Arnab, Rusa, Burung dan Monyet. Dia orang ni kawan tak?
Kanak-kanak	:	Kawan...
Cikgu R	:	Kalau kita ada ramai kawan kita rasa...
Kanak-kanak	:	Gembira...
Cikgu R	:	Mereka hidup aman damai dan tolong menolong antara satu lain. Semalam cikgu ajar lagu kan? Lagu 'Gerakan'. Mari kita nyanyi... (Cikgu R menyanyi bersama-sama kanak-kanak sambil membuat pergerakan berjalan, melompat dan terbang.)

Seterusnya, Cikgu R mengeluarkan boneka satu demi satu lalu melakonkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.

Cikgu R mengeluarkan boneka Gajah lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Gajah	:	Hai, saya Gajah. Telinga saya lebar. Badan saya besar. Saya ada belalai. Saya kuat tolok pokok. Saya sedih. Saya tak ada kawan.

Cikgu R mengeluarkan boneka Monyet lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya pandai melompat. Saya pandai panjat pokok. Ekor saya panjang. Saya suka makan pisang. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Saya kawan Arnab. Saya kawan Burung. Saya kawan Rusa. Saya kawan Kancil.

Cikgu R mengeluarkan boneka Kancil lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Kancil : Hai, saya Kancil. Badan saya kecil. Saya pandai berlari. Saya cerdik. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Arnab. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Burung. Saya kawan dengan Monyet.

Cikgu R mengeluarkan boneka Burung lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Burung : Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Suara saya merdu. Saya boleh terbang. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Arnab. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Kancil. Saya kawan dengan Monyet.

Cikgu R mengeluarkan boneka Rusa lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Rusa : Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Arnab. Saya kawan dengan Kancil. Saya kawan dengan Burung. Saya kawan dengan Monyet.

Cikgu R mengeluarkan boneka Arnab lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Arnab : Hai, saya Arnab. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya suka makan lobak. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Burung. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Kancil. Saya kawan dengan Monyet.

Tugasan

Cikgu R meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk pendahuluan dan perkembangan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu R. Cikgu R membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing dan kemudiannya menyanyi lagu 'Gerakan' sambil bergerak di belakang pentas boneka.

Cikgu R sebagai pencerita manakala Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung, Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau (watak harimau akan keluar di bahagian konflik dan pengakhiran cerita.) Berikut ialah interaksi Cikgu R dan boneka Burung Hijau dengan kelas;

Cikgu R	:	Sekarang kita nak buat persembahan. Siapa suara kuat dia memang. Manakah Burung Hijau? Tadi kata nak datang.. (Cikgu R mengeluarkan boneka bertali Burung Hijau lalu memanipulasikannya.)
Burung Hijau	:	Hai, kawan-kawan. Maaf saya lewat. Tadi ada pokok tumbang, itu sebab saya lambat datang sini. Kawan-kawan sihat?
Kanak-kanak	:	Sihat...
Burung Hijau	:	Saya nak tengok persembahan, kawan-kawan buat elok-elok ya. Boleh tak?
Kanak-kanak	:	Boleh... (Cikgu R menyimpan boneka bertali Burung Hijau. Selepas itu Cikgu R mengeluarkan boneka sarung tangan Siti lalu memanipulasikannya.)
Siti	:	Burung Hijau nak tengok persembahan ni. Siti pun nak tengok. Boleh tak?
Kanak-kanak	:	Boleh... (Cikgu R menyimpan boneka sarung tangan Siti.)
Cikgu R	:	Burung Hijau dan Siti nak tengok persembahan kita. Kelas, buat elok-elok ya.
Kanak-kanak	:	Baik, cikgu.
Cikgu R	:	Mempersilakan... Persembahan boneka Kumpulan Merah ... Di Rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia sedih. Dia tak ada kawan. Gajah...
Kanak-kanak R5	:	Hai, saya Gajah. Telinga saya lebar. Badan saya besar. Saya ada belalai. Saya kuat tolok pokok. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Cikgu R	:	Monyet...
Kanak-kanak R1	:	Hai, saya Monyet. Saya pandai melompat. Saya pandai

		panjat pokok. Ekor saya panjang. Saya suka makan pisang. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Saya kawan Arnab. Saya kawan Burung. Saya kawan Rusa. Saya kawan Kancil.
Cikgu R	:	Burung...
Kanak-kanak R2	:	Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Suara saya merdu. Saya boleh terbang. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Arnab. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Kancil. Saya kawan dengan Monyet.
Cikgu R	:	Kancil...
Kanak-kanak R3	:	Hai, saya Kancil. Badan saya kecil. Saya pandai berlari. Saya cerdik. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Arnab. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Burung. Saya kawan dengan Monyet.
Cikgu R	:	Arnab...
Kanak-kanak R4	:	Hai, saya Arnab. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya suka makan lobak. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Burung. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Kancil. Saya kawan dengan Monyet.
Cikgu R	:	Monyet, Burung, Kancil, Arnab bermain dan menyanyi sama-sama. Kelas, mari kita nyanyi lagu 'Gerakan'. (Kelas dan kanak-kanak R1, R2, R3 dan R4 menyanyi lagu 'Gerakan' sambil memanipulasikan boneka masing-masing .)
Cikgu R	:	Bagus. Tepuk tangan untuk Kumpulan Merah.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Merah membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita, Cikgu R juga memberi peluang kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap pendahuluan dan perkembangan cerita yang telah dipelajari;

Cikgu R	:	Semua bagus. Cikgu nak minta Kumpulan Merah datang ke depan dan cerita. Seronok tak main boneka tadi?
Kanak-kanak	:	Seronok...
Cikgu R	:	Tadi buat persembahan tentang apa?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Cikgu R	:	Gajah ada kawan tak?
Kanak-kanak	:	Tak. Dia seorang.
Cikgu R	:	Nanti kita akan buat konflik dan perkembangan cerita

'Siapa Pengawal Rimba'.

Kanak-kanak : Yeh...

Cikgu R : Bagus. Tepuk tangan untuk diri sendiri. Duduk.

Cikgu memberitahu kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan melihat konflik dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, kanak-kanak dapat melakonkan pendahuluan dan perkembangan cerita. Guru menjadi pencerita dan pemerhati dan kanak-kanak memainkan watak masing-masing. Kanak-kanak dapat mengingati jalan cerita (J, 22/09/08). Jadual 5.14 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek pendahuluan dan perkembangan cerita Kelas R;

Jadual 5.14
Implementasi dan tindak balas projek pendahuluan dan perkembangan cerita Kelas R

Elemen	Implementasi Guru R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan guru dan kanak-kanak lain serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek pendahuluan dan perkembangan cerita dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti untuk berinteraksi dengan kanak-kanak. Kemudiannya cikgu bercerita dan menggunakan boneka satu demi satu lalu melakonkan pendahuluan dan perkembangan cerita untuk watak-watak dalam cerita.	Kanak-kanak berinteraksi dengan Siti dan memberi respons kepada cerita dan lakonan cikgu.

Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk pendahuluan dan perkembangan cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan pendahuluan dan perkembangan cerita.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak melakonkan watak masing-masing dan kemudiannya menyanyi lagu 'Gerakan' sambil bergerak di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak melakonkan pendahuluan dan perkembangan cerita dan menyanyi lagu dengan menggunakan boneka masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita.

5.2.2.6 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Situasi

Cikgu R menyatakan tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis cerita ialah Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa sedang bermain dan menyanyi dengan riang gembira. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah dan binatang-binatang lain marah kepada Harimau. Harimau takut. Harimau takut dan menyesal. Akhirnya semua berkawan baik.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan mengeluarkan buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' lalu bertanya. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Ingat tak cerita ni?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'. (Cikgu R mula bercerita berdasarkan gambar dalam buku cerita.)
Cikgu R	:	(Menunjukkan gambar pertama.) Kancil, Monyet, Arnab dan Burung bermain dengan gembira. Tiba-tiba harimau datang. (Cikgu R meminta kelas buat bunyi Harimau.)
Kanak-kanak	:	Aauuummmmm! (Cikgu R sebagai Harimau.)
Harimau	:	Saya lapar, saya nak makan kamu semua.
Cikgu R	:	(Menunjukkan gambar kedua.) Binatang-binatang lain takut. Mereka minta bantuan gajah. Mula-mula Gajah tak nak. Akhirnya Gajah setuju tolong. Gajah tolong halau Harimau. (Cikgu R meminta kelas buat intonasi minta bantuan Gajah.)
Kanak-kanak	:	Gajah! Tolonglah kami! Tolonglah! (Menunjukkan gambar ketiga.) Suatu hari, Gajah dan binatang-binatang lain nampak Harimau. Gajah menghalau Harimau. Harimau minta maaf. Akhirnya semua berkawan baik.

Seterusnya Cikgu R menolak keluar papan putih yang digantung satu set boneka bertali watak-watak dalam 'Siapa Pengawal Rimba'. Tali-tali boneka diikat pada pembaris panjang. Cikgu R melakonkannya konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dengan menggunakan boneka bertali gambar.

Cikgu R berlakon konflik dan pengakhiran cerita dengan menggunakan boneka bertali berdasarkan watak masing-masing. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Cikgu R	:	Di hujung rimba pula, Arnab, Burung, Monyet, Rusa dan Kancil berkawan baik. Mereka bermain sambil menyanyi. Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira (Kanak-kanak menyanyi lagu 'Gerakan'.)
Cikgu R	:	Tiba-tiba.. Harimau datang!

Cikgu R melakonkan babak Harimau nak makan binatang-binatang lain. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Harimau	:	Aauuummmmm!... saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Bintang-bintang lain	:	Kami takut... Mari minta tolong Gajah untuk hala Harimau. Lari...

Cikgu R menunjukkan babak binatang-binatang lain minta bantuan Gajah. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Pencerita	:	Arnab, Burung, Monyet, Rusa dan Kancil untuk minta bantuan Gajah.
Bintang-bintang lain	:	Gajah, tolonglah kami untuk menghalau Harimau... Badan kamu besar. Mesti Harimau takut pada kamu.
Gajah	:	Tak naklah!
Bintang-bintang lain	:	Tolonglah! Gajah. Kamu Baik...
Gajah	:	Baiklah. Saya tolong kamu semua.

Cikgu R sambung babak Gajah dan Binatang-binatang lain jumpa Harimau. Berikut ialah aksi Cikgu R;

Pencerita	:	Harimau sedang berjalan-jalan di kaki bukit. Gajah ternampak Harimau. Gajah mengajak binatang-binatang lain menghalau Harimau.
Gajah	:	Kawan-kawan, jom kita halau Harimau!
Bintang-bintang lain	:	Jom!

Gajah	:	Harimau, kamu jangan lari. Saya akan pijak kamu!
Pencerita	:	Harimau ketakutan. Harimau meminta maaf kepada semua.
Harimau	:	Saya minta maaf. Saya tidak akan ganggu kamu semua lagi.
Pencerita	:	Akhirnya mereka semua berkawan baik. Mereka semua bermain dan menyanyi bersama-sama.
		Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Kanak-kanak menyanyi lagu 'Mari menyanyi'.)

Tugasan

Cikgu R meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu R. Cikgu R membimbing satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan konflik dan pengakhiran cerita. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.

Cikgu R sebagai pencerita manakala Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung, Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah persembahan Kumpulan Merah;

Cikgu R	:	Sekarang... persembahan Kumpulan Merah...
Pencerita	:	Di hujung rimba, Monyet, Burung, Kancil dan Arnab bermain sambil menyanyi.
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati

		La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira (Kanak-kanak R1, R2, R3 dan R4menyanyi lagu 'Gerakan' bersama kelas)
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang seekor Harimau.
Kanak-kanak R6	:	Aauuummmmm!... saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Pencerita	:	Binatang-binatang lain takut.
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Kami takut... Lari... lari...
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih kerana tidak ada kawan. Tiba-tiba datang Arnab, Burung, Monyet dan Kancil untuk minta bantuan Gajah.
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Gajah, Harimau nak makan kami! Tolonglah kami untuk menghalau Harimau...
Kanak-kanak R5	:	Tak naklah!
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Tolonglah kami! Badan kamu besar, mesti Harimau takut.
Pencerita	:	Gajah bersetuju.
Kanak-kanak R5	:	Baiklah, saya tolong kamu semua.
Pencerita	:	Suatu hari, Gajah ternampak Harimau. Gajah sangat marah. Gajah mengajak semua kawan menghalau Harimau.
Kanak-kanak R5	:	Kawan-kawan, jom kita halau Harimau!
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Jom!
Pencerita	:	Harimau ketakutan. Dia meminta maaf kepada semua.
Kanak-kanak R6	:	Saya tidak akan ganggu kamu semua lagi.
Pencerita	:	Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi lagu.
		Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama
	:	(Kanak-kanak R1-R6 dan kelas menyanyi lagu 'Mari menyanyi'.)
Cikgu R	:	Bagus... Tepuk tangan untuk Kumpulan Merah.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Merah membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita, Cikgu R juga memberi peluang kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap konflik dan pengakhiran cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’.

Cikgu R	:	Gajah, Harimau dan binatang-binatang lain dah berkawan.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu R	:	Ok. Dah... Nanti kita akan buat latihan persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak tepuk tangan.)

Kelas R memberitahu kepada kanak-kanak seterusnya mereka akan membuat persembahan drama tika boneka. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, kanak-kanak dapat melakonkan konflik dan pengakhiran cerita. Guru menjadi pencerita dan pemerhati dan kanak-kanak memainkan watak masing-masing. Kanak-kanak dapat mengingati jalan cerita (J, 25/09/08). Jadual 5.15 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek konflik dan pengakhiran cerita Kelas R;

Jadual 5.15
Implementasi dan tindak balas projek konflik dan pengakhiran cerita Kelas R

Elemen	Implementasi Guru R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Pada akhir projek, Kanak-kanak diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek konflik dan pengakhiran cerita dinyatakan oleh cikgu.

Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu bercerita lalu menolak keluar papan putih yang digantung satu set boneka bertali watak-watak dalam cerita. Tali-tali boneka diikat pada pembaris panjang. Cikgu melakonkan konflik dan pengakhiran cerita dengan menggunakan boneka bertali gambar berdasarkan watak masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons kepada cerita dan lakonan cikgu.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk pendahuluan dan perkembangan cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing membuat latihan pendahuluan dan perkembangan cerita.
Pameran	Cikgu meminta kanak-kanak membuat persembahan dalam kumpulan masing-masing untuk konflik dan pengakhiran cerita.	Kanak-kanak membuat persembahan dalam kumpulan masing-masing untuk konflik dan pengakhiran cerita.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan konflik dan pengakhiran.

5.2.2.7 Projek latihan persembahan

Situasi

Cikgu R menyatakan tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan cerita penuh di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk

menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis cerita ialah di rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah dan binatang-binatang lain marah kepada Harimau. Harimau takut. Harimau takut dan menyesal. Akhirnya semua berkawan baik.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan cara menolak keluar papan putih yang digantung satu set boneka bertali watak-watak dalam 'Siapa Pengawal Rimba'. Tali-tali boneka diikat pada pembaris panjang. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Dah sedia?
Kanak-kanak	:	Dah.
Cikgu R	:	Cikgu ulang balik cerita. (Mengeluarkan buku cerita.) Apakah tajuk cerita ni?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Cikgu R	:	Bagus! Ya, 'Siapa Pengawal Rimba'. Cuba sebutkan watak-watak yang ada dalam
Kanak-kanak	:	Gajah... Arnab... Kancil...
Cikgu R	:	Apakah beza Arnab dengan Kancil?
Kanak-kanak	:	Telinga...
Cikgu R	:	Telinga Arnab panjang. Telinga Kancil pendek. Watak apa lagi?
Kanak-kanak	:	Rusa.. Monyet... Burung... dan Harimau.
Cikgu R	:	Ok... Ini watak-wataknya.

Cikgu R mula berlakon cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ dengan menggunakan boneka bertali yang ada pada papan putih. Cikgu R sebagai Pencerita. Berikut ialah interaksi antara Cikgu R dengan kanak-kanak;

Pencerita	:	Di hujung rimba, Gajah hidup sendirian. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. (Cikgu membuka gambar boneka bertali Gajah lalu melakonkan watak Gajah.)
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Saya tak suka berkawan dengan haiwan lain. (Cikgu menutup gambar boneka bertali Gajah lalu menyatakan Gajah keluar.) (Kemudiannya,cikgu membuka gambar boneka bertali Kancil, Rusa, Monyet, Burung dan Arnab satu demi satu.)
Pencerita	:	Di kaki bukit, Kancil, Rusa, Monyet, Burung dan Arnab berkawan baik. Mereka bermain sambil menyanyi. (Cikgu menyanyi lagu ‘Gerakan’ bersama-sama kanak-kanak.) Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang seekor Harimau. (Cikgu membuka gambar boneka bertali Harimau lalu melakonkan watak Harimau.)
Harimau	:	Aauuummmmm! Saya lapar, saya nak makan kamu semua!
Cikgu R	:	Apabila Harimau cakap macam ni binatang-binatang lain cakap apa?
Kanak-kanak	:	Kami takut!... (Kelas sebagai binatang-binatang lain.) (Cikgu menutup gambar boneka bertali Harimau lalu membuka gambar boneka bertali Gajah.)
Binatang-binatang lain	:	Gajah, tolonglah kami! Tolonglah halau Harimau. Badan kamu besar, tentu Harimau takut pada kamu.
Cikgu R	:	Gajah nak jawab apa?
Kanak-kanak	:	Tak nak la! Saya tak nak tolong kamu!
Cikgu R	:	Jadi orang lain pujuk Gajah.
Kanak-kanak	:	Tolonglah kami!
Cikgu R	:	Cakaplah, puji-puji sikit Gajah. Cakaplah kamu baik.
Kanak-kanak	:	Kamu baik. Kalau Gajah tak tolong, nanti Harimau makan kita semua!
Cikgu R	:	Lepas pujuk-pujuk Gajah, Gajah nak cakap apa?
Kanak-kanak	:	Bolehlah, saya akan tolong kamu. (Cikgu R menutup gambar boneka bertali Gajah, Kancil, Rusa, Monyet, Burung dan Arnab.) (Cikgu R membuka semula gambar boneka bertali Harimau lalu sebagai Pencerita.)
Pencerita	:	Di kaki, Harimau berjalan-jalan. Bunyi Harimau...

Kanak-kanak	:	Aauuummmmm! (Kanak-kanak mengeluarkan bunyi Harimau.) (Cikgu R membuka semula gambar boneka bertali Gajah.)
Pencerita	:	Gajah ternampak Harimau. Gajah sangat marah. Gajah pun mengajak semua kawan menghalau Harimau. (Cikgu membuka gambar boneka bertali Kancil, Rusa, Monyet, Burung dan Arnab satu demi satu.)
Gajah	:	Kawan-kawan, mari kita serang Harimau. (Kanak-kanak sebagai Gajah.)
Gajah	:	Jom... (Cikgu R sebagai Gajah.)
Cikgu R	:	Lepas tu semua orang marah Harimau. Kancil cakap apa?
Kancil	:	Harimau, baik kamu pergi dari sini! Nanti saya lompat atas kamu! (Cikgu R sebagai Kancil.)
Cikgu R	:	Rusa guna tanduk serang Harimau. Monyet pula cekik harimau. Burung boleh buat apa?
Kanak-kanak	:	Burung boleh paduk mata Harimau.
Cikgu R	:	Arnab? Arnab boleh gigit Harimau. Gajah pula?
Kanak-kanak	:	Badan saya besar. Saya pijak kamu sampai mati. Patah tulang kamu.
Pencerita	:	Harimau pun ketakutan. Jadi Harimau pun minta maaf.
Harimau	:	Saya minta maaf. Saya janji saya tak buat lagi. Saya tak kacau kamu semua lagi.
Cikgu R	:	Lepas Harimau minta maaf, yang lain nak buat apa?
Binatang-binatang lain	:	Kami maafkan kamu Harimau.
Cikgu R	:	Lepas tu, mereka akhirnya berkawan baik. Jadi akhir sekali nak nyanyi lagu apa?
Kanak-kanak	:	Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Mari menyanyi’.) (Kanak-kanak menepuk tangan.)
Cikgu R	:	Lepas tu cakap sekian terima kasih. Sekian tu maksud habislah.

Tugasan

Cikgu R meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk cerita penuh ‘Siapa Pengawal Rimba’. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing

menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu R. Cikgu R membimbing satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing dan kemudiannya menyanyi lagu 'Gerakan' dan 'Mari menyanyi' sambil bergerak di belakang pentas boneka.

Cikgu R sebagai pencerita manakala Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung, Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah persembahan kumpulan Merah;

Cikgu R	:	Sekarang kita nak buat persembahan. Mempersilakan... Persembahan boneka Kumpulan Merah ... Di Rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia sedih. Dia tak ada kawan. Gajah...
Kanak-kanak R5	:	Hai, saya Gajah. Telinga saya lebar. Badan saya besar. Saya ada belalai. Saya kuat tolok pokok. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Cikgu R	:	Monyet...
Kanak-kanak R1	:	Hai, saya Monyet. Saya pandai melompat. Saya pandai panjat pokok. Ekor saya panjang. Saya suka makan pisang. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Saya kawan Arnab. Saya kawan Burung. Saya kawan Rusa. Saya kawan Kancil.
Cikgu R	:	Burung...
Kanak-kanak R2	:	Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Suara saya merdu. Saya boleh terbang. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Arnab. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Kancil. Saya kawan dengan Monyet.
Cikgu R	:	Kancil...
Kanak-kanak R3	:	Hai, saya Kancil. Badan saya kecil. Saya pandai berlari. Saya cerdik. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Arnab. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Burung. Saya kawan dengan Monyet.

Cikgu R	:	Arnab...
Kanak-kanak R4	:	Hai, saya Arnab. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya suka makan lobak. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya kawan dengan Burung. Saya kawan dengan Rusa. Saya kawan dengan Kancil. Saya kawan dengan Monyet.
Cikgu R	:	Monyet, Burung, Kancil, Arnab bermain dan menyanyi sama-sama. Kelas, mari kita nyanyi lagu 'Gerakan'. (Kelas dan kanak-kanak R1, R2, R3 dan R4 menyanyi lagu 'Gerakan' sambil memanipulasikan boneka masing-masing .)
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang seekor Harimau.
Kanak-kanak R6	:	Aauuummmmm!... saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Pencerita	:	Binatang-binatang lain takut.
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Kami takut... Lari... lari...
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih kerana tidak ada kawan. Tiba-tiba datang Arnab, Burung, Monyet dan Kancil untuk minta bantuan Gajah.
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Gajah, Harimau nak makan kami! Tolonglah kami untuk menghalau Harimau...
Kanak-kanak R5	:	Tak naklah!
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Tolonglah kami! Badan kamu besar, mesti Harimau takut.
Pencerita	:	Gajah bersetuju.
Kanak-kanak R5	:	Baiklah, saya tolong kamu semua.
Pencerita	:	Suatu hari, Gajah ternampak Harimau. Gajah sangat marah. Gajah mengajak semua kawan menghalau Harimau.
Kanak-kanak R5	:	Kawan-kawan, jom kita halau Harimau!
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Jom!
Kanak-kanak R1	:	Harimau, saya nak cekik kamu!
Kanak-kanak R2	:	Harimau, saya nak paduk mata kamu!
Kanak-kanak R3	:	Harimau, saya lompat atas kamu!
Kanak-kanak R4	:	Harimau, saya nak gigit kamu!
Pencerita	:	Harimau ketakutan. Dia meminta maaf kepada semua.
Kanak-kanak R6	:	Saya tidak akan ganggu kamu semua lagi.
Pencerita	:	Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi lagu. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama
	:	(Kanak-kanak R1-R6 dan kelas menyanyi lagu 'Mari Menyanyi'.)
Cikgu R	:	Bagus. Tepuk tangan untuk Kumpulan Merah.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Merah membuat persembahan, Cikgu R juga memberi peluang kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap latihan persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba'. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Susah ke... nak sebut sekian? Sekian terima kasih. Bagus, tepuk untuk diri sendiri. Semua tahu watak masing-masing. Hari ini cikgu nak tanya la... Hari ini seronok tak buat persembahan tadi?
Kanak-kanak	:	Seronok!
Cikgu R	:	Cikgu nak tanya, berdasarkan cerita tadi, Kenapakah Gajah hidup sendirian dalam hutan tu?
Kanak-kanak	:	Sebab dia tak nak kawan dengan binatang lain.
Cikgu R	:	Siapakah yang binatang-binatang lain takutkan dalam hutan itu?
Kanak-kanak	:	Harimau...
Cikgu R	:	Bagus! Tepuk tangan untuk diri sendiri. Nanti kita akan buat persembahan drama tika boneka (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Cikgu R memberitahu kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan membuat persembahan drama tika boneka. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, setiap kanak-kanak membuat latihan persembahan penuh dengan baik. Mereka saling membantu kawan mereka semasa persembahan. Kanak-kanak mudah mengingati cerita dengan menggunakan boneka (J, 8/10/08). Jadual 5.16 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek latihan persembahan Kelas R;

Jadual 5.16
Implementasi dan tindak balas projek latihan persembahan Kelas R

Elemen	Implementasi Cikgu R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki membuat persembahan di depan guru dan kanak-kanak lain. Pada akhir projek, kanak-kanak diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan latihan persembahan dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu menolak keluar papan putih yang digantung satu set boneka bertali watak-watak dalam cerita lalu berlakon cerita dengan menggunakan boneka bertali.	Kanak-kanak memberi respons kepada cerita dan lakonan cikgu.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu meminta kanak-kanak membuat persembahan drama tika boneka.	Kanak-kanak membuat dalam kumpulan masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan latihan persembahan.

5.2.2.8 Projek persembahan

Situasi

Cikgu R menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan drama tika boneka di depan guru dan rakan-rakan lain berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara memanipulasikan boneka sarung tangan yang bernama Siti. Berikut ialah interaksi Siti dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Hari ini cikgu bawa kawan kita nak tengok persembahan kita, Siapakah nama kawan kita?
Kanak-kanak	:	Siti...
Siti	:	Hai kawan-kawan, ingat lagi saya tak?
Kanak-kanak	:	Ingat...
Siti	:	Siapakah nama saya?
Kanak-kanak	:	Siti...
Siti	:	Hari ini Siti nak tengok kawan-kawan buat persembahan boneka. Buat baik-baik tau. Boleh ke?
Kanak-kanak	:	Boleh....
Siti	:	Baik. Siti duduk tepi, dengar Cikgu R cerita dulu sebelum persembahan mula.

Seterusnya Cikgu R menyimpan boneka Siti lalu bercerita semula cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ untuk membantu kanak-kanak mengingat kembali cerita yang akan digunakan untuk persembahan boneka. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Cikgu nak cerita balik cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Cikgu nak tengok ingat tak cerita ni. Dah ingat apa benda? Apakah dialog? Apakah yang kita nak sebutkan? Ok. Sang Gajah hidup bersendirian di hujung rimba. Gajah tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Di kaki bukit pula, tinggal sekawan binatang iaitu Rusa, Arnab, Monyet, kancil dan Burung. Mereka bermain sambil menyanyi. Mereka bermain sambil menyanyi. Kelas, mari kita menyanyi.
Kanak-kanak	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Gerakan.’)
Cikgu R	:	Tiba-tiba datang seekor Harimau. Harimau mengaum. Binatang lain takut dan berlari. Binatang-binatang lain minta bantuan Gajah. Mulanya Gajah menolak. Selepas dipujuk oleh binatang-binatang lain, Gajah bersetuju untuk halau Harimau. Suatu hari, Gajah dan binatang-binatang lain terjumpa Harimau. Mereka halau Harimau. Harimau menyesal lalu meminta maaf. Akhirnya semua berkawan. Mereka menyanyi. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi.’)

Tugasan

Cikgu R meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak berlatih cerita penuh ‘Siapa Pengawal Rimba’ dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu R. Cikgu R membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R menyusun pentas di depan kelas dan mengatur tempat duduk kanak-kanak yang menjadi penonton. Cikgu R memberi arahan kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba'. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.

Cikgu R sebagai pencerita manakala Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung, Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah persembahan Kumpulan Merah;

Pencerita	:	Persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ini. Monyet…
Kanak-kanak R1	:	Hai, saya Monyet. Saya pandai melompat. Saya pandai panjat pokok. Ekor saya panjang. Saya suka makan pisang.
Pencerita	:	Arnab…
Kanak-kanak R4	:	Hai, saya Arnab. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya suka makan *carrot*.
Pencerita	:	Kancil...
Kanak-kanak R3	:	Hai saya Kancil. Badan saya kecil. Saya pandai berlari. Saya cerdik.
Pencerita	:	Burung...
Kanak-kanak R2	:	Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Suara saya merdu. Saya boleh terbang.
Pencerita	:	Gajah...
Kanak-kanak R5	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Saya kuat tolak pokok.
Pencerita	:	Harimau...
Kanak-kanak R6	:	Hai, saya Harimau. Badan saya besar. Badan saya berbelang-belang. Kuku saya panjang. Saya suka makan daging.
Pencerita	:	Dalam hutan rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain.
Kanak-kanak R5	:	Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya tak suka berkawan dengan binatang –binatang lain.
Pencerita	:	Di hujung rimba pula, Arnab, Burung, Monyet dan Kancil berkawan baik. Mereka bermain sambil menyanyi.

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang seekor Harimau.
Kanak-kanak R6	:	Aauuummmmm!... saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Kami takut... Mari minta tolong Gajah untuk halau Harimau.
Kanak-kanak R6	:	Aauuummmmm! ...
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Lari...
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih kerana tidak ada kawan.
Kanak-kanak R5	:	Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Tiba-tiba datang Arnab, Burung, Monyet dan Kancil untuk minta bantuan Gajah.
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Gajah, tolonglah kami untuk menghalau Harimau... Tolong Gajah... kamu boleh... badan kamu besar... Harimau takut pada kamu.
Kanak-kanak R5	:	Baiklah, saya tolong kamu semua.
Pencerita	:	Harimau sedang berjalan-jalan di kaki bukit. Gajah ternampak Harimau. Gajah sangat marah. Gajah mengajak semua kawan menghalau Harimau.
Kanak-kanak R5	:	Kawan-kawan, jom kita halau Harimau!
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Jom!
Kanak-kanak R1		Harimau, saya akan cekik kamu!
Kanak-kanak R2	:	Harimau, saya akan patuk mata kamu!
Kanak-kanak R3	:	Saya akan lompat badan kamu!
Kanak-kanak R4	:	Pergi kamu dari sini!
Kanak-kanak R5	:	Saya akan pijak kamu!
Pencerita	:	Harimau ketakutan. Harimau meminta maaf kepada semua.
Kanak-kanak R6	:	Saya tidak akan ganggu kamu semua lagi.
Kanak-kanak R1, R2, R3, R4	:	Kami maafkan kamu, Harimau.
Pencerita	:	Akhirnya mereka semua berkawan baik. Mereka semua bermain dan menyanyi bersama-sama.
SEMUA	:	Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama
Cikgu R	:	Bagus! Tepuk tangan untuk Kumpulan Merah. Seterusnya Kumpulan Biru...

Selepas kanak-kanak Kumpulan Merah membuat persembahan, Cikgu R juga memberi peluang kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba'.

Cikgu R	:	Bagus macam tu, kita main pupet ni maksudnya kita cakap dengan kawan-kawan tau. Bukannya buka mulut boneka dan letak di depan tu. Tak apa ya, nanti kita buat yang terbaik. Ok, Seronok tak semua?
Kanak-kanak	:	Seronok!
Cikgu R	:	Nanti kita akan menonton semula persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba' yang kita buat.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu R	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Cikgu memberitahu kepada kanak-kanak untuk seterusnya mereka akan menonton semula persembahan. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, setiap kumpulan membuat persembahan dengan baik. Kanak-kanak saling bantu membantu untuk mengingati dialog masing-masing. Ini membuktikan kemahiran interperseonal mereka telah meningkat (J, 15/10/08). Jadual 5.17 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek persembahan Kelas R;

Jadual 5.17
Implementasi dan tindak balas projek persembahan Kelas R

Elemen	Implementasi Cikgu R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki membuat persembahan di depan guru dan kanak-kanak lain. Pada akhir projek, kanak-kanak diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan persembahan dinyatakan oleh cikgu.

Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti untuk berinteraksi dengan kanak-kanak. Seterusnya cikgu bercerita semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' untuk membantu kanak-kanak mengingat kembali cerita yang digunakan untuk persembahan boneka.	Kanak-kanak berinteraksi dengan Siti dan mengingat kembali cerita yang digunakan untuk persembahan boneka.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu meminta kanak-kanak membuat persembahan drama tika boneka.	Kanak-kanak membuat persembahan dalam kumpulan masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan persembahan.

5.2.2.9 Projek menonton semula persembahan

Situasi

Cikgu R menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki bercerita semula dan menjawab soalan-soalan berdasarkan cerita yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan kawan-kawan lain. Semua kanak-kanak yang terlibat diberi peluang untuk bercerita dan menjawab soalan.

Kumpulan

Cikgu R membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (enam orang). Cikgu R membahagi kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu R membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara soal jawab. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Hari tu kita dah buat persembahan pupet, betul tak?
Kanak-kanak	:	Betul.
Cikgu R	:	Kumpulan Merah dah buat, Kumpulan Biru dan buat dan Kumpulan Kuning pun dah buat. Jadi hari ini cikgu nak bagi kamu tengok balik, apa yang kamu dah buat. Bagus ke...tak bagus ke... tengok sendiri, nanti cakap dengan cikgu. OK, kita dah tengok persembahan tadi, *best* tak? Ada yang buat salah… ada yang jatuh pupet… taka apa… tak apa, tepuk tangan untuk diri sendiri.

Selepas itu, Cikgu R tayang semula persembahan yang dibuat oleh kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Tugasan

Cikgu R meminta kanak-kanak berkumpul dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak membaca buku cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu R. Cikgu R membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R minta kanak-kanak duduk dalam kumpulan. Cikgu R memberi arahan kepada kanak-kanak untuk menceritakan semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Setiap kumpulan dikehendaki menceritakan semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' di depan kelas.

Cikgu R	:	Ok. Pandang cikgu ke sini, sekarang cikgu jemput Kumpulan Merah bercerita...
Kanak-kanak R1-R6	:	(Membaca buku berita.) Sang Gajah hidup bersendirian. Sang Gajah tak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Di kaki bukit pula tinggal Kancil, Rusa, Arnab dan Burung berkawan baik. Mereka bermain sambil menyanyi. Di kaki bukit, Sang Harimau datang nak makan binatang lain.
	:	(Kanak-kanak tunjuk gambar binatang-binatang lain dan berlakon sebagai watak binatang-binatang lain)
Kanak-kanak R1-R6	:	Kami takut, mari kita minta tolong Gajah. Gajah, tolonglah kami untuk halau Harimau. Badan kamu besar, mesti Harimau takut pada kamu.
Kanak-kanak R5	:	Tak nak la...
Kanak-kanak R1-R6	:	Gajah, tolonglah kami, kamu baik, badan kamu besar, mesti Harimau takut pada kamu.
Kanak-kanak R5	:	Baiklah saya tolong kamu semua. Baiklah... saya tolong kamu semua.
Kanak-kanak R1-R6	:	(Membaca buku cerita.) Di kaki bukit pula, Arnab dan Burung berjaga-jaga
Kanak-kanak R2	:	Kawan-kawan, mari kita serang Harimau. Gajah, harimau ada di kaki bukit.
Kanak-kanak R5	:	Saya akan pijak badan kamu.
Kanak-kanak R1-R6	:	(Membaca buku cerita.) Harimau takut. Harimau minta maaf. Akhirnya mereka berkawan baik.
Cikgu R	:	Ok. Bagus. Tepuk tangan untuk kumpulan Merah.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Merah bercerita, Cikgu R juga memberi peluang kepada Kumpulan Biru dan Kumpulan Kuning untuk bercerita.

Refleksi

Cikgu R mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berikut ialah interaksi Cikgu R dengan kanak-kanak;

Cikgu R	:	Ok. Kamu faham tak cerita ni, kalau faham mesti boleh cerita balik, nampaknya kumpulan Biru ni tak faham, tak ada suara keluar. Kumpulan Merah dan Kumpulan Kuning dia orang faham. (Kanak-kanak menepuk tangan.) (Cikgu menanya soalan.)
Cikgu R	:	Siapakah watak jahat dalam cerita?
Kanak-kanak	:	Harimau.
Cikgu R	:	Kenapakah cakap Harimau watak jahat dalam cerita?
Kanak-kanak	:	Sebab dia nak makan binatang lain.
Cikgu R	:	Mengapakah Gajah hidup bersendirian?
Kanak-kanak	:	Sebab Gajah tak suka berkawan dengan binatang-binatang lain.
Cikgu R	:	Mengapakah kita semua mesti ada kawan?
Kanak-kanak	:	Sebab seronok.
Cikgu R	:	Sekian sahaja aktiviti drama tika boneka kali ni. Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Cikgu R memberitahu kepada kelas aktiviti drama tika boneka telah selesai. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu R, kanak-kanak telah menonton semula persembahan boneka kumpulan masing-masing. Selepas itu setiap kumpulan diberi buku cerita untuk membaca dan akhirnya bercerita semula cerita tersebut. Aktiviti sebegini membantu menarik minat kanak-kanak untuk membaca dan mudah mengingati cerita (J, 15/10/08). Jadual 5.18 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek menonton semula persembahan Kelas R;

Jadual 5.18
Implementasi dan tindak balas projek menonton semula persembahan Kelas R

Elemen	Implementasi Cikgu R	Tindak balas Kanak-kanak Kelas R
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki menjawab soalan yang dikemukakan oleh cikgu.	Kanak-kanak memberi respons tujuan menonton persembahan dinyatakan oleh cikgu .
Kumpulan	Cikgu membahagikan kelas kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan.	Kanak-kanak duduk di atas lantai dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan	Cikgu bersoal jawab dengan kanak-kanak lalu menayang semula persembahan yang dibuat oleh kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.	Kanak-kanak memberi respons dan menonton semula persembahan drama tika yang dihasilkan.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak berkumpul dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak membaca buku cerita dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak menjalankan membaca buku cerita dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk menceritakan semula cerita.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menceritakan semula cerita.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk bersoal jawab dan membuat refleksi.	Kanak-kanak menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing berkenaan menonton semula persembahan.

5.2.3 Implementasi dan tindak balas kanak-kanak terhadap modul di Kelas S

Kelas S mempunyai sembilan belas orang kanak-kanak iaitu sebelas orang lelaki dan lapan orang perempuan. Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah mempunyai enam orang, Kumpulan Biru mempunyai enam orang dan Kumpulan Kuning mempunyai tujuh orang.

Cikgu S

Cikgu S berumur tiga puluh tiga tahun dan memperoleh Diploma Pengurusan Malaysia dari Maktab Perguruan Ipoh, Perak. Beliau mempunyai pengalaman mengajar selama lapan tahun iaitu lima tahun di sekolah rendah dan tiga tahun di prasekolah. Beliau pernah menyertai bengkel pembikinan boneka yang dianjurkan oleh Pejabat Pelajaran Daerah Hulu Selangor.

Cikgu S menyatakan boneka boleh dibeli di pasaran. Penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dapat membantu dalam proses pengajaran. Dalam hal ini Cikgu S menyatakan bahawa;

> *'... boneka yang saya guna... saya dapat daripada pasaranlah. Jadi saya guna dalam pengajaran dan pembelajaranlah. Jadi membantulah dalam pengajaran saya '* (T, 15/08/08).

Cikgu S menyatakan implementasi Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dapat membantu perkembangan intrapersonal dengan baik. Kanak-kanak pendiam dapat meluahkan perasaannya melalui boneka. Dalam hal ini Cikgu S menyatakan;

> *'... Intrapersonal murid-murid prasekolah telah berkembang dengan baik... daripada murid itu seorang yang pendiam akan dilihat berubah dapat meluahkan perasaannya dengan menggunakan bonekalah...'* (T, 12/11/08).

Selain itu, Cikgu S juga menyatakan implementasi Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dapat menjalin hubungan kanak-kanak dengan lebih baik. Kanak-kanak dapat berkomunikasi dengan kawan-kawan mereka sepanjang aktiviti drama tika boneka. Dalam hal ini Cikgu S menyatakan;

> *'Boneka ini menjalinkan hubungan murid-murid dengan lebih baik. Jadi murid-murid berkomunikasi dengan kawan-kawan pada latihan hinggalah ke persembahan. Semua murid-murid akan terlibat dan murid-murid ini sentiasa berkomunikasi semasa dia bermain boneka dengan kawan-kawan....'* (T, 12/11/08).

Akhir sekali, Cikgu S menyatakan boneka sangat sesuai digunakan di prasekolah kerana menambahkan lagi bahan bantu mengajar di samping mengukuhkan lagi pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Berikut ialah cara perlaksanaan Cikgu S terhadap modul dan tindak balas kanak-kanak kelas Cikgu S terhadap Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

5.2.3.1 Projek membina boneka

Situasi

Cikgu S menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina boneka secara kumpulan. Boneka dibina berdasarkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' iaitu watak Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan buku cerita lalu memperkenalkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berikut ialah interaksi antara Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Dalam cerita ini ada watak apa? (Cikgu S menunjukkan gambar-gambar watak dalam buku cerita satu persatu manakala kelas menyebut nama binatang.) (Cikgu S menunjukkan gambar Gajah.)
Kanak-kanak	:	(Menyebut.) Gajah. (Cikgu S menunjukkan gambar Rusa.)
Kanak-kanak	:	(Menyebut.) Rusa. (Cikgu S menunjukkan gambar Kancil.)
Kanak-kanak	:	(Menyebut.) Kancil. (Cikgu S menunjukkan gambar Arnab.)
Kanak-kanak	:	(Menyebut.) Arnab. (Cikgu S menunjukkan gambar Burung.)
Kanak-kanak	:	(Menyebut.) Burung. (Cikgu S menunjukkan gambar Monyet.)
Kanak-kanak	:	(Menyebut.) Monyet.

(Cikgu S menunjukkan gambar Harimau.)

Kanak-kanak : (Menyebut.) Rusa.

Cikgu S : Ada beberapa watak dalam cerita ini?

Kanak-kanak : Tujuh watak.

Selepas menyebut nama-nama watak dalam cerita, Cikgu S mula bercerita berdasarkan buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' sambil mengajar kanak-kanak mengeja nama-nama watak dalam cerita. Berikut ialah interaksi antara Cikgu S dengan kelas;

Cikgu S : Sebelum kita buat boneka, kita dengar cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.
(Cikgu S mula bercerita.)

Cikgu S : Sang Gajah hidup bersendirian di hujung rimba.
(Cikgu S mengeluarkan kad perkataan gajah lalu mengeja ga jah gajah)
(Kanak-kanak mengikut.)

Cikgu S : Sang Gajah tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Di kaki bukit pula, tinggal sekawan binatang iaitu Sang Rusa...
(Cikgu S mengeluarkan kad perkataan rusa lalu mengeja ru sa rusa)
(Kanak-kanak mengikut.)

Cikgu S : Sang Kancil...
(Cikgu S mengeluarkan kad perkataan kancil lalu mengeja kan cil kancil)
(Kanak-kanak mengikut.)

Cikgu S : Sang Arnab...
(Cikgu S mengeluarkan kad perkataan arnab lalu mengeja ar nab arnab)
(Kanak-kanak mengikut.)

Cikgu S : Sang Burung...
(Cikgu S mengeluarkan kad perkataan burung lalu mengeja bu rung burung)
(Kanak-kanak mengikut.)

Cikgu S : Sang Monyet...
(Cikgu S mengeluarkan kad perkataan monyet lalu mengeja mon yet monyet)
(Kanak-kanak mengikut.)

Cikgu S : Mereka hidup aman dan damai serta tolong menolong antara satu sama lain. Langit tidak selalu cerah, sejak kehadiran Sang Harimau mereka dalam ketakutan.
(Cikgu S mengeluarkan kad perkataan harimau lalu mengeja ha ri mau harimau)
(Kanak-kanak mengikut.)

Cikgu S : Ok. Bagus.

Tugasan

Kanak-kanak melaksanakan tugasan membuat boneka mengikut watak yang diberi. Cikgu S membahagikan bahan-bahan yang diisi dalam kotak besar. Cikgu S menunjukkan cara membuat mulut boneka dan muka boneka satu langkah demi satu langkah. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mendengar arahan Cikgu S lalu menyiapkan boneka masing-masing. Cikgu S membimbing satu kumpulan demi satu kumpulan.

Berikut ialah watak boneka yang perlu disiapkan oleh kanak-kanak (S1-S7) dalam Kumpulan Kuning.

Cikgu S : Kumpulan Merah, dengar...
Kanak-kanak S1 buat watak Rusa...
Kanak-kanak S2 buat watak Monyet...
Kanak-kanak S3 buat watak Arnab...
Kanak-kanak S4 buat watak Kancil...
Kanak-kanak S5 buat watak Burung...
Kanak-kanak S6 buat watak Harimau... dan
Kanak-kanak S7 buat watak Gajah
(Kanak-kanak Kumpulan Kuning mengikut arahan Cikgu R.)

Setelah memberi arahan kepada Kumpulan Kuning, seterusnya Cikgu S memberi arahan kepada Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk melaksanakan tugasan masing-masing.

Pameran

Cikgu S mengarahkan kanak-kanak mempamerkan boneka yang telah siap di atas meja yang disediakan di depan kelas mengikut kumpulan masing-masing. Setiap kanak-kanak berpeluang melihat hasil kerja sendiri dan juga kawan-kawan yang lain lalu bercerita tentang hasil diri dan perasaan masing-masing.

Boneka yang dipamerkan oleh Kumpulan Kuning ialah boneka Rusa, boneka Monyet, boneka Arnab, boneka Kancil, boneka Burung, Harimau dan Gajah.

Cikgu S	:	Kumpulan Merah, pamerkan boneka yang telah siap di depan. boneka Rusa, boneka Monyet, boneka Arnab, boneka Kancil, boneka Burung, Harimau dan Gajah. (Kanak-kanak Kumpulan Kuning mempamerkan boneka.)

Cikgu S kumpulkan di depan kelas. Kanak-kanak diminta menyebut nama binatang untuk boneka yang dihasilkan lalu pamerkan hasil kerja mereka di atas meja yang disediakan oleh Cikgu S.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek membina boneka. Kanak-kanak berpeluang untuk bercerita hasil sendiri. Berikut ialah refleksi kanak-kanak Kumpulan Kuning terhadap boneka yang dihasilkan.

Cikgu S	:	Kalau ada boneka, sekarang ni, cikgu nak seorang demi seorang datang cerita apa boneka dia buat, binatang apa, ada kaki berapa. Ok, kita dengar Kumpulan Kuning...
Kanak-kanak S1	:	Saya Rusa. Saya ada empat kaki.
Kanak-kanak S2	:	Saya Monyet. Saya ada empat kaki.
Kanak-kanak S3	:	Saya Arnab. Saya ada empat kaki.
Kanak-kanak S4	:	Saya Kancil. Saya ada empat kaki.
Kanak-kanak S5	:	Saya Burung. Saya ada dua kaki.
Kanak-kanak S6		Saya Harimau. Saya ada empat kaki.
Kanak-kanak S7		Saya Gajah. Saya ada empat kaki.

Selepas Kumpulan Kuning, Cikgu S juga memberi peluang kepada kanak-kanak Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk menyatakan hasil dan perasaan mereka.

Cikgu S membuat kesimpulan dengan menyatakan bahawa semua kanak-kanak telah berjaya menghasilkan boneka masing-masing.

Cikgu S	:	Semua orang dah buat boneka, suka tak boneka?
Kanak-kanak	:	Suka.
Cikgu S	:	Baik. Kita sampai sini. Boneka tak boleh bawa balik. Nanti kita nak buat pentas, nak berlakon. Kita simpan boneka dulu, bila siap pentas kita boleh berlakon.
Kanak-kanak	:	Yeh! (Kanak-kanak menepuk tangan.)

Cikgu S memberitahu kepada kanak-kanak bahawa projek seterusnya mereka akan membuat pentas boneka yang digunakan untuk berlakon dalam persembahan boneka. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S, kanak-kanak dapat mendengar dan memahami cerita dengan baik serta dapat membina boneka berdasarkan watak-watak dalam cerita. Kanak-kanak amat meminati boneka yang telah dihasilkan serta cuba berinteraksi dengan boneka dan juga dengan kawan-kawan lain (J, 28/10/08). Jadual 5.19 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek membina boneka Kelas S;

Jadual 5.19
Implementasi dan tindak balas projek membina boneka Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini iaitu membina boneka secara berkumpulan. Setiap kanak-kanak perlu membina satu watak boneka. Pada akhir projek, kanak-kanak diberi peluang untuk mempamerkan boneka serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek membina boneka yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu bercerita untuk memperkenalkan dalam cerita dan menunjukkan contoh boneka.	Kanak-kanak memberi respons terhadap watak-watak dalam cerita dan contoh boneka.

Tugasan	Cikgu membahagikan bahan-bahan untuk membuat boneka yang diisi dalam kotak besar kepada kanak-kanak lalu menunjukkan cara membina boneka satu langkah demi satu langkah.	Kanak-kanak membina boneka mengikut watak masing-masing yang telah ditetapkan oleh cikgu.
Pameran	Cikgu mengarahkan kanak-kanak mempamerkan boneka yang telah siap di atas meja yang disediakan di depan kelas mengikut kumpulan masing-masing.	Setiap kanak-kanak berpeluang melihat hasil kerja sendiri dan juga kawan-kawan yang lain lalu bercerita tentang hasil diri dan perasaan masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek membina boneka.	Kanak-kanak berpeluang untuk bercerita hasil boneka sendiri.

5.2.3.2 Projek membina pentas boneka

Situasi

Cikgu S menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina pentas boneka secara berkumpulan. Kanak-kanak dikehendaki membina dan menghias pentas boneka untuk persembahan drama tika boneka yang bertajuk ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan pentas boneka yang dihasilkan di depan guru dan kawan-kawan lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi

kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan mengeluarkan pentas boneka yang telah siap dibina lalu berkata. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Hari itu kita sudah buat boneka. Hari ini kita nak sambung buat pentas boneka.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu S	:	Pentas untuk persembahan boneka.

Selepas itu, Cikgu S mengeluarkan buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' lalu bercerita. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Sebelum kita buat pentas, ingat tak lagi cerita ini? (Menunjuk tajuk cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.)
Kanak-kanak	:	Ingat. 'Siapa Pengawal Rimba'.
Cikgu S	:	'Siapa Pengawal Rimba' ini cerita tentang apa?
Kanak-kanak	:	Dalam ada Gajah.
Cikgu S	:	Gajah tinggal seorang. Dia tidak suka berkawan. Binatang-binatang lain seperti Burung, Rusa, Arnab, Kancil dan Monyet berkawan baik. Semua binatang ni tinggal dalam rimba. (Menunjukkan pentas yang telah siap.)
Cikgu S	:	Hari ini kita nak buat pentas suasana di rimba, ada pokok-pokok, bunga-bunga dan rama-rama

Tugasan

Sebelum kanak-kanak melaksanakan tugasan, Cikgu S membahagikan bahan-bahan untuk membuat pentas boneka kepada kumpulan masing-masing. Cikgu S mengarahkan ketua kumpulan mengambil kotak kumpulan masing-masing. Dalam setiap kotak ada gambar-gambar rumput, pokok, bunga, rama-rama dan ulat yang digunakan untuk menghias pentas boneka. Cikgu S menunjukkan cara membuat pentas boneka satu langkah demi satu langkah. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mendengar arahan Cikgu S lalu menyiapkan

pentas boneka masing-masing. Cikgu S membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu S mengarahkan kanak-kanak mempamerkan pentas boneka yang telah siap di depan kelas. Cikgu S meminta kanak-kanak menceritakan hasil kerja mereka. Berikut ialah interaksi Cikgu S, wakil Kumpulan Kuning dan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Cantik ke tak cantik pentas yang dibuat oleh kumpulan ini?
Kanak-kanak	:	Cantik...
Cikgu S	:	Kita nak dengar Kumpulan Merah menceritakan hasil pentas. (Wakil Kumpulan Kuning cerita.)
Wakil Kumpulan Kuning	:	Di dalam rimba ada pokok, rumput, bunga, rama-rama dan ular.

Selepas wakil Kumpulan Kuning menyatakan hasil dan perasaan mereka, Cikgu S juga memberi peluang kepada wakil Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk menyatakan hasil dan perasaan mereka.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap projek membina pentas boneka. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Kita buat apa hari ini?
Kanak-kanak	:	Pentas boneka.
Cikgu S	:	Pentas boneka ini situasi di rimba. Nanti kita nak buat persembahan di belakang pentas.
Kanak-kanak	:	Yeh...
Cikgu S	:	Rimba ada binatang apa?
Kanak-kanak	:	Harimau... Kancil... Rusa... Burung... Monyet... Arnab... dan Gajah...
Cikgu S	:	Sampai sini saja. Nanti kita akan buat persembahan di belakang pentas. Nanti nak lihat perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’.

Cikgu S memberitahu kepada kanak-kanak untuk projek seterusnya mereka akan melihat perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S, projek ini dapat merangsang kanak-kanak menunjukkan kreativiti menyiapkan pentas boneka berdasarkan latar rimba. Mereka sangat gembira dapat menyiapkan pentas boneka bersama-sama kawan-kawan mereka (J, 4/09/08). Jadual 5.20 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek membina pentas boneka Kelas S;

Jadual 5.20
Implementasi dan tindak balas projek membina boneka Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini iaitu membina pentas boneka secara berkumpulan. Setiap kumpulan perlu membina satu pentas boneka. Pada akhir projek, kanak-kanak diberi peluang untuk mempamerkan pentas boneka serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek membina pentas boneka yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu menunjukkan pentas boneka yang telah siap dibina dan bercerita untuk memperkenalkan latar dalam cerita.	Kanak-kanak memberi respons terhadap contoh pentas boneka dan latar dalam cerita.
Tugasan	Cikgu membahagikan bahan-bahan untuk membuat pentas boneka kepada kumpulan masing-masing dengan cara mengarahkan ketua kumpulan mengambil kotak kumpulan masing-masing. Dalam setiap kotak ada gambar-gambar rumput, pokok, bunga, rama-rama dan ulat yang digunakan untuk menghias pentas boneka. Cikgu S menunjukkan cara membuat pentas boneka satu langkah demi satu langkah.	Kanak-kanak mengikut arahan cikgu dan membina pentas boneka satu langkah demi satu langkah mengikut latar dalam cerita.

Pameran	Cikgu mengarahkan setiap kumpulan mempamerkan pentas boneka yang telah siap di depan kelas.	Kanak-kanak berpeluang melihat pentas kumpulan sendiri dan juga kumpulan lain lalu bercerita tentang hasil diri dan perasaan masing-masing.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek membina pentas boneka.	Kanak-kanak berpeluang untuk bercerita hasil boneka pentas sendiri.

5.2.3.3 Projek perwatakan dan emosi

Situasi

Cikgu S menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan empat emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, benci dan takut di depan guru dan kawan-kawan lain.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka berbatang monyet yang bernama Mon. Berikut ialah interaksi antara Mon dengan kanak-kanak;

Mon	:	Kawan-kawan, hari tu kita telah dengar cerita tajuk apa?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Mon	:	Ya. Betul! Betul! Betul! Hari ini Cikgu S akan sambung. Saya balik dulu. Bye!
Kanak-kanak	:	Bye

Cikgu S menyimpan boneka yang bernama Mon lalu mengeluarkan kad gambar muka orang yang mempunyai emosi gembira, takut, marah, benci dan sedih. Cikgu S menyebut satu persatu dengan mengikut perasaan emosi tersebut.Kanak-kanak mengikut. Kemudiannya, Cikgu S mengeluarkan boneka satu demi satu lalu menyatakan sifat-sifat yang ada pada setiap watak. Kanak-kanak diminta mengambil perhatian supaya selepas ini dapat melaksanakan tugasan dengan baik.

Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Gajah serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Gajah dan berinteraksi dengan kanak-kanak;

Gajah	:	Hai, Saya Gajah. Badan saya Besar. Mari kita nyanyi lagu Gajah.
Kanak-kanak	:	(Menyanyi.) Gajah badan besar Gajah hidung panjang Kaki bagai tiang Dua telinga lebar Telinga macam kipas Jalan bongkok bongkok Guna belalai Kuat tolak pokok

Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Kancil serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Kancil;

Kancil	:	Hai, saya kancil. Saya ada tanduk. Tanduk saya bercabang.

Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Arnab serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Arnab;

Arnab : Hai, saya Arnab. Saya makan *carrot*. Telinga saya panjang.

Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Monyet serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai monyet;

Monyet : Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya panjang melompat.

Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Rusa serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Rusa;

Rusa : Hai, saya Rusa. Badan saya kecil. Saya sangat cerdik.

Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Burung serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Burung;

Burung : Hai, saya Burung. Saya sangat cantik. Saya ada sayap. Saya boleh terbang.

Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka Harimau serta menyatakan sifat-sifatnya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Harimau;

Harimau : Aauuummmmm! Saya Harimau. Saya sangat garang. Badan saya berbelang-belang. Saya suka makan daging.

Setelah memperkenalkan sifat-sifat Harimau Cikgu S juga menyatakan emosi dan perasaan dengan menggunakan boneka Harimau. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Harimau;

Harimau : Aauuummmmm! Saya Harimau.
Saya gembira sebab ada kawan baru.
Saya marah sebab binatang bising.
Saya takut sebab Gajah badan besar.
Saya sedih sebab tak dapat makanan.
Saya benci sebab binatang kacau saya.

Setelah membuat aksi berkenaan sifat dan emosi watak-watak dalam cerita, Cikgu S memberi tugasan kepada kanak-kanak.

Tugasan

Cikgu S meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan dan emosi watak-watak binatang dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu S. Cikgu S membimbing satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Setelah melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Cikgu S meminta kanak-kanak membuat pameran dengan mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak masing-masing di belakang pentas boneka. Kumpulan Kuning diminta memulakan persembahan. Berikut ialah persembahan Kumpulan Kuning;

Mon	:	Baik. Sekarang saya nak tengok kawan-kawan buat persembahan Kumpulan Kuning... (Cikgu S mengeluarkan dan memanipulasikan boneka berbatang yang bernama Mon.)
Kanak-kanak S1	:	Hai, saya Rusa. Badan saya kecil. Saya sangat cerdik. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab Harimau kacau. Saya takut sebab Harimau nak makan. Saya sedih sebab Gajah tak nak tolong. Saya benci sebab Harimau kacau.
Kanak-kanak S2	:	Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya panjang melompat. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab Harimau kacau. Saya takut sebab Harimau nak makan. Saya sedih sebab Gajah tak nak tolong. Saya benci sebab Harimau kacau.
Kanak-kanak S3	:	Hai, saya Arnab. Saya makan *carrot*. Telinga saya panjang. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab Harimau kacau. Saya takut sebab Harimau nak makan.

		Saya sedih sebab Gajah tak nak tolong. Saya benci sebab Harimau kacau.
Kanak-kanak S4	:	Hai, saya Kancil. Saya ada tanduk. Tanduk saya bercabang. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab Harimau kacau. Saya takut sebab Harimau nak makan. Saya sedih sebab Gajah tak nak tolong. Saya benci sebab Harimau kacau.
Kanak-kanak S5	:	Hai, saya Burung. Saya sangat cantik. Saya ada sayap. Saya gembira sebab ada kawan. Saya marah sebab Harimau kacau. Saya takut sebab Harimau nak makan. Saya sedih sebab Gajah tak nak tolong. Saya benci sebab Harimau kacau.
Kanak-kanak S6	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Saya sangat garang. Badan saya berbelang-belang. Saya suka makan daging. Saya gembira sebab ada kawan baru. Saya marah sebab binatang bising. Saya takut sebab Gajah badan besar. Saya sedih sebab tak dapat makanan. Saya benci sebab binatang kacau saya.
Kanak-kanak S7		Hai, Saya Gajah. Badan saya Besar. Saya gembira sebab dapat kawan baru. Saya marah sebab Harimau kacau. Saya takut sebab seorang tinggal di hujung rimba. Saya sedih sebab tak ada kawan. Saya benci sebab Harimau kacau.
Mon	:	Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning. Bagus.

Selepas Kumpulan Kuning mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak, Cikgu S juga memberi peluang kepada Kumpulan merah dan Kumpulan Biru untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap perwatakan dan emosi untuk watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Hari ini kita dah buat sifat-sifat watak-watak iaitu...
Kanak-kanak	:	Gajah... Harimau... Burung... Arnab... Monyet... Rusa... dan Kancil...

Cikgu S	:	Emosi...
Kanak-kanak	:	Gembira... Sedih... Marah... Benci... Takut...
Cikgu S	:	Besok kita akan belajar muzik dan pergerakan dalam cerita Siapa..
Kanak-kanak	:	Pengawal Rimba...

Cikgu S memberitahu kanak-kanak untuk projek seterusnya mereka akan belajar muzik dan pergerakan untuk darma tika boneka. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S, kanak-kanak dapat menunjukkan emosi berdasarkan cerita menepati situasi dan gambaran cerita memerlukan pelbagai reaksi serta nada suara. Selain itu kanak-kanak juga mengetahui sifat-sifat bagi watak masing-masing (J, 11/09/08). Jadual 5.21 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek perwatakan dan emosi Kelas S;

Jadual 5.21
Implementasi dan tindak balas projek perwatakan dan emosi Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita Di akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan empat emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, benci dan takut di depan guru dan kawan-kawan lain. Pada akhir projek, kanak-kanak diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek perwatakan dan emosi yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka berbatang monyet yang bernama Mon untuk berinteraksi dengan kanak-kanak. Cikgu memperkenalkan emosi	Kanak-kanak memberi berinteraksi dengan Mon dan respons terhadap emosi dan menyatakan sifat-sifat yang ada pada setiap watak dalam cerita

	menerusi kad gambar muka orang yang mempunyai emosi gembira, takut, marah, benci dan sedih dan menyatakan sifat-sifat yang ada pada setiap watak dalam cerita menerusi boneka.	menerusi boneka.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan dan emosi watak-watak binatang dalam cerita.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu meminta kanak-kanak mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak masing-masing di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak mempersembahkan perwatakan dan emosi watak-watak masing-masing di belakang pentas boneka.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek perwatakan dan emosi .	Kanak-kanak berpeluang menyatakan pendapat dan perasaan projek perwatakan dan emosi.

5.2.3.4 Projek muzik dan pergerakan

Situasi

Cikgu S menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka yang telah dihasilkan. Lagu-lagu yang dipilih ialah lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’. Lagu ‘Gerakan’ (Sumber: Terbitan bersama Jabatan masyarakat Malaysia dan Yayasan Bernard Van Leer, The Hague) dan ‘Mari Menyanyi’ (Sumber: Buku Panduan Lagu Tahun Satu, Kementerian Pelajaran Malaysia). Pergerakan boneka merangkumi tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan (P, 17/09/08).

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

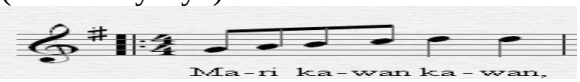
Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka sarung tangan monyet yang digelar Mon. Berikut ialah interaksi Mon dengan kanak-kanak;

Mon	:	Hai, saya monyet. Hari ini kita belajar menyanyi boleh?
Kanak-kanak	:	Boleh...
Mon	:	(Menyanyi.) Mari kawan-kawan, kita menyanyi, kita bergembira, bersama-sama. Mari kawan-kawan, kita menari, kita bergembira, bersama-sama.
Mon	:	Hai, kawan-kawan, mari ikut saya nyanyi. Boleh?
Kanak-kanak	:	(Menjerit) Boleh...

Cikgu S menggunakan boneka Mon untuk mengajar kelas menyanyi lagu ‘Gerakan’. Mon membaca lirik lagu frasa demi frasa. Kelas mengikut. Setelah baca lirik lagu, Mon menyanyi lagu frasa demi frasa. Kanak-kanak mengikut.

(Mon menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

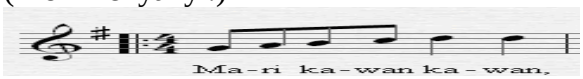
(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi)

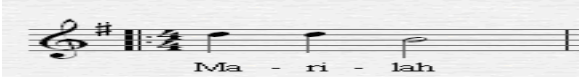
(Kanak-kanak mengikut.)

Selepas menyanyi frasa demi frasa, Mon menyanyi bersama-sama kanak-kanak.

Kemudiannya, Cikgu S mengeluarkan boneka dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ lalu mengajar pergerakan. Tiga pergerakan diajar oleh Cikgu S.Pertama, pergerakan tutup dan buka mulut boneka. Kedua, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan. Ketiga, boneka berjalan. Setelah mengajar pergerakan, Cikgu S menyanyi lagu ‘Gerakan’ sambil melakukan ketiga-tiga jenis pergerakan.

Lagu kedua yang diajar oleh Mon ialah ‘Mari Menyanyi’.

(Mon menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

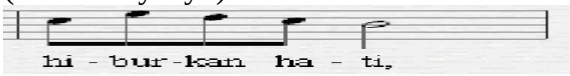
(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

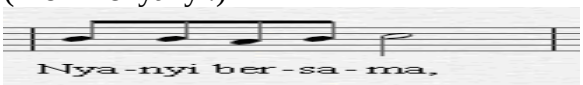
(Mon menyanyi.)

(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)

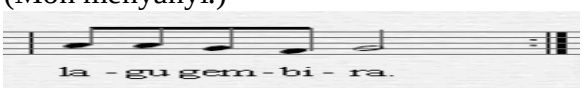
(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

(Mon menyanyi.)



(Kanak-kanak mengikut.)

Selepas menyanyi frasa demi frasa, Mon menyanyi bersama-sama kanak-kanak.

Kemudiannya, Cikgu S mengeluarkan boneka dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ lalu mengajar pergerakan. Tiga pergerakan diajar oleh Cikgu S. Pertama, pergerakan tutup

dan buka mulut boneka. Kedua, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan. Ketiga, boneka berjalan. Setelah mengajar pergerakan, Cikgu S menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ sambil melakukan ketiga-tiga jenis pergerakan.

Tugasan

Cikgu S memberi tugasan kepada kanak-kanak. Setiap kumpulan membuat latihan menyanyi lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’ serta pergerakan boneka tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta cara boneka berjalan yang telah diajar oleh cikgu. Cikgu S membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu S memberi arahan kepada kanak-kanak membuat pameran. Setiap kumpulan dikehendaki menyanyi lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’ sambil bergerak di belakang pentas boneka. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Ok.Cikgu nak tengok persembahan pergerakan watak-watak melompat, berjalan dan terbang mengikut muzik. Kumpulan Kuning... (Kumpulan Kuning membuat persembahan dengan menyanyi lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’ sambil membuat pergerakan boneka tutup dan buka mulut, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan dan boneka berjalan di belakang pentas boneka .)
Cikgu S	:	Ok. Bagus.

Selepas Kumpulan Kuning mempersembahkan pergerakan boneka bersama muzik, Cikgu S juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap muzik dan pergerakan yang telah dipelajari dengan menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon dan boneka bertali burung yang bernama Hijau. Berikut ialah interaksi Mon dan Hijau dengan kanak-kanak;

Mon	:	Hai macam mana persembahan hari ini. Ok?
Kanak-kanak	:	Ok.
Mon	:	Ini kawan saya Hijau.
Hijau	:	Hai, kawan-kawan. Seronok membuat pergerakan bersama muzik?
Kanak-kanak	:	Seronok.
Mon	:	Ok. Kawan-kawan, sampai sini hari ini. Esok kita sambung lagi buat pendahuluan dan perkembangan cerita. Hijau nak tengok lagi. Boleh?
Kanak-kanak	:	Boleh.
Mon	:	Bye.
Kanak-kanak	:	Bye.

Mon memberitahu kepada kanak-kanak untuk projek seterusnya mereka akan melaksanakan pendahuluan dan perkembangan cerita. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S kanak-kanak mempelajari lagu dalam persembahan drama tika boneka. Unit ini membantu kanak-kanak membuat pergerakan yang menepati watak-watak seperti melompat, terbang, berjalan dan berlari. Kanak-kanak membuat pergerakan mengikut muzik dan lagu yang dinyanyikan (J, 17/09/08) Jadual 5.22 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek muzik dan pergerakan Kelas S;

Jadual 5.22
Implementasi dan tindak balas projek muzik dan pergerakan Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyanyi lagu dan membuat	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek muzik dan pergerakan yang dinyatakan oleh cikgu.

	pergerakan bersama boneka yang telah dihasilkan. Lagu-lagu yang dipilih ialah lagu 'Gerakan' dan 'Mari Menyanyi' .Pergerakan boneka merangkumi tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan. Pada akhir projek, kanak-kanak diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka berbatang monyet yang bernama Mon untuk dan mengajar kelas menyanyi lagu.	Kanak-kanak memberi berinteraksi dengan Mon dan respons terhadap boneka Mon yang dimanipulasikan.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan dan emosi watak-watak binatang dalam cerita.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk menyanyi lagu 'Gerakan' dan 'Mari Menyanyi' sambil bergerak di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak mempersembahkan masing-masing di belakang pentas boneka.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek muzik dan pergerakan.	Kanak-kanak berpeluang menyatakan pendapat dan perasaan projek muzik dan pergerakan.

5.2.3.5 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Situasi

Cikgu S menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan

perkembangan cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis cerita ialah di rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka berbatang yang bernama Mon dan boneka bertali yang bernama Hijau. Berikut ialah interaksi antara Mon, Hijau dan kanak-kanak;

Mon	:	Hai!
Kanak-kanak	:	Hai!
Mon	:	Saya Mon.
Kanak-kanak	:	Hai! Saya Hijau. Ok. Hari ini kita nak sambung pendahuluan dan perkembangan cerita.
Mon	:	Cerita bertajuk...
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Hijau		Bagus! Kejap lagi Mon nak bercerita. Saya balik rehat dulu. Bye!
Kanak-kanak	:	Bye!

Selepas itu, Mon mula bercerita kepada kanak-kanak lalu mengajak kelas menyanyi bersama-sama. Berikut ialah interaksi Mon dengan kanak-kanak;

Mon	:	Sang Gajah hidup bersendirian di hujung rimba. Sang Gajah tidak suka berkawan. Di bawah bukit pula, tinggal

		sekawan binatang iaitu Sang Rusa, Sang Arnab, Sang Kancil, Sang Monyet dan Sang Monyet. Mereka hidup aman damai dan tolong menolong antara sama lain. Ok, faham tak cerita ini?
Kanak-kanak	:	Faham.
Mon	:	Ok. Kawan-kawan ingat lagi tak lagu yang kita belajar. Mari kita menyanyi lagu 'Gerakan'. (Kelas menyanyi.) Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Cikgu S menyanyi bersama-sama kelas.)

Selepas Mon berinteraksi dengan kanak-kanak, Cikgu S mengeluarkan boneka satu demi satu lalu melakonkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Cikgu S mengeluarkan boneka Gajah lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Gajah;

Gajah	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Saya ada belalai. Saya sedih. Saya tak ada kawan.

Cikgu S mengeluarkan boneka Burung lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Burung;

Burung	:	Hai, saya Burung. Saya ada sayap. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.

Cikgu S mengeluarkan boneka Monyet lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Monyet;

Monyet	:	Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya pandai melompat. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.

Cikgu S mengeluarkan boneka Kancil lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Kancil;

Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya sangat cerdik. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.

Cikgu S mengeluarkan boneka Rusa lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Rusa;

Rusa : Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk, Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.

Cikgu S mengeluarkan boneka Arnab lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Arnab;

Arnab : Hai, saya Arnab. Saya ada telinga panjang. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira. Saya benci Harimau. Harimau kacau. Saya dan takut Harimau nak makan.

Cikgu S mengeluarkan boneka Harimau lalu memanipulasikannya. Berikut ialah aksi Cikgu S sebagai Harimau;

Harimau : Aauuummmmm! ... Saya Harimau. Gigi saya tajam. Saya marah. Saya nak makan kamu!

Setelah melakonkan watak-watak dalam cerita, Cikgu S memberi tugasan kepada kelas.

Tugasan

Cikgu S meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk pendahuluan dan perkembangan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu S. Cikgu S membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu S memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing dan kemudiannya menyanyi lagu ‘Gerakan’ sambil bergerak di belakang pentas boneka.

Cikgu S sebagai pencerita manakala Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Harimau (watak Harimau akan keluar di bahagian konflik dan pengakhiran cerita) dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Cikgu S mengeluarkan boneka bertali yang bernama Hijau lalu memanipulasikannya. Berikut ialah interaksi antara boneka Hijau, Cikgu S dan kanak-kanak Kumpulan Kuning;

Hijau	:	Hari ini, semua akan buat persembahan berada di belakang pentas. Ikut kumpulan masing-masing. Ok. Persembahan boneka Kumpulan Kuning...
Pencerita	:	Di Rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia sedih. Dia tak ada kawan. Gajah...
Kanak-kanak S7	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Saya ada belalai. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Kanak-kanak S1	:	Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk, Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Monyet...
Kanak-kanak S2	:	Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya pandai melompat. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Arnab...
Kanak-kanak S3	:	Hai, saya Arnab. Saya ada telinga panjang. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira. Saya benci Harimau. Harimau kacau. Saya dan takut Harimau nak makan.
Pencerita	:	Kancil...
Kanak-kanak S4	:	Hai, saya Kancil. Saya sangat cerdik. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Burung...
Kanak-kanak S5	:	Hai, saya Burung. Saya ada sayap. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung bermain dan menyanyi sama-sama. Mari kita nyanyi lagu ‘Gerakan’. (Kelas dan kanak-kanak S1, S2, S3, S4 dan S5 menyanyi lagu ‘Gerakan’ sambil memanipulasikan boneka masing-masing .)
Hijau	:	Bagus. Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita, Cikgu S juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap pendahuluan dan perkembangan cerita yang telah dipelajari dengan menggunakan boneka bertali Hijau.

Hijau	:	Tadi, semua binatang telah memperkenalkan diri. Rusa, Monyet, Arnab, Kancil, Burung dan Monyet gembira. Mereka nyanyi sama-sama. Semua orang gembira tak?
Kanak-kanak	:	Gembira...
Hijau	:	Nanti kita akan lihat konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.
Kanak-kanak	:	Yeh!

Cikgu S memberitahu kanak-kanak untuk projek seterusnya mereka akan melaksanakan konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S, tujuan cikgu membacakan buku cerita untuk kanak-kanak adalah untuk meningkatkan keyakinan serta meningkatkan daya ingatan kanak-kanak berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita agar mereka bersedia untuk melakonkan watak masing-masing (J, 23/09/08). Jadual 5.23 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek pendahuluan dan perkembangan cerita Kelas S;

Jadual 5.23
Implementasi dan tindak balas projek pendahuluan dan perkembangan cerita Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek pendahuluan dan perkembangan cerita yang dinyatakan oleh cikgu.

	masing-masing.	
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka berbatang monyet yang bernama Mon dan boneka bertali yang bernama Hijau untuk berinteraksi dengan kelas. Mon bercerita kepada kanak-kanak lalu mengajak kelas menyanyi bersama-sama. Cikgu mengeluarkan boneka satu demi satu lalu melakonkan pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.	Kanak-kanak memberi berinteraksi dengan Mon dan Hijau serta memberi respons terhadap lakonan cikgu.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan pendahuluan dan perkembangan cerita dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing dan menyanyi lagu 'Gerakan' sambil bergerak di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak menyanyi dan berlakon dalam kumpulan masing-masing di belakang pentas boneka.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek pendahuluan dan perkembangan cerita.	Kanak-kanak berpeluang menyatakan pendapat dan perasaan projek pendahuluan dan perkembangan cerita.

5.2.3.6 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Situasi

Cikgu S menyatakan tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di

depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis cerita ialah Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa sedang bermain dan menyanyi dengan riang gembira. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah dan binatang-binatang lain marah kepada Harimau. Harimau takut. Harimau takut dan menyesal. Akhirnya semua berkawan baik.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang aktif dan juga kanak-kanak yang pasif. Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan berlakon konflik dan pengakhiran cerita dengan memanipulasikan boneka berbatang yang bernama Mon. Berikut ialah interaksi Mon dengan kanak-kanak;

Mon	:	Hari ini kita nak sambung cerita. Apakah tajuk cerita?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Mon	:	Hari ini saya nak cerita. Kawan-kawan dengar dulu. Boleh?
Kanak-kanak	:	Boleh.
Mon	:	S5, ada... ada binatang apa di sini?
Kanak-kanak	:	Burung... Arnab... Kancil... Rusa... dan Monyet.
Mon	:	Mereka bermain dan menyanyi. Jadi, mereka gembira tak?
Kanak-kanak	:	Gembira.
Mon	:	Ingat tak lagi lagu 'Gerakan' yang mereka nyanyi?
Kanak-kanak	:	Ingat.

Mon	:	Mari kita menyanyi bersama-sama. Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira (Mon dan kanak-kanak menyanyi lagu 'Gerakan'.)

Setelah berinteraksi dengan kanak-kanak, Mon meneruskan babak Harimau nak makan binatang-binatang lain. Mon sebagai Pencerita manakala kanak-kanak sebagai Harimau dan binatang-binatang lain. Berikut ialah aksi babak ini;

Pencerita	:	Tiba-tiba, datang Sang Belang, Harimau. Harimau cakap apa?
Harimau	:	Aauuummmmm! Saya lapar, saya nak makan daging!
Pencerita	:	Harimau nak makan semua binatang. Apakah yang terjadi pada binatang-binatang lain?
Binatang-binatang lain	:	Kami takut. Lari!

Mon dan kanak-kanak bersambung babak binatang-binatang lain minta bantuan Gajah. Mon sebagai Pencerita manakala kanak-kanak sebagai Gajah dan binatang-binatang lain. Berikut ialah aksi babak yang dilakonkan;

Pencerita	:	Gajah sedang bersedih.
Gajah	:	Saya sangat sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Binatang-binatang lain datang minta bantuan Gajah. Semua cakap dengan Gajah.
Bintang-bintang lain	:	Gajah, Tolonglah kami! Kami takut! Harimau nak makan kami.
Gajah	:	Tak nak! Tak nak!
Pencerita	:	Binatang-binatang lain pujuk Gajah.
Bintang-bintang lain	:	Tolonglah! Gajah. Kamu Baik...
Gajah	:	Saya setuju... saya setuju halau Harimau.

Mon dan kanak-kanak sambung lagi babak Gajah dan Binatang-binatang lain jumpa dengan Harimau. Mon sebagai Pencerita manakala kanak-kanak sebagai Gajah, Harimau dan binatang-binatang lain. Berikut ialah aksi yang seterusnya;

Pencerita	:	Sekarang, binatang-binatang lain ternampak Harimau. Mereka bagi tau Gajah.
Bintang-bintang lain	:	Gajah, kami nampak Harimau.
Pencerita	:	Gajah bawa binatang-binatang lain halau Harimau.
Gajah	:	Harimau, Pergi kau dari sini! Kawan-kawan, serang!
Binatang-binatang lain	:	Serang!
Pencerita	:	Harimau terkejut semua binatang nak serang dia. Dia takut. Dia minta maaf.
Harimau	:	Saya takut. Saya minta maaf. Saya janji tak kacau kamu semua lagi.
Pencerita	:	Binatang lain maafkan Harimau.
Binatang-binatang lain	:	Kami maafkan kamu.
Pencerita	:	Akhirnya mereka semua berkawan baik. Mereka semua bermain dan menyanyi bersama-sama. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Kelas menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’.)

Tugasan

Cikgu S meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk konflik dan pengakhiran cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu S. Cikgu S membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu R memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan konflik dan pengakhiran cerita. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.

Cikgu S sebagai pencerita manakala Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Harimau dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Cikgu S mengeluarkan boneka berbatang yang bernama Mon lalu memanipulasikannya. Berikut ialah persembahan Kumpulan Kuning yang dikendalikan oleh Mon;

Mon	:	Sekarang, kita buat persembahan di belakang pentas. Ikut kumpulan masing-masing. Persembahan Kumpulan Kuning...
Pencerita	:	Di kaki rimba, Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung bermain sambil menyanyi.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira (Kanak-kanak S1, S2, S3, S4 dan S5 menyanyi lagu 'Gerakan' bersama kelas)
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang Sang Belang, Harimau. Harimau cakap apa?
Kanak-kanak S7	:	Aauuummmmm! Saya lapar, saya nak makan daging!
Pencerita	:	Harimau nak makan semua binatang.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Kami takut. Lari!
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih.
Kanak-kanak S6		Saya sangat sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Binatang-binatang lain datang minta bantuan Gajah. Semua cakap dengan Gajah.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5	:	Gajah, Tolonglah kami! Kami takut! Harimau nak makan kami.
Kanak-kanak S6	:	Tak nak! Tak nak!

Pencerita	:	Binatang-binatang lain pujuk Gajah.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Tolonglah! Gajah. Kamu Baik...
Kanak-kanak S6	:	Saya setuju... saya setuju halau Harimau.
Pencerita	:	Sekarang, binatang-binatang lain ternampak Harimau. Mereka bagi tau Gajah.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Gajah, kami nampak Harimau.
Pencerita	:	Gajah bawa binatang-binatang lain halau Harimau.
Kanak-kanak S6	:	Harimau, Pergi kau dari sini! Kawan-kawan, serang!
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Serang!
Pencerita	:	Harimau terkejut semua binatang nak serang dia. Dia takut. Dia minta maaf.
Kanak-kanak S7	:	Saya takut. Saya minta maaf. Saya janji tak kacau kamu semua lagi.
Pencerita	:	Binatang lain maafkan Harimau.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Kami maafkan kamu.
Pencerita	:	Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi lagu. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama
	:	(Kanak-kanak S1-S7 dan kanak-kanak lain menyanyi lagu ‘Mari menyanyi’.)
Mon	:	Bagus... Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita, Cikgu S juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu S menggunakan boneka berbatang Mon untuk mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap konflik dan pengakhiran cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Berikut ialah interaksi antara Mon dengan kanak-kanak;

Mon	:	Ok. Duduk semua. Cerita ni mula-mula semua binatang sedang bermain. Mereka menyanyi. Selepas tu, Siapakah yang datang?
Kanak-kanak	:	Harimau.
Mon	:	Semua binatang takut. Mereka buat apa?
Kanak-kanak	:	Lari minta bantuan Gajah.
Mon	:	Gajah mula-mula nak bantu ke?
Kanak-kanak	:	Tak nak.
Mon	:	Lepas dipujuk Gajah setuju membantu binatang lain menghalau Harimau. Gajah dan binatang-binatang lain serang Harimau. Harimau pun...
Kanak-kanak	:	Takut dan minta maaf.
Mon	:	Akhirnya semua berkawan baik.
Mon	:	Nanti kita akan buat latihan persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba'
Kanak-kanak	:	Yeh!
Mon	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri.
		(Kelas tepuk tangan.)

Mon memberitahu kanak-kanak bahawa untuk sesi seterusnya mereka akan membuat latihan persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba'. Daripada catatan jurnal Cikgu S, tujuan cikgu membacakan buku cerita kepada kanak-kanak adalah untuk meningkatkan keyakinan serta meningkatkan daya ingatan kanak-kanak berkenaan konflik dan pengakhiran cerita agar mereka bersedia untuk melakonkan watak masing-masing (J, 26/09/08). Jadual 5.24 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek pendahuluan dan perkembangan cerita Kelas S;

Jadual 5.24
Implementasi dan tindak balas projek konflik dan pengakhiran cerita Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek konflik dan pengakhiran cerita yang dinyatakan oleh cikgu.
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu memanipulasikan boneka berbatang monyet yang bernama Mon untuk berinteraksi dengan kelas. Mon bercerita berkenaan konflik dan pengakhiran cerita dan cikgu melakonkannya.	Kanak-kanak berinteraksi dan memberi respons terhadap cerita Mon dan lakonan cikgu.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan konflik dan pengakhiran cerita dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan konflik dan pengakhiran cerita Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak berlakon dalam kumpulan masing-masing di belakang pentas boneka.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek konflik dan pengakhiran cerita.	Kanak-kanak berpeluang menyatakan pendapat dan perasaan projek konflik dan pengakhiran cerita.

5.2.3.7 Projek latihan persembahan

Situasi

Cikgu S menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan cerita penuh di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis cerita ialah di rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak ada kawan. Dia tidak suka berkawan dengan binatang lain. Burung, Monyet, Arnab, Kancil dan Rusa berkawan baik. Mereka gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah dan binatang-binatang lain marah kepada Harimau. Harimau takut. Harimau takut dan menyesal. Akhirnya semua berkawan baik.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan cara mengeluarkan dan memanipulasikan boneka bertali burung yang bernama Hijau. Berikut ialah interaksi antara Hijau dengan kanak-kanak;

Hijau	:	Ok. Hari ini Mon tak datang kan? Dia tak sihat. Hari ini Cikgu S nak cerita, Semua orang nak dengar cerita?
Kanak-kanak	:	Nak...
Hijau	:	Mari kita dengar cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.

Cikgu S menyimpan boneka bertali burung. Cikgu S mengeluarkan buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' lalu mula bertanya. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Apakah cerita ini?
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Cikgu S	:	Sang Gajah hidup bersendirian di hujung rimba. Sang Gajah tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Di kaki bukit tinggal sekawan binatang iaitu Rusa, Kancil dan Burung. Mereka bermain. Mereka hidup aman damai. Mereka saling tolong menolong.
Kanak-kanak	:	Cikgu, ada Monyet dan Arnab lagi.
Cikgu S	:	Ya. Langit tidak selalunya cerah. Sejak kehadiran Sang Belang, semua binatang hidup dalam ketakutan. suatu hari mereka bermesyuarat dan bersepakat untuk meminta bantuan Sang Gajah. Mereka nak minta tolong siapa?
Kanak-kanak	:	Sang Gajah.
Cikgu S	:	Mereka pujuk Sang Gajah. Kemudian Sang Gajah setuju. Dia pun dapat ramai kawan. Keesokan hari Gajah terus nampak Sang Belang. Jadi Gajah pun buat apa?
Kanak-kanak	:	Nak pijak.
Cikgu S	:	Jadi Harimau macam mana?
Kanak-kanak	:	Takut.
Cikgu S	:	Lepas tu, harimau minta...
Kanak-kanak	:	maaf.
Cikgu S	:	Semua binatang buat apa?
Kanak-kanak	:	Maaf Harimau.
Cikgu S	:	Lepas tu semua berkawan. Hari ini kita nak berlakon cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.

Tugasan

Cikgu S memanipulasikan boneka bertali burung yang bernama Hijau untuk meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu S. Cikgu S membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu S memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba'. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing mengikut urutan cerita.

Cikgu S sebagai pencerita manakala Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Harimau (watak Harimau akan keluar di bahagian konflik dan pengakhiran cerita) dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Cikgu S mengeluarkan boneka bertali yang bernama Hijau lalu memanipulasikannya. Berikut ialah persembahan Kumpulan Kuning;

Hijau	:	Ok. Kita akan buat persembahan. Persembahan boneka Kumpulan Kuning...
Pencerita	:	Di Rimba, tinggal Gajah bersendirian Dia sedih. Dia tak ada kawan. Gajah...
Kanak-kanak S7	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Saya ada belalai. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Kanak-kanak S1	:	Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk, Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Monyet...
Kanak-kanak S2	:	Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya pandai melompat. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Arnab...
Kanak-kanak S3	:	Hai, saya Arnab. Saya ada telinga panjang. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira. Saya benci Harimau. Harimau kacau. Saya dan takut Harimau nak makan.
Pencerita	:	Kancil...
Kanak-kanak S4	:	Hai, saya Kancil. Saya sangat cerdik. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Burung...
Kanak-kanak S5	:	Hai, saya Burung. Saya ada sayap. Saya suka berkawan. Saya sangat gembira.
Pencerita	:	Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung bermain dan menyanyi sama-sama. Mari kita nyanyi lagu 'Gerakan'. (Kelas dan kanak-kanak S1, S2, S3, S4 dan S5

		menyanyi lagu ‘Gerakan’ sambil memanipulasikan boneka masing-masing .)
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang Sang Belang, Harimau. Harimau cakap apa?
Kanak-kanak S7	:	Aauuummmmm! Saya lapar, saya nak makan daging!
Pencerita	:	Harimau nak makan semua binatang.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Kami takut. Lari!
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih.
Kanak-kanak S6		Saya sangat sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Binatang-binatang lain datang minta bantuan Gajah. Semua cakap dengan Gajah.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5	:	Gajah, Tolonglah kami! Kami takut! Harimau nak makan kami.
Kanak-kanak S6	:	Tak nak! Tak nak!
Pencerita	:	Binatang-binatang lain pujuk Gajah.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Tolonglah! Gajah. Kamu Baik...
Kanak-kanak S6	:	Saya setuju... saya setuju halau Harimau.
Pencerita	:	Sekarang, binatang-binatang lain ternampak Harimau. Mereka bagi tau Gajah.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Gajah, kami nampak Harimau.
Pencerita	:	Gajah bawa binatang-binatang lain halau Harimau.
Kanak-kanak S6	:	Harimau, Pergi kau dari sini! Kawan-kawan, serang!
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Serang!
Pencerita	:	Harimau terkejut semua binatang nak serang dia. Dia takut. Dia minta maaf.
Kanak-kanak S7	:	Saya takut. Saya minta maaf. Saya janji tak kacau kamu semua lagi.
Pencerita	:	Binatang lain maafkan Harimau.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4,S5	:	Kami maafkan kamu.
Pencerita	:	Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi lagu.
		Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama
	:	(Kanak-kanak S1-S7 dan kelas menyanyi lagu ‘Mari menyanyi’.)
Hijau	:	Bagus. Tepuk tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita, Cikgu S juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap latihan persembahan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Ok. Mula-mula Gajah tak nak berkawan. Akhirnya mereka semua berkawan. Baik cikgu nak tanya soalan. Siapakah pengawal rimba?
Kanak-kanak	:	Gajah.
Cikgu S	:	Setelah semua binatang dah serang Harimau, akhirnya mereka berkawan. Baik. Sekian sahaja latihan persembahan kita. Kita jumpa lagi akan buat persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’.
Kanak-kanak	:	Yeh!
Cikgu S	:	Tepuk tangan untuk diri sendiri. (Kanak-kanak tepuk tangan.)

Cikgu S memberitahu kanak-kanak bahawa projek seterusnya mereka akan melaksanakan persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S, tujuan cikgu membacakan buku cerita kepada kana-kanak adalah untuk meningkatkan keyakinan serta meningkatkan daya ingatan kanak-kanak berkenaan pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita agar mereka bersedia untuk melakonkan watak masing-masing (J, 9/10 /08). Jadual 5.25 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek latihan persembahan Kelas S;

Jadual 5.25
Implementasi dan tindak balas projek latihan persembahan Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki membuat persembahan drama tika boneka di depan guru dan kanak-kanak	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek latihan persembahan yang dinyatakan oleh cikgu.

	lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu membina memanipulasikan boneka bertali burung yang bernama Hijau dan menyatakan projek yang dilaksanakan.	Kanak-kanak berinteraksi dan memberi respons terhadap Hijau.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan persembahan dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan latihan persembahan di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak berlakon dalam kumpulan masing-masing di belakang pentas boneka.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek latihan persembahan.	Kanak-kanak berpeluang menyatakan pendapat dan perasaan projek latihan persembahan.

5.2.3.8 Projek persembahan

Situasi

Cikgu S menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka yang bertajuk ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek ini kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan drama tika boneka di depan guru dan rakan-rakan lain berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara memanipulasikan boneka sarung tangan yang bernama Kata. Berikut ialah interaksi antara Kata dengan kanak-kanak;

Kata	:	Semua nak berlakon boneka?
Kanak-kanak	:	Nak...
Kata	:	Saya nak tengok persembahan di belakang. Saya nak tengok siapa yang berlakon paling bagus dan suara kuat. Sebelum tu, saya nak bercerita tentang...
Kanak-kanak	:	'Siapa Pengawal Rimba'.
Kata	:	Semua orang dah tahu cerita 'Siapa Pengawal Rimba'?
Kanak-kanak	:	Dah...
Kata	:	Kita dengar sekali lagi.

Selepas Kata berinteraksi dengan kanak-kanak, Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan Kata sekali lagi untuk bercerita semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' supaya kanak-kanak dapat mengingat kembali cerita yang akan digunakan dalam persembahan boneka. Berikut ialah interaksi Kata dengan kanak-kanak;

Kata	:	Saya nak cerita balik cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Ok?
Kanak-kanak	:	Ok...
Kata	:	Sang Gajah hidup bersendirian di hujung rimba. Sang Gajah tidak suka berkawan. Di bawah bukit pula, tinggal sekawan binatang iaitu Sang Rusa, Sang Arnab, Sang Kancil, Sang Monyet dan Sang Monyet. Mereka hidup aman damai dan tolong menolong antara sama lain. Mari kita menyanyi.
Kanak-kanak	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la

		Nyanyi bersama Lagu gembira (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Gerakan.’)
Kata	:	Tiba-tiba Harimau datang. Dia nak makan binatang-binatang lain. Mereka takut dan berlari. Binatang-binatang lain minta tolong Gajah. Mulanya Gajah tak nak. Selepas dipujuk, Gajah bersetuju untuk tolong. Suatu hari, Gajah dan binatang-binatang lain terjumpa Harimau. Mereka halau Harimau. Harimau takut dan menyesal. Dia minta maaf. Akhirnya semua binatang berkawan. Mereka menyanyi. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi.’)

Selepas itu, Cikgu S memberi tugasan kepada kanak-kanak mengikut kumpulan masing-masing.

Tugasan

Cikgu S meminta kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak berlatih cerita penuh ‘Siapa Pengawal Rimba’ dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu S. Cikgu S membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu S menyusun pentas di depan kelas dan mengatur tempat duduk kanak-kanak yang menjadi penonton. Cikgu S memberi arahan kepada kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh ‘Siapa Pengawal Rimba’. Setiap ahli kumpulan dikehendaki melakonkan watak masing-masing di belakang pentas boneka.

Cikgu S sebagai pencerita manakala Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Harimau dan Kanak-kanak S7 sebagai

Gajah. Cikgu S mengeluarkan boneka sarung tangan yang bernama Kata lalu memanipulasikannya. Berikut ialah persembahan Kumpulan Kuning;

Kata	:	Persembahan Kumpulan Kuning... Apakah tajuk persembahan?
Kanak-kanak S1-S7		'Siapa Pengawal Rimba'.
Pencerita	:	'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-wataknya ialah Gajah...
Kanak-kanak S7	:	Hai, saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya kuat tolak pokok.
Pencerita	:	Rusa...
Kanak-kanak S1	:	Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk dua. Saya kuat lari. Saya suka berkawan.
Pencerita	:	Arnab...
Kanak-kanak S3	:	Hai, saya Arnab. Saya ada telinga panjang.
Pencerita	:	Kancil...
Kanak-kanak S4	:	Hai, saya Kancil. Saya kuat berlari.Saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Burung...
Kanak-kanak S5	:	Hai, saya Burung. Saya boleh terbang.
Pencerita	:	Monyet...
Kanak-kanak S2	:	Hai, saya Monyet. Saya suka melompat. Saya suka makan pisang.
Pencerita	:	Sang belang...
Kanak-kanak S6	:	Hai, saya Sang Belang. Saya suka makan daging.
Pencerita	:	Di hujung rimba, tinggal Gajah bersendirian.
Kanak-kanak S7	:	Hai, saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Di kaki bukit, tinggal sekumpulan binatang iaitu Kancil, Rusa, Burung, Monyet, Arnab. Mereka hidup aman dan damai. Mereka bermain dan menyanyi.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira (Kanak-kanak S1-S5 dan kelas menyanyi lagu 'Gerakan'.)
Pencerita	:	Langit tidak selalu cerah. Sejak kehadiran Sang Belang, binatang-binatang lain ketakutan.
Kanak-kanak S6	:	Saya harimau. Saya suka makan daging. Aauuummmmm!
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5	:	Kami takut! lari...
Pencerita	:	Burung dan monyet minta bantuan Gajah.
Kanak-kanak S2, S5	:	Gajah, tolonglah kami!
Kanak-kanak S7	:	Saya tak mau!
Kanak-kanak S2, S5	:	Tolonglah!
Kanak-kanak S7	:	Baiklah, saya tolong.
Pencerita	:	Sang Belang sedang mencari makan dalam rimba.

Kanak-kanak S6	:	Aauuummmmm! ... Saya sangat laparlah.
Pencerita	:	Burung ternampak Sang Belang dan memberi tahu Gajah.
Kanak-kanak S5	:	Gajah, saya nampak Sang Belang.
Kanak-kanak S7	:	Kawan-kawan, marilah kita sama-sama serang Sang Belang.
Pencerita	:	Sang Belang terkejut dan meminta maaf.
Kanak-kanak S6	:	Saya minta maaf. Saya nak berkawan dengan semua.
Pencerita	:	Binatang-binatang lain memaafkan Sang Belang.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5	:	Kami maafkan kamu, Sang Belang.
Kanak-kanak S6	:	Saya tidak akan buat lagi.
Pencerita	:	Semua binatang berkawan baik. Gajah mendapat kawan baru. Mereka bermain sambil menyanyi. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Kanak-kanak S1-S5 dan kelas menyanyi lagu 'Mari Menyanyi'.)
Kata	:	Tepuk tangan untuk Kumpulan kuning. Seterusnya Kumpulan merah...

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning membuat persembahan, Cikgu S juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk membuat persembahan.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba' dengan menggunakan boneka sarung tangan Kata. Berikut ialah interaksi Kata dengan kanak-kanak;

Kata	:	Kita tengok kumpulan yang terbaik. Baik dengar sini kawan-kawan. Saya bukan nak marah tapi kamu semua kena dengar cakap. Kalau orang lain cakap, kamu dengar dulu. Semua orang nak cakap, boleh tak ada orang nak dengar?
Kanak-kanak	:	Tak...
Kata	:	Seronok tak tadi?
Kanak-kanak	:	Seronok...
Kata	:	Seronok. Semua orang boleh berlakon, jadi seronok boleh cakap sendiri. Saya nak tanya, siapakah pengawal rimba?
Kanak-kanak	:	Gajah.

Kata	:	Ok. Semua dah faham. Jadi cerita ini Gajah mula-mula tak nak berkawan, akhirnya dia berkawan. Harimau mula-mula perangai baik ke tak baik?
Kanak-kanak	:	Tak...
Kata	:	Jadi, orang lain semua tak suka dia. Kalau kita perangai tak elok semua orang tak suka kita. Kalau kita perangai elok, semua orang nak berkawan dengan kita. Jadi kita kena buat perangai apa?
Kanak-kanak	:	Baik.
Kata	:	Kesimpulannya kawan-kawan. Kita mesti buat perangai yang baik. Jangan kita tak dengar kata cikgu.
Kanak-kanak	:	(Diam.)
Kata	:	Nanti kita akan menonton semula persembahan kita. Bye!
Kanak-kanak	:	Bye!

Selepas berinteraksi dengan kanak-kanak, Kata memberitahu kepada kanak-kanak untuk projek yang akan datang mereka akan menonton semula persembahan. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S, kanak-kanak telah menguasai cerita dan dapat membuat persembahan dengan baik. Persembahan diakhiri dengan nyanyian yang menyanyi bersama-sama kelas (J,16/10/08.) Jadual 5.26 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek persembahan Kelas S;

Jadual 5.26
Implementasi dan tindak balas projek persembahan Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki membuat persembahan drama tika boneka di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek persembahan yang dinyatakan oleh cikgu.

Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu membina memanipulasikan boneka sarung tangan yang bernama Kata dan menyatakan projek yang dilaksanakan.	Kanak-kanak berinteraksi dan memberi respons terhadap kata.
Tugasan	Cikgu meminta kelas membuat latihan persembahan dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu memberi arahan kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan di belakang pentas boneka.	Kanak-kanak berlakon dalam kumpulan masing-masing di belakang pentas boneka.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek persembahan.	Kanak-kanak berpeluang menyatakan pendapat dan perasaan projek persembahan.

5.2.3.9 Projek menonton semula persembahan

Situasi

Cikgu S menyatakan tujuan projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka yang bertajuk ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki bercerita semula dan menjawab soalan-soalan berdasarkan cerita yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan kawan-kawan lain.

Kumpulan

Cikgu S membahagikan kelas kepada tiga kumpulan iaitu Kumpulan Merah (enam orang), Kumpulan Biru (enam orang) dan Kumpulan Kuning (tujuh orang). Cikgu S membahagi

kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Setelah membahagikan kumpulan, kanak-kanak diminta duduk dalam kumpulan masing-masing.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara berbual. Berikut ialah interaksi Cikgu S dengan kanak-kanak;

Cikgu S	:	Kita akan sambung apa yang kita buat. Kalau nak tengok persembahan, sila duduk elok-elok. Mari kita sama-sama tengok persembahan boneka kumpulan Merah, Kuning dan Hijau.
Kanak-kanak	:	Yeh...

Selepas itu, Cikgu S tayang semula persembahan yang dibuat oleh kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Tugasan

Cikgu S meminta kanak-kanak berkumpul dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak membaca buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak menjalankan tugasan yang diberi oleh Cikgu S. Cikgu S membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan.

Pameran

Cikgu S minta kanak-kanak duduk dalam kumpulan. Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan katak yang bernama Kata untuk memberi arahan kepada kanak-kanak untuk menceritakan semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Setiap kumpulan dikehendaki menceritakan semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' di depan kelas. Berikut ialah cerita Kumpulan Kuning;

Kata	:	Tadi cikgu telah bagi setiap kumpulan sebuah buku cerita yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Sekarang kita nak cerita. Boleh?
Kanak-kanak	:	Boleh...
Kata	:	Kumpulan Kuning cerita dulu...
Kanak-kanak S1-S7	:	(Membaca buku berita.) Di hujung rimba, tinggal Gajah bersendirian.
Kanak-kanak S7	:	Saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Kanak-kanak S1-S7	:	Di kaki bukit, tinggal sekumpulan binatang iaitu Kancil, Rusa, Burung, Monyet, Arnab. Mereka hidup aman dan damai. Mereka bermain dan menyanyi. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama
Kata	:	Tiba-tiba, Harimau datang!
Kanak-kanak S6	:	Aauuummmmm! ... Saya sangat laparlah Saya nak makan kamu semua!
Kanak-kanak S1-S5	:	Kami takut! Lari...
Kanak-kanak S2	:	Mari kita minta tolong Gajah.
Kanak-kanak S3	:	Gajah, tolonglah kami halau harimau.
Kanak-kanak S4	:	Harimau nak makan kami.
Kanak-kanak S7	:	Tak naklah.
Kanak-kanak S5		Tolonglah...
Kata	:	Binatang-binatang lain minta tolong Gajah. Mulanya Gajah tak tolong. Lepas dipujuk, Gajah setuju tolong.
Kanak-kanak S7	:	Baiklah.
Kata	:	Suatu hari, Burung ternampak Sang Belang dan memberi tahu Gajah.
Kanak-kanak S5	:	Gajah, saya nampak Sang Belang.
Kanak-kanak S7	:	Kawan-kawan, marilah kita sama-sama serang Sang Belang.
Kata	:	Sang Belang terkejut dan meminta maaf.
Kanak-kanak S6	:	Saya minta maaf. Saya nak berkawan dengan semua.
Kata	:	Binatang-binatang lain memaafkan Sang Belang.
Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5	:	Kami maafkan kamu, Sang Belang.
Kanak-kanak S6	:	Saya tidak akan buat lagi.
Kata	:	Semua binatang berkawan baik. Gajah mendapat kawan baru. Mereka bermain sambil menyanyi. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama (Kanak-kanak S1-S5 dan kelas menyanyi lagu 'Mari Menyanyi'.)
Kata	:	Ok. Bagus. Tepuk Tangan untuk Kumpulan Kuning.

Selepas kanak-kanak Kumpulan Kuning bercerita, Kata juga memberi peluang kepada Kumpulan Merah dan Kumpulan Biru untuk bercerita.

Refleksi

Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dengan menggunakan boneka sarung tangan katak yang bernama Kata. Berikut ialah interaksi antara Kata dengan kanak-kanak;

Kata	:	Ok. Baik. Kesimpulannya, kita hendaklah berkawan. Semua dah bercerita... Bagus! Siapakah watak jahat dalam cerita?
Kanak-kanak	:	Harimau.
Kata	:	Siapakah hidup bersendirian?
Kanak-kanak	:	Gajah.
Kata	:	Siapakah binatang-binatang lain dalam cerita ni?
Kanak-kanak	:	Bagus! Rusa... Kancil... Burung... Monyet... Arnab...
Kata	:	Sekian sahaja aktiviti drama tika boneka. Bye!
Kanak-kanak	:	Bye!

Selepas itu, Kata memberitahu kepada kanak-kanak bahawa aktiviti drama tika boneka telah tamat. Berdasarkan catatan jurnal Cikgu S, kanak-kanak begitu asyik dengan tayangan semula persembahan yang mereka laksanakan. Mereka telah memahami cerita dan dapat bercerita semula (J, 23/10/08). Jadual 5.27 menunjukkan Implementasi dan tindak balas projek menonton semula persembahan Kelas S;

Jadual 5.27
Implementasi dan tindak balas projek menonton semula persembahan Kelas S

Elemen	Implementasi Cikgu S	Tindak balas Kanak-kanak Kelas S
Situasi	Cikgu menyatakan bahawa tujuan projek ini ialah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat menonton semula persembahan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki bercerita semula menjawab soalan-soalan yang dikemukakan oleh guru. Semua	Kanak-kanak memberi respons tujuan projek menonton semula persembahan yang dinyatakan oleh cikgu.

	kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.	
Kumpulan	Cikgu membahagikan kanak-kanak kepada tiga kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran.	Kanak-kanak duduk dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Cikgu berbual dengan kanak-kanak berkenaan persembahan drama tika boneka dan menayangkan semula persembahan kepada kanak-kanak.	Kanak-kanak memberi respons terhadap perbualan dan menonton semula persembahan.
Tugasan	Cikgu meminta kanak-kanak berkumpul dalam kumpulan masing-masing. Kanak-kanak membaca buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dalam kumpulan masing-masing.	Kanak-kanak membaca buku cerita dalam kumpulan masing-masing.
Pameran	Cikgu menggunakan boneka sarung tangan katak yang bernama Kata untuk memberi arahan kepada kanak-kanak untuk bercerita semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba'.	Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing mengikut arahan Kata untuk bercerita semula cerita.
Refleksi	Cikgu mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas untuk membuat refleksi terhadap projek menonton semula persembahan.	Kanak-kanak berpeluang menyatakan pendapat dan perasaan projek menonton semula persembahan.

5.3 Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka

Bahagian ini adalah untuk mengenal pasti interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa dan selepas aktiviti penggunaan boneka dengan tujuan untuk menjawab soalan kajian ketiga iaitu Bagaimanakah kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti drama tika boneka dilaksanakan? Bahagian kajian ini akan melihat cara

berinteraksi kanak-kanak menerusi boneka sama ada berbual, menyanyi atau memanipulasi boneka secara individu, berpasangan atau berkumpulan semasa dan selepas aktiviti drama tika boneka dilaksanakan.

5.3.1 Interaksi Kanak-kanak Kelas P (P1, P2, P3, P4 dan P5) menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka

Berikut ialah interaksi kanak-kanak kelas P yang terdiri daripada kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka;

5.3.1.1 Projek membina boneka

Kanak-kanak P1 dan P3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu. Kanak-kanak P1 dan P2 serta Kanak-kanak P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak P2, P3 dan P4 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, umur, sekolah dan mengatakan bahawa beliau mempunyai kawan. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak P1 menerusi boneka;

Rusa	:	Saya Rusa. Saya 6 tahun. Saya sekolah di Hulu Bernam. Sekolah ada kawan.

Kanak-kanak P3 pula menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, tempat beliau belajar dan beliau mempunyai kawan di sekolah. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak P3 menerusi boneka;

Gajah	:	Saya Gajah. Saya belajar di prasekolah. Sekolah ada kawan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan P2 menggunakan boneka Harimau untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan umur masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Hai, Harimau.
Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau.
Rusa	:	Saya Rusa. Saya 6 tahun.
Harimau	:	Aauuummm! Saya 6 tahun. Aauuummm!

Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan umur masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Hai, saya Monyet.
Burung	:	Saya Burung.
Monyet	:	Saya 6 tahun.
Burung	:	Saya 6 tahun.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, P3 menggunakan boneka Gajah dan P4 menggunakan boneka Monyet untuk berinteraksi secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak dan tempat tinggal masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Rumah saya di Kalumpang.
Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Rumah saya di Bernam Jaya.
Monyet	:	Saya Monyet. Rumah saya di Hulu Bernam.

Selepas berinteraksi dengan menggunakan boneka masing-masing, Kanak-kanak Kumpulan Kuning melaksanakan pameran projek membina boneka. Jadual 5.28 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek membina boneka;

Jadual 5.28
Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka
semasa projek membina boneka

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1	√	√							
Kanak-kanak P2		√	√						
Kanak-kanak P3	√		√						
Kanak-kanak P4		√	√						
Kanak-kanak P5		√							

5.3.1.2 Projek membina pentas boneka

Tiada penggunaan boneka dalam projek ini.

5.3.1.3 Projek perwatakan dan emosi

Kanak-kanak P2 dan P3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu. Kanak-kanak P1 dan P4 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara

berpasangan manakala Kanak-kanak P1, P2 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan perasaan marahnya kerana tidak ada kawan bermain bersama beliau. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak P2 menerusi boneka;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Aauuummm...! Saya marah hari ini! Tak ada kawan main bersama saya.

Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan perasaan sedihnya kerana tidak ada kawan. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak P3 menerusi boneka;

Gajah	:	Hai, saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, perasaan gembira masing-masing kerana ada kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya gembira. Sebab saya ada kawan. Monyet gembira tak?
Monyet	:	Gembira!
Rusa	:	Sebab?
Monyet	:	Sebab saya bermain bersama kawan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak, perasaan marah dan perasaan takut untuk watak masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Aauuummm...! Saya marah! Aauuummm...!
Rusa dan Monyet	:	Kami takut! Lari...

Selepas itu, Kanak-kanak Kumpulan Kuning bersiap sedia untuk pameran kumpulan masing-masing. Jadual 5.29 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek perwatakan dan emosi;

Jadual 5.29
Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka
semasa projek perwatakan dan emosi

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1		√	√						
Kanak-kanak P2	√		√						
Kanak-kanak P3	√								
Kanak-kanak P4		√							
Kanak-kanak P5			√						

5.3.1.4 Projek muzik dan pergerakan

Kanak-kanak P5 menggunakan boneka untuk berbual dan menyanyi secara individu. Kanak-kanak P1 dan P2 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi secara

berpasangan dan Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi secara berkumpulan.

Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual dan menyanyi secara individu berkenaan kebolehan watak iaitu boleh terbang dan menyanyi. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak P5 menerusi boneka;

Burung	:	Saya boleh terbang Saya boleh menyanyi. Mari kawan... kita bergembira... (Burung menyanyi.)

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau untuk berbual dan menyanyi secara berpasangan berkenaan lagu dan pergerakan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Kawan-kawan, mari kita menyanyi sama-sama.
Harimau	:	Jom! Mari kita nyanyi. Kita menyanyi...
Rusa dan Harimau	:	Mari kawan... (Rusa dan Harimau menyanyi lagu ‘Kawan’ sambil membuat pergerakan boneka berjalan, melompat dan berpusing.)

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual dan menyanyi secara berkumpulan berkenaan lagu dan pergerakan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Kawan-kawan, mari kita menyanyi. Mari kawan... kita bergembira...
Harimau	:	Suka ria... main sama-sama.... Gajah, Monyet, Burung, marilah menyanyi...
Rusa	:	Kita kena bergeraklah... Burung terbang tau! (Rusa, Harimau, Gajah, Monyet dan Burung menyanyi

bersama-sama.)

Burung : Saya terbang dan menyanyi...
Monyet : Saya lompat dan menyanyi...
Gajah : Saya berjalan dan menyanyi...
Semua : Mari kawan, kita bergembira...
Suka ria... main sama-sama
(Rusa, Harimau, Gajah, Monyet dan Burung menyanyi dan membuat pergerakan.)

Selepas itu, Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning bersedia untuk melaksanakan pameran projek muzik dan pergerakan. Jadual 5.30 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek muzik dan pergerakan;

Jadual 5.30
Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek muzik dan pergerakan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1		√	√		√	√			
Kanak-kanak P2		√	√		√	√			
Kanak-kanak P3			√			√			
Kanak-kanak P4			√			√			
Kanak-kanak P5	√		√	√		√			

5.3.1.5 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Kanak-kanak P1 dan P2 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak P3, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing

untuk berbual secara berkumpulan. Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan keinginan masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya nak makan kamu!
Rusa	:	Janganlah...
Harimau	:	Aauuummm! Saya nak makan!
Rusa	:	Tak nak mainlah!

Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan sedih dan hubungan kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Gajah	:	Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Monyet	:	Janganlah sedih...
Burung	:	Yalah... kita kawan.
Gajah	:	Nak...

Apabila Cikgu P datang, Kanak-kanak Kumpulan Kuning memulakan pendahuluan dan perkembangan cerita dalam kumpulan. Cikgu P sebagai pencerita, Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan kanak-kanak P5 sebagai Burung. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Di hujung rimba, tinggal Gajah seorang. Gajah...
Gajah	:	Hai, saya Gajah.Saya ada belalai. Telinga saya besar. Telinga saya boleh buat kipas. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Dalam rimba, tinggal beberapa ekor haiwan. Mereka menyanyi. (Kanak-kanak Kumpulan Kuning menyanyi bersama-sama lagu ‘Kawan’.) Monyet...
Monyet	:	Saya Monyet. Saya boleh melompat dari satu pokok ke pokok.

		Saya gembira. Saya bermain bersama kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Saya Burung. Saya boleh terbang. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Saya Rusa. Saya ada tanduk. Tanduk saya cantik. Saya gembira. Saya tinggal bersama kawan.
Pencerita	:	Rusa, Monyet dan Burung bermain bersama-sama dan menyanyi. (Kanak-kanak Kumpulan Kuning menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.)

Selepas itu, Kanak-kanak Kumpulan Kuning bersedia untuk pameran projek. Jadual 5.31 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek pendahuluan dan perkembangan cerita;

Jadual 5.31
Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka
semasa projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1		√				√			√
Kanak-kanak P2		√				√			√
Kanak-kanak P3			√			√			√
Kanak-kanak P4			√			√			√
Kanak-kanak P5			√			√			√

5.3.1.6 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Kanak-kanak P2 dan P3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak P1, P3, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak P3 menggunakan Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan perasaan sedih dan hubungan kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Gajah	:	Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Harimau	:	Aauuummm! Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Gajah	:	Kita kawan.
Harimau	:	Boleh.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan dan hubungan masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Gajah	:	Saya sedih, saya tak ada kawan.
Rusa	:	Janganlah sedih. Gajah...
Monyet	:	Yalah... janganlah sedih. Jom kita main!
Rusa	:	Jom main!
Burung	:	Jom!
		(Gajah, Rusa, Monyet dan Burung bermain sama-sama.)
Rusa	:	Gajah, kami takutlah!
Gajah	:	Takut?
Rusa	:	Ya... Harimau nak makan!
Monyet dan Burung	:	Kami takut! Gajah, tolonglah kami!
Gajah	:	Boleh.

Apabila Cikgu P datang, Kanak-kanak Kumpulan Kuning memulakan tugasan projek konflik dan pengakhiran cerita dalam kumpulan. Cikgu P sebagai pencerita, Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan kanak-kanak P5 sebagai Burung. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Binatang-binatang bermain dan menyanyi bersama-sama. Mereka gembira. (Kanak-kanak menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.)
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang Harimau!
Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Gigi saya tajam, saya nak makan kamu semua!
Rusa, Monyet dan Burung	:	Kami takut! Lari...
Pencerita	:	Mereka meminta bantu Gajah.
Rusa, Monyet dan Burung	:	Gajah, tolonglah kami! Harimau nak makan kami! Kami benci Harimau. Gajah, tolonglah kami!
Gajah	:	Tak naklah!
Rusa, Monyet dan Burung	:	Gajah, tolonglah kami!
Gajah	:	Baiklah.
Pencerita	:	Gajah dan binatang-binatang lain pergi lawan Harimau. Harimau minta maaf. Mereka berkawan baik. (Kanak-kanak Kumpulan Kuning menyanyi lagu 'Kawan' bersama-sama.)

Selepas itu, Kanak-kanak Kumpulan Kuning bersedia untuk pameran projek. Jadual 5.32 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek konflik dan pengakhiran cerita;

Jadual 5.32
Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka
semasa projek konflik dan pengakhiran cerita

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1			√			√			√
Kanak-kanak P2		√				√			√
Kanak-kanak P3		√	√			√			√
Kanak-kanak P4			√			√			√
Kanak-kanak P5			√			√			√

5.3.1.7 Projek latihan persembahan

Kanak-kanak P2 dan P3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau dan P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan kekuatan masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau : Aauuummm! Saya kuat!
Gajah : Eeekkk! Saya lagi kuat!
Harimau : Aauuummm! Sayalah!
Gajah : Saya!

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Saya gembira hari ini! Saya dapat bermain.
Rusa	:	Saya gembira hari ini sebab ada ramai kawan.
Burung	:	Saya gembira hari ini.
Rusa	:	Yeh! Kita gembira!

Apabila Cikgu P datang, Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning melaksanakan tugasan projek latihan persembahan dalam kumpulan berdasarkan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Cikgu P sebagai pencerita, Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan kanak-kanak P5 sebagai Burung. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Di hujung rimba, tinggal Gajah seorang.
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Saya ada belalai. Telinga saya besar. Telinga saya boleh buat kipas. Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya nak kawan.
Pencerita	:	Dalam rimba, tinggal beberapa ekor haiwan. Mereka menyanyi. (Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.)
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Saya Monyet. Saya ada ramai kawan. Saya boleh melompat dari satu pokok ke pokok. Saya gembira. Saya bermain bersama kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Saya Burung. Saya boleh terbang. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Saya Rusa. Saya ada kawan. Saya ada tanduk. Tanduk saya cantik. Saya gembira. Saya tinggal bersama kawan.
Pencerita	:	Rusa, Monyet dan Burung bermain bersama dan menyanyi. (Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.)
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang Harimau!

Harimau	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Gigi saya tajam. Saya nak makan kamu semua!
Rusa, Monyet dan Burung	:	Kami takut! Lari...
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Gajah	:	Tak naklah...
Rusa, Monyet dan Burung	:	Gajah, tolonglah kami! tolonglah kami!
Gajah	:	Baiklah. Saya tolong. Di manakah Harimau?
Rusa, Monyet dan Burung	:	Sana!
Pencerita	:	Gajah, Rusa, Monyet dan Burung pergi lawan Harimau.
Gajah	:	Harimau, pergi dari sini! Saya nak lawan kamu!
Harimau	:	Saya minta maaf.
Pencerita	:	Harimau minta maaf. Mereka berkawan baik. Mereka menyanyi . (Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 menyanyi lagu 'Kawan' bersama-sama.)

Selepas itu, Kanak-kanak Kumpulan Kuning bersedia untuk pameran projek. Jadual 5.33 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek latihan persembahan;

Jadual 5.33
Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka
semasa projek latihan persembahan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1			√			√			√
Kanak-kanak P2		√				√			√
Kanak-kanak P3		√				√			√
Kanak-kanak P4			√			√			√
Kanak-kanak P5			√			√			√

5.3.1.8 Projek persembahan

Kanak-kanak P2 dan P3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu. Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 pula menggunakan boneka masing-masing untuk berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinsafannya. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak P2 menerusi boneka;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Aauuummm! Saya tak jahat lagi.

Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan mengatakan beliau ada ramai kawan. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak P3 menerusi boneka;

Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya ada ramai kawan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan keinginan, keberanian dan sikap tolong menolong antara satu sama lain. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya nak makan kamu! Aauuummm!
Rusa dan Burung	:	Kami tak takutlah!
Rusa	:	Gajah lagi kuat! Gajah boleh lawan kamu!
Monyet	:	Gajah, tolonglah kami... Gajah...
Gajah	:	Harimau, saya nak lawan kamu!

Cikgu P datang mendekati Kumpulan Kuning lalu memulakan tugasan projek persembahan. Cikgu P sebagai pencerita. Kanak-kanak P1 sebagai Rusa, kanak-kanak P2 sebagai Harimau, kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan Kanak-kanak P5 sebagai Burung. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Dalam sebuah rimba, tinggal beberapa ekor haiwan. Mereka hidup riang dan gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama. (Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.)
Pencerita	:	Gajah...
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar.Telinga saya lebar. Belalai saya kuat. Hari ini saya sedih. Saya tiada kawan.
Pencerita	:	Burung..
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya ada sayap. Sayap saya cantik. Hari ini saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya suka makan pisang. Hari ini saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya suka makan rumput. Hari ini saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Harimau...
Harimau	:	Aauuummm!Saya Harimau, saya suka makan daging. Aauuummm!
Pencerita	:	Mereka bermain sambil menyanyi. (Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.)
Pencerita	:	Tiba-tiba, Harimau datang!
Harimau	:	Aauuummmmm! Saya lapar, saya nak makan!
Rusa, Monyet dan Burung	:	Tolong! Gajah!Tolong! Tolong! Tolonglah kami...
Gajah	:	Tak naklah...
Rusa, Monyet dan Burung	:	Tolonglah kami...Gajah...
Gajah	:	Baiklah.
Rusa, Monyet dan Burung	:	Terima kasih Gajah...
Gajah	:	Mari kita pergi lawan Harimau!
Rusa, Monyet dan Burung	:	Jom!
Gajah	:	Kami nak lawan kamu!
Harimau	:	Saya takut. Maafkan saya. Saya Lepaskan mereka. Kita semua berkawan.

Selepas itu, Kanak-kanak Kumpulan Kuning bersedia untuk pameran projek. Jadual 5.34 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka semasa projek persembahan;

Jadual 5.34
Interaksi kanak-kanak Kelas P menerusi boneka
semasa projek persembahan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1			√			√			√
Kanak-kanak P2	√		√			√			√
Kanak-kanak P3	√		√			√			√
Kanak-kanak P4			√			√			√
Kanak-kanak P5			√			√			√

5.3.1.9 Projek menonton semula persembahan

Tiada penggunaan boneka dalam projek ini.

5.3.2 Interaksi Kanak-kanak Kelas R (R1, R2, R3, R4, R5 dan R6) menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka

Berikut ialah interaksi Kanak-kanak Kelas R yang terdiri daripada kanak-kanakR1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka;

5.3.2.1 Projek membina boneka

Kanak-kanak R2, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu. Kanak-kanak R1 menggunakan boneka untuk berbual secara berpasangan dengan Kanak-kanak R6 manakala Kanak-kanak R3 menggunakan boneka untuk berbual dengan Kanak-kanak R4 menerusi boneka masing-masing.

Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, umur dan tempat tinggal. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R2 menerusi boneka;

Burung	:	Hai, saya Burung. Saya 6 tahun. Saya tinggal di kampung.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan umur. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R5 menerusi boneka;

Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya 5 tahun.

Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R6 menerusi boneka;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Aauuummm! Aauuummm!

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan ajakan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Aauuummm!
Monyet	:	Harimau, Jom kita main!
Harimau	:	Aauuummm! Jom!

Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, umur dan jantina masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya 6 tahun.
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya 6 tahun.
Kancil	:	Saya lelaki.
Monyet	:	Saya perempuan.

Selepas itu, Kanak-kanak Kumpulan Merah mempamerkan boneka masing-masing di depan kelas. Jadual 5.35 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka semasa projek membina boneka;

Jadual 5.35
Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka
semasa projek membina boneka

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1		√							
Kanak-kanak R2	√								
Kanak-kanak R3		√							
Kanak-kanak R4		√							
Kanak-kanak R5	√								
Kanak-kanak R6	√	√							

5.3.2.2 Projek membina pentas boneka

Tiada penggunaan boneka dalam projek ini.

5.3.2.3 Projek perwatakan dan emosi

Kanak-kanak R1, R2, R4, R5, R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu manakala Kanak-kanak R2 menggunakan boneka untuk berbual secara berpasangan dengan Kanak-kanak R3 manakala Kanak-kanak R4 menggunakan boneka untuk berbual secara berpasangan dengan Kanak-kanak R5 menerusi boneka masing-masing.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak, perasaan suka dan gembira serta kenderaan yang digunakan untuk datang ke sekolah. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R1 menerusi boneka;

Monyet : Hai, saya Monyet. Saya ada ekor.
Saya datang sekolah naik motosikal.
Saya suka. Saya gembira.

Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan perasaan gembira kerana menaiki kereta. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R2 menerusi boneka;

Burung : Hai, saya Burung. Saya ada kepak.
Saya gembira naik kereta.

Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak, perasaan gembira serta menyatakan kenderaan yang

digunakan untuk datang ke sekolah. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R4 menerusi boneka;

Arnab	:	Hai, saya Arnab. Telinga saya panjang. Saya boleh melompat. Saya gembira. Saya datang sekolah naik motosikal.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajahnya untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan sedih kerana tidak dapat makan nasi lemak. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R5 menerusi boneka;

Gajah	:	Saya Gajah. Saya ada belalai. Saya sedih. Saya tak makan nasi lemak.

Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan gembira kerana menaiki motosikal. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R6 menerusi boneka;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau! Aauuummm! Gigi saya tajam. Saya gembira naik motosikal.

Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung dan Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan dan sifat watak serta mengajak kawan-kawan untuk bermain. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya cerdik. Saya gembira. Kawan-kawan nak bermain dengan saya?
Burung	:	Nak... Jom main!
Kancil	:	Jom!

Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab dan kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan tempat tinggal masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya tinggal di kampung. Saya suka.
Gajah	:	Eeekkk... saya Gajah. Saya gembira. Saya tinggal di Kampung Susun.

Selepas melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Kanak-kanak Kumpulan Merah diminta bersedia untuk membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.36 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka semasa projek perwatakan dan emosi;

Jadual 5.36
Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka
semasa projek perwatakan dan emosi

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1	√								
Kanak-kanak R2	√	√							
Kanak-kanak R3		√							
Kanak-kanak R4	√	√							
Kanak-kanak R5	√	√							
Kanak-kanak R6	√								

5.3.2.4 Projek muzik dan pergerakan

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi secara berkumpulan menerusi boneka.

Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk menyanyi lagu. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R6 menerusi boneka;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Saya nak menyanyi. Saya nak menyanyi. Aauuummm! ...

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka harimau untuk berbual dan menyanyi secara berkumpulan berkenaan lagu dan pergerakan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Burung	:	Mari kita menyanyi..
Kancil	:	Lagu apa ye?
Monyet	:	Lagu... ‘Gerakan’.
Kancil dan Burung	:	Mari kawan-kawan... Kita menyanyi.... (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Gerakan’.)
Monyet	:	Kawan-kawan, satu lagu lagilah. Ingat lagi lagu... Ah... lagu...‘Mari Menyanyi’?
Arnab, Gajah dan Harimau	:	Ingat!
Monyet	:	Kawan-kawan, jom kita menyanyi bersama-sama.
Semua	:	Ingat! Marilah kita menyanyi... Menyanyi... hiburkan hati... La la la la la... La la la la la... (Kanak-kanak menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’.)

Selepas melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Kanak-kanak Kumpulan Merah diminta bersedia untuk membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.37 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka semasa projek muzik dan pergerakan;

Jadual 5.37
Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka
semasa projek muzik dan pergerakan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1			√			√			
Kanak-kanak R2			√			√			
Kanak-kanak R3			√			√			
Kanak-kanak R4			√			√			
Kanak-kanak R5			√			√			
Kanak-kanak R6	√		√			√			

5.3.2.5 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Kanak-kanak R5 dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu dan berpasangan.Kanak-kanak R2, R2, R3, R4, R5 dan R6 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk bermain serta berkawan.

Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Di manakah kawan-kawan saya? Saya nak bermain.

Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk bermain serta berkawan. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R6 menerusi boneka;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Saya nak bermain. Tapi tak ada kawan.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan hubungan antara kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Saya tak ada kawan.
Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya tak ada kawan.
Harimau	:	Aauuummm! Mari kita berkawan.
Gajah	:	Eeekkk! Salam.
Harimau	:	Salam.
		(Harimau dan Gajah bersalam dan berkawan.)

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasi boneka secara berkumpulan berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita. Cikgu R sebagai pencerita, Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung, Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Di rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia sedih. Dia tak ada kawan.
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Telinga saya lebar. Badan saya besar. Saya ada belalai. Saya sedih. Saya tak ada kawan.

Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet, saya pandai melompat. Saya pandai panjat pokok. Ekor saya panjang. Saya gembira. Saya ada ramai kawan
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya Burung, Saya ada kepak. Suara saya merdu. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan.
Pencerita	:	Kancil...
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Badan saya kecil. Saya pandai berlari. Saya cerdik. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan.
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya makan lobak. Saya gembira. Saya ada kawan.
Pencerita	:	Monyet, Burung, Kancil, Arnab... bermain dan menyanyi. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Gerakan'.)

Selepas melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Kanak-kanak Kumpulan Merah diminta bersedia untuk membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.38 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka semasa projek pendahuluan dan perkembangan cerita;

Jadual 5.38
Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka
semasa projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1						√			√
Kanak-kanak R2						√			√
Kanak-kanak R3						√			√
Kanak-kanak R4						√			√
Kanak-kanak R5	√	√				√			√
Kanak-kanak R6	√	√				√			√

5.3.2.6 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Kanak-kanak R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan. Kanak-kanak R1, R2, R3 dan R4 pula menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan.Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, perasaan, keinsafan dan berkawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya tak sedih lagi. Saya ada kawan.
Harimau	:	Saya tak jahat lagi. Mari kita berkawan.
Gajah	:	Salam.
Harimau	:	Salam.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab untuk berinteraksi secara berkumpulan berkenaan perasaan masing-masing terhadap watak harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Burung	:	Saya benci Harimaulah! Nak makan kita pula.
Monyet	:	Saya marah Harimau.
Arnab	:	Saya takut Harimau. Dia garang.
Burung	:	Mari kita halau Harimau.
Kancil	:	Takutlah...
Burung	:	Janganlah takut...
Monyet	:	Jom kita pergi halau Harimau!
Kancil	:	Takut...

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasi boneka secara berkumpulan berkenaan konflik dan pengakhiran cerita. Cikgu R sebagai pencerita, Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung, Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Binatang-binatang bermain dengan riang gembira. (Kanak-kanak Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Gerakan') Tiba-tiba, Harimau datang!
Harimau	:	Aauuummm! Saya lapar! Saya nak makan kamu semua!
Monyet, Burung dan Kancil	:	Kami takut! Lari...
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Monyet, Burung, Kancil dan Arnab	:	Gajah, Tolonglah halau Harimau! Harimau nak makan kami! Kami takut! Kami benci Harimau!
Gajah	:	Tak naklah!
Pencerita	:	Gajah setuju.
Gajah	:	Baiklah.
Pencerita	:	Gajah dan yang lain pergi halau Harimau. Harimau takut, dia minta maaf. Semua berkawan. Mereka menyanyi. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Mari Menyanyi' bersama-sama.)

Selepas melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Kanak-kanak Kumpulan Merah diminta bersedia untuk membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.39 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka semasa projek konflik dan pengakhiran cerita;

Jadual 5.39
Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka
semasa projek konflik dan pengakhiran cerita

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1			√			√			√
Kanak-kanak R2			√			√			√
Kanak-kanak R3			√			√			√
Kanak-kanak R4			√			√			√
Kanak-kanak R5		√				√			√
Kanak-kanak R6		√				√			√

5.3.2.7 Projek latihan persembahan

Kanak-kanak R6 menggunakan boneka untuk berbual secara individu manakala Kanak-kanak R1, R2, R3, R4 dan R5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 pula menggunakan boneka untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka masing-masing secara berkumpulan.

Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, keinginan untuk berkawan dan keinsafannya. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak R6 menerusi boneka;

Harimau : Aauuummm! Saya Harimau. Saya nak berkawan. Saya tak jahat lagi.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab dan Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berinteraksi dengan berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan gembira dan hubungan antara kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Gajah	:	Kawan-kawan, saya gembira.
Monyet	:	Sebab?
Gajah	:	Saya dapat ramai kawan. Kawan saya Monyet... Burung... Kancil... Arnab...
Burung	:	Saya gembira. Saya kawan Gajah.
Arnab	:	Saya gembira. Saya kawan Gajah.
Kancil	:	Saya gembira. Saya kawan Gajah.
Monyet	:	Kita semua kawan.

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan berkenaan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Cikgu R sebagai pencerita, Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung, Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Di rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia sedih. Dia tak ada kawan. Gajah...
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Gajah, telinga...
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Telinga saya lebar. Badan saya besar. Saya ada belalai.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Saya pandai melompat. Saya pandai panjat pokok.
Pencerita	:	Monyet, ekor...
Monyet	:	Ekor saya panjang.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan. Saya ada kepak.
Pencerita	:	Burung, suara...
Burung	:	Suara saya merdu.
Pencerita	:	Kancil...
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan.

		Badan saya Kecil. Saya pandai berlari. Saya cerdik.
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya makan lobak. Saya gembira. Saya ada kawan.
Pencerita	:	Monyet, Burung, Kancil, Arnab... bermain dan menyanyi. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Gerakan')
Pencerita	:	Tiba-tiba, Harimau datang!
Harimau	:	Aauuummm! Saya lapar! Saya nak makan kamu semua!
Monyet, Burung dan Kancil	:	Kami takut! Lari...
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Monyet, Burung, Kancil dan Arnab	:	Gajah, tolonglah halau Harimau! Harimau nak makan kami! Kami takut! Kami benci Harimau!
Gajah	:	Tak naklah!
Pencerita	:	Minta tolong lagi...
Monyet, Burung, Kancil dan Arnab	:	Gajah, tolonglah halau Harimau!
Pencerita	:	Gajah setuju.
Gajah	:	Baiklah.
Pencerita	:	Gajah dan yang lain pergi halau Harimau. Harimau takut, dia minta maaf.
Harimau	:	Saya takut. Saya minta maaf.
Pencerita	:	Semua berkawan. Mereka menyanyi. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Mari Menyanyi' bersama-sama.)

Selepas melaksanakan tugasan dalam kumpulan, Kanak-kanak Kumpulan Merah diminta bersedia untuk membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.40 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka semasa projek latihan persembahan;

Jadual 5.40
Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka
semasa projek latihan persembahan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1			√			√			√
Kanak-kanak R2			√			√			√
Kanak-kanak R3			√			√			√
Kanak-kanak R4			√			√			√
Kanak-kanak R5			√			√			√
Kanak-kanak R6	√					√			√

5.3.2.8 Projek persembahan

Kanak-kanak R2 dan R3 menggunakan boneka untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak R5 dan R6 juga menggunakan boneka untuk berbual secara berpasangan. Kanak-kanak R1, R4 dan R6 pula menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. Bagi Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6, mereka menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung dan Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil untuk berbual secara berpasangan berkenaan perasaan masing-masing terhadap watak harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Burung	:	Saya benci Harimau tau. Dia garang.
Kancil	:	Saya takut dialah.
Burung	:	Kita nak kawan dia tak?
Kancil	:	Takut...

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan keinsafan, perasaan dan hubungan antara kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm!
Gajah	:	Eeekkk!
Harimau	:	Aauuummm! Saya minta maaf. Saya tak jahat lagi.
Gajah	:	Kita kawan.
Harimau	:	Boleh.
Gajah	:	Saya tak sedih lagi. Saya ada kawan.
Harimau	:	Yeh! Kita kawan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak, perasaan dan hubungan antara kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau.
Monyet dan Arnab	:	Kami takut!
Harimau	:	Janganlah takut. Saya nak berkawan.
Arnab	:	Kawan?
Harimau	:	Ya...
Monyet	:	Boleh. Kita kawan.
Arnab	:	Yeh! Kita kawan.

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan berdasarkan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Cikgu R sebagai Pencerita, Kanak-kanak R1 sebagai Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung manakala Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4

sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Watak-watak dalam cerita. Monyet…
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya pandai melompat. Saya pandai panjat pokok. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya gembira. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya suka makan *carrot*.
Pencerita	:	Kancil...
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya pandai berlari. Badan saya Kecil. Saya cerdik. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya Burung. Suara saya merdu. Saya ada kepak. Saya gembira. Saya ada kawan-kawan.
Pencerita	:	Gajah...
Gajah	:	Saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Saya kuat tolak pokok.
Pencerita	:	Harimau...
Harimau	:	Hai, saya Harimau. Kuku saya tajam. Badan saya besar. Badan saya berbelang-belang. Saya suka makan daging.
Pencerita	:	Di hujung rimba...tinggal Gajah.
Gajah	:	Saya sedih, saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Di hujung rimba, Monyet, Arnab, Burung, Kancil berkawan baik. Mereka bermain sambil menyanyi... (Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Gerakan')
Pencerita	:	Tiba-tiba, Harimau datang!
Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Saya lapar. Saya nak makan!
Monyet, Burung, Arnab dan Kancil	:	Kami takut... mari kita minta tolong Gajah.
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Monyet, Burung, Kancil dan Arnab	:	Gajah, Harimau nak makan kami! Kami takut! Gajah, tolonglah halau Harimau! Kami benci Harimau!
Gajah	:	Tak naklah....
Pencerita	:	Minta tolong lagi...
Monyet, Burung, Kancil dan Arnab	:	Gajah, tolonglah halau Harimau! Tolonglah halau Harimau!
Pencerita	:	Gajah setuju.
Gajah	:	Baiklah, saya tolong.
Pencerita	:	Gajah dan binatang yang lain pergi halau Harimau.

		Mereka jumpa Harimau. Monyet...
Monyet	:	Harimau, saya nak cekik kamu!
Pencerita	:	Burung…
Burung	:	Harimau, saya nak paduk mata Kamu!
Pencerita	:	Kancil…
Kancil	:	Harimau, saya nak lompat atas kamu!
Pencerita		Harimau takut. Dia minta maaf.
Harimau		Saya takut. Saya minta maaf.
Pencerita		Akhirnya semua berkawan. Mereka menyanyi. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Mari Menyanyi' bersama-sama.)

Kanak-kanak Kumpulan Merah diminta bersedia untuk melaksanakan pameran kumpulan di depan kelas. Jadual 5.41 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka semasa projek persembahan;

Jadual 5.41
Interaksi kanak-kanak Kelas R menerusi boneka
semasa projek persembahan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1			√			√			√
Kanak-kanak R2		√				√			√
Kanak-kanak R3		√				√			√
Kanak-kanak R4			√			√			√
Kanak-kanak R5		√				√			√
Kanak-kanak R6		√	√			√			√

5.3.2.9 Projek menonton semula persembahan

Tiada penggunaan boneka dalam projek ini.

5.3.3 Interaksi Kanak-kanak Kelas S (S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7) menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka

Berikut ialah interaksi Kanak-kanak Kelas S yang terdiri daripada Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka;

5.3.3.1 Projek membina boneka

Kanak-kanak S1, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu manakala Kanak-kanak S1 dan S2 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, jantina dan perasaan gembira. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S1 menerusi boneka;

Rusa : Saya Rusa. Saya perempuan. Saya gembira.

Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan umur. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S3 menerusi boneka;

Arnab : Saya Arnab Saya 5 tahun.

Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancilnya untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan pekerjaan ibunya. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S4 menerusi boneka;

Kancil : Saya Kancil. Ibu saya cikgu.

Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burungnya untuk berbual secara individu. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S5 menerusi boneka;

Burung : Saya boleh terbang. Saya 5 tahun.

Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan umur. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S6 menerusi boneka;

Harimau : Aauuummm! Saya Harimau. Saya 6 tahun.

Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan jantina. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S7 menerusi boneka;

Gajah : Eeekkk! Saya Gajah. Saya lelaki.

Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak S1 menggunakan boneka rusa untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, perasaan suka dan hubungan antara kawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet : Saya Monyet. Saya suka datang sekolah.
Rusa : Saya Rusa. Saya suka datang sekolah.
Monyet : Saya ada kawan.
Rusa : Kita kawan.
Monyet : Yeh!

Selepas itu, kanak-kanak Kumpulan Kuning diminta mempamerkan boneka masing-masing di depan kelas oleh Cikgu S. Jadual 5.42 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka semasa projek membina boneka;

Jadual 5.42
Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka
semasa projek membina boneka

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1	√	√							
Kanak-kanak S2		√							
Kanak-kanak S3	√								
Kanak-kanak S4	√								
Kanak-kanak S5	√								
Kanak-kanak S6	√								
Kanak-kanak S7	√								

5.3.3.2 Projek membina pentas boneka

Tiada penggunaan boneka dalam projek ini.

5.3.3.3 Projek perwatakan dan emosi

Kanak-kanak S1 dan S2 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu. Kanak-kanak S2 dan S3, Kanak-kanak S4 dan S7 serta Kanak-kanak S5 dan S6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan. Kanak-kanak S1, S2 dan S3 pula menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusanya untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak sebab perasaan gembira. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S1 menerusi boneka;

Rusa	:	Hai, saya Rusa. Badan saya kecil. Saya sangat cerdik. Saya gembira sebab ada kawan.

Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan gembira. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S2 menerusi boneka;

Monyet	:	Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya pandai melompat. Saya gembira sebab ada kawan.

Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan dan sifat watak masing-masing. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Arnab, salam.
Arnab	:	Salam. Saya Arnab. Saya makan *carrot*. Telinga saya panjang. Saya gembira sebab ada kawan.
Monyet	:	Saya Monyet. Saya pandai melompat.

Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan dan keinginan untuk berkawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Kancil	:	Gajah, Salam.
Gajah	:	Salam.
Kancil	:	Saya Kancil. Saya ada tanduk. Tanduk saya bercabang. Saya gembira sebab ada kawan.
Gajah	:	Saya Gajah. Badan saya besar. Saya sedih tak ada kawan. Saya gembira dapat kawan baru.

Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung dan Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan dan keinginan untuk berkawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Sang Belang	:	Aauuummm! Saya Sang Belang. Badan saya berbelang-belang. Saya garang. Semua orang takut pada saya. Saya sedih. Saya tak ada kawan. Aauuummm! Salam.
Burung	:	Takutnya.
Sang Belang	:	Aauuummm! Saya nak kawan. Salam.
Burung	:	Salam. Saya Burung. Saya sangat cantik. Saya ada sayap. Saya gembira sebab ada kawan.
Sang Belang	:	Aauuummm! Kita kawan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak, perasaan dan keinginan untuk berkawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya gembira. Saya nak kawan.
Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya nak kawan.
Arnab	:	Saya Rusa. Saya nak kawan.
Monyet	:	Kita semua kawan.

Selepas itu, kanak-kanak Kumpulan Kuning diminta membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.43 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka semasa projek perwatakan dan emosi;

Jadual 5.43
Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka
semasa projek perwatakan dan emosi

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1	√		√						
Kanak-kanak S2	√	√	√						
Kanak-kanak S3		√	√						
Kanak-kanak S4		√							
Kanak-kanak S5		√							
Kanak-kanak S6		√							
Kanak-kanak S7		√							

5.3.3.5 Projek muzik dan pergerakan

Kanak-kanak S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu manakala Kanak-kanak S1, S2, S3, S4 dan S5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi secara berkumpulan.

Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang untuk berbual secara individu. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S6 menerusi boneka;

Sang Belang : Aauuummm! Saya Sang Belang. Saya nak menyanyi....

Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S7 menerusi boneka;

Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya nak menyanyi.... menyanyi bersama kawan.

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi dalam kumpulan. Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Kawan-kawan, mari menyanyi lagu ‘Gerakan’.
Rusa dan Arnab	:	Mari kawan-kawan... Kita menyanyi...
Semua	:	Kita bergembira... Bersama-sama... (Kanak-kanak menyanyi bersama-sama lagu ‘Gerakan’.)
Monyet	:	Kawan-kawan, mari kita nyanyi ‘Mari Menyanyi’.
Semua		Jom menyanyi... Marilah kita menyanyi... Menyanyi hiburkan hati... La la la la la... La la la la la... (Semua menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ sambil membuat gerakan.)

Selepas itu, kanak-kanak Kumpulan Kuning diminta membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.44 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak menerusi boneka Kelas S semasa projek muzik dan pergerakan;

Jadual 5.44
Interaksi kanak-kanak menerusi boneka Kelas S
semasa projek muzik dan pergerakan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1			√			√			
Kanak-kanak S2			√			√			
Kanak-kanak S3			√			√			
Kanak-kanak S4			√			√			
Kanak-kanak S5			√			√			
Kanak-kanak S6	√					√			
Kanak-kanak S7	√					√			

5.3.3.6 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Kanak-kanak S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu. Kanak-kanak S2 dan S3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak S1, S4 dan S5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk berkawan. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S6 menerusi boneka;

Sang Belang	:	Aauuummm! Saya Sang Belang. Saya tak ada kawan. Saya nak kawan.

Kanak-kanak S7 juga menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk berkawan. Berikut ialah interaksi Kanak-kanak S6 menerusi boneka;

Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya tak ada kawan. Saya nak kawan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk berkawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk. Saya suka berkawan.
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya ada tanduk. Saya nak kawan.
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya nak kawan.
Kancil	:	Nak kawan dengan saya.
Burung	:	Nak...
Rusa	:	Yeh! Kita berkawan.

Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, perasaan gembira dan keinginan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya gembira.
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya gembira. Nak kawan?
Arnab	:	Nak...

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Cikgu S sebagai pencerita, Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-

kanak S6 sebagai Sang Belang dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita:	:	Di rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia tak ada kawan. Dia sedih. Gajah...
Gajah	:	Saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya gembira. Saya ada tanduk. Saya suka berkawan.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Ekor saya panjang. Saya pandai melompat.
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya ada telinga panjang. Saya suka berkawan.
Pencerita	:	Kancil...
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya ada tanduk. Tanduk saya bercabang. Saya gembira. Saya ada kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya ada sayap. Saya gembira. Saya ada kawan.
Pencerita	:	Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung bermain dan menyanyi bersama-sama. (Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung menyanyi lagu.)

Selepas itu, kanak-kanak Kumpulan Kuning diminta membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.45 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka semasa projek pendahuluan dan perkembangan cerita;

Jadual 5.45
Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka
semasa projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1			√			√			√
Kanak-kanak S2		√				√			√
Kanak-kanak S3		√				√			√
Kanak-kanak S4			√			√			√
Kanak-kanak S5			√			√			√
Kanak-kanak S6	√					√			√
Kanak-kanak S7	√					√			√

5.3.3.7 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Kanak-kanak S7 menggunakan boneka untuk berbual secara individu. Kanak-kanak S1 dan S2 serta Kanak-kanak S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak S2, S3 S4 dan S5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, perasaan takut dan benci. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Saya Rusa. Saya takut Sang Belang.
Monyet	:	Saya Monyet. Saya benci Sang Belang.
Rusa	:	Jom kita minta bantuan Gajah!
Monyet	:	Jom!

Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan keberanian. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Gajah	:	Sang belang! Saya tak takut kamu!
Sang Belang	:	Aauuummm! Gigi saya tajam.
Gajah	:	Saya tak takut.
Sang Belang	:	Aauuummm!
Gajah	:	Tak takut. Yeh! Yeh! Tak takut...

Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan takut. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Kancil	:	Saya takut Sang Belang. Dia garang.
Burung	:	Saya takut. Sang Belang garang.
Kancil	:	Mari kita minta bantuan Gajah.
Monyet	:	Jom!
Arnab	:	Jom!

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Cikgu S sebagai pencerita, Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-

kanak S6 sebagai Sang Belang dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	(Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi bersama-sama.) Tiba-tiba, datang Sang Belang,
Sang Belang	:	Auuummm! Saya Sang Belang. Saya nak makan kamu semua!
Pencerita	:	Sang Belang nak makan semua binatang.
Binatang-binatang lain:	:	Kami takut! Lari...
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih. Gajah..
Gajah	:	Saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Binatang-binatang lain minta bantuan Gajah. Semua cakap dengan Gajah.
Binatang-binatang lain	:	Gajah, Tolonglah kami untuk halau Sang Belang.
Gajah	:	Tak nak... Tak nak...
Pencerita	:	Pujuklah Gajah.
Binatang-binatang lain	:	Gajah, kamu baik.
Gajah	:	Baiklah...
Pencerita	:	Binatang-binatang lain bawa Gajah pergi halau Sang Belang.
Gajah	:	Sang Belang, saya nak pijak kamu! Kawan-kawan, serang!
Pencerita	:	Sang Belang takut dan minta maaf.
Sang Belang	:	Saya minta maaf.

Selepas itu, kanak-kanak Kumpulan Kuning diminta membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.46 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka semasa projek konflik dan pengakhiran cerita;

Jadual 5.46
Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka
semasa projek konflik dan pengakhiran cerita

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1		√				√			√
Kanak-kanak S2		√	√			√			√
Kanak-kanak S3			√			√			√
Kanak-kanak S4			√			√			√
Kanak-kanak S5			√			√			√
Kanak-kanak S6		√				√			√
Kanak-kanak S7	√	√				√			√

5.3.3.7 Projek latihan persembahan

Kanak-kanak S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan. Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 pula menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak,

keinginan untuk berkawan dan bersalam. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Sang Belang	:	Aauuumm! Saya Sang Belang.
Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah.
Sang Belang	:	Saya nak kawan.
Gajah	:	Salam.
Sang Belang	:	Salam.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka kancil dan Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan takut dan strategi untuk menyerang harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Kawan-kawan, kita serang Sang Belang! Jom!
Rusa	:	Saya takutlah...
Arnab	:	Saya takut...
Monyet	:	Kita serang ramai-ramai.
Kancil	:	Kita serang ramai-ramai.
Kancil	:	Takutlah...
Monyet	:	Kita minta bantu Gajah.
Kancil	:	Jom!

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Cikgu S sebagai pencerita, Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Sang Belang dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Di rimba, tinggal Gajah bersendirian. Dia tak ada kawan. Gajah...
Gajah	:	Saya Gajah. Saya ada belalai. Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya nak kawan.
Pencerita	:	Rusa...

Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk. Saya suka berkawan. Saya gembira.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya gembira. Saya bermain bersama kawan. Ekor saya panjang. Saya pandai melompat.
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya ada telinga panjang. Saya gembira. Saya suka berkawan.
Pencerita	:	Kancil...
Kancil	:	Hai, Saya Kancil. Badan saya kecil. Saya gembira. Saya ada kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, Saya Burung. Saya ada sayap. Sayap saya cantik. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung bermain dan menyanyi bersama-sama. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi bersama-sama.)
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang Sang Belang, Harimau...
Sang Belang	:	Auuummm! Saya Sang Belang. Saya nak makan kamu! Auuummm!
Pencerita	:	Sang Belang nak makan semua binatang. Mereka takut. Mereka lari.
Binatang-binatang lain	:	Kami takut! Lari...
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih. Gajah...
Gajah	:	Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya nak kawan. Saya tak nak seorang.
Pencerita	:	Binatang-binatang lain minta bantuan Gajah. Semua cakap dengan Gajah.
Binatang-binatang lain	:	Gajah, Tolonglah kami untuk halau Harimau. Kami takut!
Gajah	:	Tak nak! Tak nak...
Pencerita	:	Pujuklah Gajah.
Binatang-binatang lain	:	Gajah, kamu baik.
Pencerita	:	Gajah setuju.
Gajah	:	Baiklah...
Pencerita	:	Binatang-binatang lain bawa Gajah pergi halau Sang Belang. Gajah jumpa Sang Belang.
Gajah	:	Sang Belang, saya nak pijak kamu! Kawan-kawan, serang...
Binatang-binatang lain	:	Serang!
Pencerita	:	Sang Belang takut dan minta maaf.
Sang Belang	:	Saya minta maaf, saya tak buat lagi.
Pencerita	:	Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi lagu.

Selepas itu, kanak-kanak Kumpulan Kuning diminta membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.47 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka semasa projek latihan persembahan;

Jadual 5.47
Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka
semasa projek latihan persembahan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1			√			√			√
Kanak-kanak S2			√			√			√
Kanak-kanak S3			√			√			√
Kanak-kanak S4			√			√			√
Kanak-kanak S5			√			√			√
Kanak-kanak S6		√				√			√
Kanak-kanak S7		√				√			√

5.3.3.8 Projek persembahan

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berkumpulan berkenaan keinginan untuk

berkawan dan bersahabatan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Sang Belang	:	Aauuummm! Saya Sang Belang!
Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah.
Sang Belang	:	Saya nak kawan.
Gajah	:	Saya nak juga.
Monyet	:	Kawan dengan saya.
Rusa	:	Kita semua kawan.
Sang Belang	:	Aauuummm! Saya gembira. Saya dapat kawan.

Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual dan berinteraksi secara berkumpulan berkenaan perasaan, kebolehan dan bersahabatan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Burung	:	Saya gembira. Saya boleh terbang.
Arnab	:	Saya gembira. Saya boleh lompat.
Burung	:	Saya ada ramai kawan.
Kancil	:	Saya ada kawan.
Burung	:	Kita semua kawan.

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Cikgu S sebagai pencerita, Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Sang Belang dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Persembahan ‘Siapa Pengawal Rimba.’ Watak-wataknya ialah...Gajah...
Gajah	:	Saya Gajah. Saya ada belalai. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk dua. Saya kuat lari. Saya suka berkawan...
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai saya Arnab. Telinga saya panjang.
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya ada tanduk.

		Tanduk saya bercabang. Saya gembira. Saya ada kawan.
Pencerita	:	Burung..
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya boleh terbang.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya suka melompat. Saya makan pisang.
Pencerita	:	Sang Belang...
Sang Belang	:	Aauuummm! Saya Sang belang. Badan saya berbelang-belang. Saya suka makan daging.
Pencerita	:	Di hujung rimba, Gajah hidup bersendirian.
Gajah	:	Saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Di kaki bukit, sekumpulan binatang bermain dan menyanyi. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi lagu 'Gerakan')
Pencerita	:	Langit tidak selalu cerah. Tiba-tiba, Sang Belang datang!
Sang Belang	:	Aauuummm! Saya nak makan kamu!
Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung	:	Kami takut! Lari...
Sang Belang	:	Jangan lari. Saya nak makan kamu!
Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung	:	Lari... Lari...
Pencerita	:	Burung minta bantuan Gajah.
Burung	:	Gajah, Tolonglah kami.
Gajah	:	Tak nak. Saya tak nak tolong.
Rusa, Monyet, Arnab dan Kancil	:	Tolonglah kami...
Gajah	:	Baiklah, saya tolong.
Pencerita	:	Gajah dan binatang-binatang lain pergi serang Sang Belang. Sang Belang terkejut dan minta maaf.
Sang Belang	:	Saya minta maaf. Saya nak berkawan semua.
Gajah	:	Kita berkawan.
Pencerita	:	Semua binatang berkawan baik. Mereka bermain sambil menyanyi. (Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi lagu 'Mari Menyanyi' bersama-sama.)

Selepas itu, kanak-kanak Kumpulan Kuning diminta membuat pameran di depan kelas. Jadual 5.48 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka semasa projek persembahan;

Jadual 5.48
Interaksi kanak-kanak Kelas S menerusi boneka
semasa projek persembahan

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1			√			√			√
Kanak-kanak S2			√			√			√
Kanak-kanak S3			√			√			√
Kanak-kanak S4			√			√			√
Kanak-kanak S5			√			√			√
Kanak-kanak S6			√			√			√
Kanak-kanak S7			√			√			√

5.3.3.9 Projek menonton semula persembahan

Tiada penggunaan boneka dalam projek ini.

5.3.4 Interaksi Kanak-kanak Kelas P (P1, P2, P3, P4 dan P5) menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka

Berikut ialah interaksi Kanak-kanak Kelas P yang terdiri daripada Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka;

5.3.4.1 Main bebas kali pertama

Kanak-kanak P2 dan P3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berpasangan manakala Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk berkawan. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Kita berkawan.
Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya suka berkawan.
Harimau	:	Yeh! Kita kawan.

Kanak-kanak P2 dan P3 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berpasangan berkenaan babak Gajah serang Harimau. Kanak-kanak P2 sebagai Pencerita dan Harimau dan Kanak-kanak P3 sebagai Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Gajah serang Harimau.
Gajah	:	Harimau, saya nak serang kamu!
Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Gigi saya tajam.
Gajah	:	Eeekkk! Saya Gajah. Saya nak pijak kamu!
Harimau	:	Saya takut. Saya minta maaf.
Pencerita	:	Harimau dan Gajah berkawan dan menyanyi bersama-sama. (Harimau dan Gajah menyanyi lagu‘Kawan’.)

Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual berkenaan menyanyi bersama-sama dan menyanyi lagu ‘Kawan’ dalam kumpulan. Kanak-kanak P1 sebagai Pencerita dan Rusa, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan kanak-kanak P5 sebagai Burung. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Hai, kawan-kawan. Mari kita menyanyi.
Monyet dan Burung	:	Boleh. Kita menyanyi lagu ‘Kawan’. (Rusa, Monyet dan Burung menyanyi lagu‘Kawan’.)

Kanak-kanak P1, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan bersama-sama. Mereka berlakon semula pendahuluan dan perkembangan cerita. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Kawan-kawan, Mari kita berlakon.
Pencerita	:	Di rimba, tinggal beberapa ekor haiwan. Rusa...
Rusa	:	Saya Rusa. Saya cantik. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Saya Monyet. Saya boleh melompat. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Saya Burung. Saya ada sayap. Sayap saya cantik. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Mereka bermain dan menyanyi. (Rusa, Monyet dan Burung menyanyi lagu‘Kawan’.)

Kanak-kanak Kumpulan Kuning menyanyi lagu‘Kawan’ dalam kumpulan. Jadual 5.49 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa main bebas kali pertama Kumpulan Kuning Kelas P;

Jadual 5.49
Interaksi kanak-kanak menerusi boneka
semasa main bebas kali pertama Kumpulan Kuning Kelas P

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1			√			√			√
Kanak-kanak P2		√			√			√	
Kanak-kanak P3		√			√			√	
Kanak-kanak P4			√			√			√
Kanak-kanak P5			√			√			√

5.3.4.2 Main bebas kali kedua

Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka masing-masing secara berkumpulan.

Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi boneka menggunakan boneka dalam kumpulan. Mereka berbual berkenaan tempat tinggal masing-masing dan menyanyi lagu ‘Kawan’. Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Rusa	:	Saya Rusa. Rumah saya kat rimba.
Monyet	:	Saya Monyet. Rumah saya kat atas pokok.
Burung	:	Saya Burung. Rumah saya atas pokok juga.
Gajah	:	Saya gajah. Rumah saya kat rimba.
Harimau	:	Auuummmmm! Saya Harimau. Rumah saya kat rimba. Sana ada ramai kawan.
Rusa	:	Saya ada ramai kawan. Jom, kita menyanyi. (Kanak-kanak Kumpulan Kuning menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.)

Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 menggunakan boneka masing-masing untuk memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Mereka berlakon semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Kanak-kanak P1 sebagai Pencerita dan Rusa, Kanak-kanak P2 sebagai Harimau, Kanak-kanak P3 sebagai Gajah, Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dan kanak-kanak P5 sebagai Burung. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Di hujung rimba, tinggal Gajah...
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Saya ada belalai. Telinga saya besar. Telinga saya boleh buat kipas. Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya nak kawan.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Saya Monyet. Saya ada ramai kawan. Saya boleh melompat dari satu pokok ke pokok. Saya gembira. Saya bermain bersama kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Saya Burung. Saya boleh terbang. Saya gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Saya Rusa. Saya ada kawan. Saya ada tanduk. Tanduk saya cantik. Saya gembira. Saya tinggal bersama kawan.
Pencerita	:	Dalam rimba, tinggal beberapa ekor haiwan. Mereka menyanyi. (Kanak-kanak menyanyi bersama-sama lagu 'Kawan'.) Tiba-tiba, datang Harimau!
Harimau	:	Aauuummmmm! Saya Harimau. Gigi saya tajam, saya nak makan kamu semua!
Rusa, Monyet dan Burung	:	Kami takut! Lari...
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Rusa, Monyet dan Burung	:	Gajah, tolonglah kami! Harimau nak makan kami! tolonglah kami! Gajah...
Gajah	:	Tak naklah...
Rusa, Monyet dan Burung	:	Gajah, tolonglah kami! tolonglah kami!

Gajah	:	Baiklah. Saya tolong. Di manakah Harimau?
Rusa, Monyet dan Burung	:	Sana!
Pencerita	:	Gajah, Rusa, Monyet dan Burung pergi lawan Harimau.
Gajah	:	Harimau, pergi dari sini! Saya nak lawan kamu!
Harimau	:	Saya minta maaf.
Pencerita	:	Harimau minta maaf Mereka berkawan baik. Mereka menyanyi . (Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 menyanyi lagu 'Kawan' bersama-sama.)

Kanak-kanak Kumpulan Kuning menyanyi lagu'Kawan' dalam kumpulan. Jadual 5.50 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa main bebas kali kedua Kumpulan Kuning Kelas P;

Jadual 5.50
Interaksi kanak-kanak menerusi boneka
semasa main bebas kali kedua Kumpulan Kuning Kelas P

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak P1			√			√			√
Kanak-kanak P2			√			√			√
Kanak-kanak P3			√			√			√
Kanak-kanak P4			√			√			√
Kanak-kanak P5			√			√			√

5.3.5 Interaksi Kanak-kanak Kelas R (R1, R2, R3, R4, R5 dan R6) menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka

Berikut ialah interaksi Kanak-kanak Kelas R yang terdiri daripada Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka;

5.3.5.1 Main bebas kali pertama

Kanak-kanak R4 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan manakala Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka masing-masing secara berkumpulan.

Kanak-kanak R4 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan berkenaan suka datang ke sekolah kerana sekolah ada ramai kawan. Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Saya suka datang sekolah.
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya suka datang sekolah.
Harimau	:	Sekolah ada ramai kawan.

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi dalam kumpulan. Mereka berbual berkenaan perasaan, kesukaan masing-masing dan menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ bersama-sama. Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-

kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya gembira. Saya ada ramai kawan. Kita belajar bersama-sama.
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya suka datang sekolah.
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Badan saya kecil. Saya gembira di sekolah.
Gajah	:	Saya Gajah. Saya belajar bersama kawan.
Harimau	:	Aauuummm! Saya suka datang sekolah.
Burung	:	Hai, saya Burung, Saya ada kepak. Saya ada kawan-kawan. Kita belajar di sekolah.
Monyet	:	Monyet: Kawan-kawan, Mari kita menyanyi... (Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Mari Menyanyi' bersama-sama.)

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk memanipulasikan boneka dalam kumpulan. Mereka berlakon semula konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak R1 sebagai pencerita dan Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung manakala Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Tiba-tiba, Harimau datang!
Harimau	:	Aauuummm! Saya nak makan kamu semua!
Monyet, Burung dan Kancil	:	Lari... Lari...
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah..
Monyet, Burung, Kancil dan Arnab	:	Gajah, Tolonglah halau Harimau!
Gajah	:	Tak nak!
Pencerita	:	Gajah setuju.
Gajah	:	Baiklah.
Pencerita	:	Gajah dan yang binatang-binatang lain pergi halau Harimau. Harimau takut, dia minta maaf. Semua berkawan. Mereka menyanyi.

Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ bersama-sama. Jadual 5.51 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa main bebas kali pertama Kumpulan Merah Kelas R;

Jadual 5.51
Interaksi kanak-kanak menerusi boneka
semasa main bebas kali pertama Kumpulan Merah Kelas R

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1			√			√			√
Kanak-kanak R2			√			√			√
Kanak-kanak R3			√			√			√
Kanak-kanak R4		√	√			√			√
Kanak-kanak R5			√			√			√
Kanak-kanak R6		√	√			√			√

5.3.5.2 Main bebas kali kedua

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka masing-masing secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi boneka secara berkumpulan. Mereka berbual berkenaan kawan dan menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-

kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Aauuummm! Saya Harimau. Saya nak makan kamu!
Monyet	:	Janganlah makan kami.
Kancil	:	Kita dah berkawan kan?
Burung	:	Kita berkawan.
Kancil	:	Mari kita menyanyi.
Arnab	:	Mari...
Gajah	:	Saya nak juga...
		(Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu 'Mari Menyanyi' bersama-sama.)

Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Mereka berlakon semula konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak R1 sebagai pencerita dan Monyet, Kanak-kanak R2 sebagai Burung manakala Kanak-kanak R3 sebagai Kancil, Kanak-kanak R4 sebagai Arnab, Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dan Kanak-kanak R6 sebagai Harimau. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Monyet, Burung, Kancil dan Arnab bermain. Tiba-tiba, Harimau datang!
Harimau	:	Aauuummm! Jangan lari, saya nak makan kamu semua!
Monyet, Burung dan Kancil	:	Lari... Lari...
Pencerita	:	Mereka minta bantuan Gajah.
Monyet, Burung, Kancil dan Arnab	:	Gajah, tolonglah halau Harimau! Tolonglah kami!
Gajah	:	Tak naklah!
Pencerita	:	Gajah setuju.
Gajah	:	Baiklah.
Pencerita	:	Mereka pergi halau Harimau. Harimau takut. Dia minta maaf. Semua berkawan. Mereka menyanyi.

Kanak-kanak dalam Kumpulan Merah menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ bersama-sama. Jadual 5.52 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa main bebas kali kedua Kumpulan Merah Kelas R;

Jadual 5.52
Interaksi kanak-kanak menerusi boneka
semasa main bebas kali kedua Kumpulan Merah Kelas R

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak R1			√			√			√
Kanak-kanak R2			√			√			√
Kanak-kanak R3			√			√			√
Kanak-kanak R4			√			√			√
Kanak-kanak R5			√			√			√
Kanak-kanak R6			√			√			√

5.3.6 Interaksi Kanak-kanak Kelas S (S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7) menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka

Berikut ialah interaksi Kanak-kanak Kelas S yang terdiri daripada Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka’

5.3.6.1 Main bebas kali pertama

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka masing-masing secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berkumpulan berkenaan berkawan dan bersalam. Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Harimau	:	Saya nak berkawan. Salam...
Monyet	:	Salam...
Kancil	:	Salam...
Gajah	:	Salam...
Rusa	:	Saya nak berkawan juga.
Arnab	:	Saya nak juga.
Burung	:	Salam
Monyet	:	Yeh! Kita berkawan.

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Mereka berlakon semula pendahuluan dan perkembangan cerita. Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Pencerita dan Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil, Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Sang Belang dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Di rimba, ada Gajah...
Gajah	:	Saya Gajah.Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Saya Rusa. Saya suka berkawan.
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya suka berkawan.
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya gembira. Saya ada kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya gembira. Saya boleh terbang.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya gembira. Saya makan pisang.
Pencerita	:	Sang Belang...
Sang Belang	:	Aauuummm! Saya Sang belang. Saya garang. Saya suka makan daging.
Pencerita	:	Di hujung rimba, Gajah hidup bersendirian.
Gajah	:	Saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Di kaki bukit, sekumpulan binatang bermain dan menyanyi.

Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi lagu ‘Gerakan’ bersama-sama. Jadual 5.53 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa main bebas kali pertama Kumpulan Kuning Kelas S;

Jadual 5.53
Interaksi kanak-kanak menerusi boneka
semasa main bebas kali pertama Kumpulan Kuning Kelas S

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1			√			√			√
Kanak-kanak S2			√			√			√
Kanak-kanak S3			√			√			√
Kanak-kanak S4			√			√			√
Kanak-kanak S5			√			√			√
Kanak-kanak S6			√			√			√
Kanak-kanak S7			√			√			√

5.3.6.2 Main bebas kali kedua

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka masing-masing secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual dan menyanyi secara berkumpulan. Mereka berbual berkenaan berkawan dan kesukaan masing-masing serta menyanyi lagu 'Gerakan' dan lagu 'Mari Menyanyi'. Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Sang Belang dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Monyet	:	Kawan-kawan, mari kita menyanyi... (Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi lagu 'Gerakan'.)
Kancil	:	Saya suka menyanyi.
Burung	:	Saya suka bermain.
Rusa:	:	Saya suka main bersama kawan. Saya tak suka orang kacau.
Monyet	:	Saya Monyet. Saya tak suka orang kacau.
Arnab	:	Saya suka makan coklat.
Sang Belang	:	Saya suka berkawan.
Gajah	:	Saya suka berkawan.
Monyet	:	Kawan-kawan, mari kita menyanyi... (Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi lagu 'Mari menyanyi'.)

Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka secara berkumpulan. Mereka berlakon semula konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak S1 sebagai Rusa, Kanak-kanak S2 sebagai Pencerita dan Monyet, Kanak-kanak S3 sebagai Arnab, Kanak-kanak S4 sebagai Kancil,

Kanak-kanak S5 sebagai Burung, Kanak-kanak S6 sebagai Sang Belang dan Kanak-kanak S7 sebagai Gajah. Berikut ialah interaksi antara mereka menerusi boneka masing-masing;

Pencerita	:	Tiba-tiba, Sang Belang datang!
Sang Belang	:	Aauuummm! Saya nak makan kamu!
Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung	:	Lari... mari kita lari...
Sang Belang	:	Jangan lari. Saya nak makan kamu!
Rusa, Monyet, Arnab, Kancil dan Burung	:	Lari... Lari...
Pencerita	:	Burung minta bantuan Gajah.
Burung	:	Gajah, tolonglah kami.Tolonglah!
Gajah	:	Tak nak. Tak nak.
Rusa, Monyet, Arnab dan Kancil	:	Tolonglah kami... Tolonglah!
Gajah	:	Baiklah, saya tolong.
Pencerita	:	Gajah dan binatang-binatang lain serang Sang Belang. Sang Belang terkejut dan minta maaf.
Sang Belang	:	Saya minta maaf.
Gajah	:	Baiklah.
Pencerita	:	Semua binatang berkawan baik. Mereka menyanyi.

Kanak-kanak dalam Kumpulan Kuning menyanyi lagu ‘Mari Menyanyi’ bersama-sama. Jadual 5.54 berikut menunjukkan Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa main bebas kali kedua Kumpulan Kuning Kelas S;

Jadual 5.54
Interaksi kanak-kanak menerusi boneka
semasa main bebas kali kedua Kumpulan Kuning Kelas S

Cara berinteraksi	Berbual			Menyanyi			Manipulasi boneka		
	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan	Individu	Berpasangan	Berkumpulan
Kanak-kanak S1			√			√			√
Kanak-kanak S2			√			√			√
Kanak-kanak S3			√			√			√
Kanak-kanak S4			√			√			√
Kanak-kanak S5			√			√			√
Kanak-kanak S6			√			√			√
Kanak-kanak S7			√			√			√

5.4 Perubahan sikap kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka

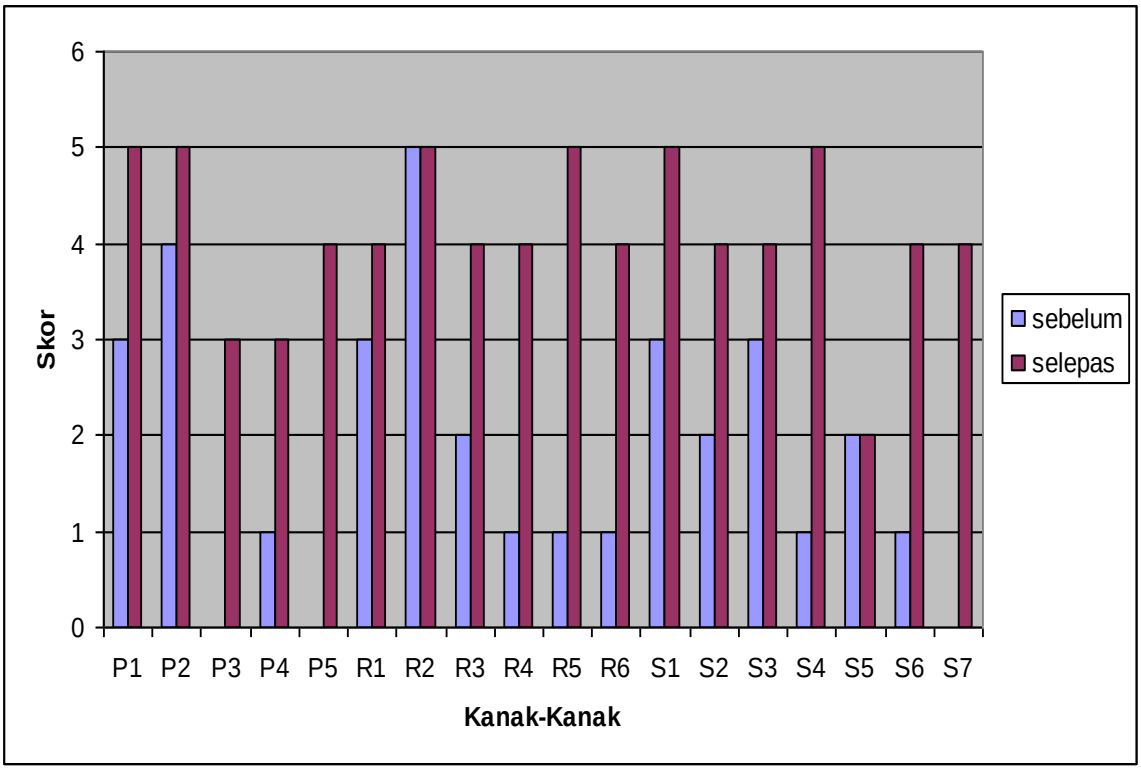
Bahagian ini adalah untuk mengenal pasti perubahan sikap kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka dengan tujuan untuk menjawab soalan kajian 2.3 Apakah perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka? dan soalan kajian 2.4 Apakah perubahan sikap kanak-kanak daripada segi interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka? Data diperoleh melalui soal selidik dan bercerita berdasarkan lukisan yang telah dihasilkan oleh kanak-kanak. Perubahan sikap dalam kajian ini skop kepada perubahan daripada segi intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Lapan belas orang kanak-kanak telah dipilih untuk mengetahui perubahan sikap mereka daripada segi intrapersonal sebelum dan selepas aktiviti drama tika boneka. Kanak-kanak yang dipilih ialah Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 dari kelas Cikgu P; Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 dari kelas Cikgu R serta Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 dari kelas Cikgu S.

5.4.1 Perubahan intrapersonal kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka

Daripada segi intrapersonal kanak-kanak, perubahan yang paling ketara antara kanak-kanak P1-S7 adalah kanak S7 dan kanak P5 di mana sebelum penggunaan boneka kanak tersebut skor 0 dalam intrapersonal tetapi selepas penggunaan boneka, kanak tersebut berjaya mendapat skor 4 iaitu dalam kategori intrapersonal positif. Perubahan intrapersonal yang ketara juga didapati pada kanak S4 dan diikuti dengan kanak P3. Secara keseluruhannya, daripada 18 orang kanak-kanak terpilih, 4 orang kanak-kanak telah mengalami perubahan 4 skor iaitu kanak-kanak P5, R5, S4 dan S7. Kanak-kanak P3,R4,R6 dan S6 mengalami perubahan 3 skor. Kebanyakan kanak-kanak P1-R7 mengalami perubahan 2 skor sahaja iaitu kanak-kanak P1, P4, R3, S1 dan S2. Selain itu, ada 3 orang kanak-kanak mengalami perubahan 1 skor dan 3 orang kanak-kanak tiada perubahan dalam intrapersonal selepas penggunaan boneka iaitu kanak-kanak R2 dan S5. Carta 5.1 berikut menunjukkan Perubahan intrapersonal kanak-kanak P1 – S7 sebelum dan selepas penggunaan boneka;

Carta 5.1
Perubahan intrapersonal kanak-kanak P1 – S7
sebelum dan selepas penggunaan boneka



Selain soal selidik, aktiviti melukis dan aktiviti bercerita juga dilaksanakan terhadap sampel untuk melihat perubahan intrapersonal dan interpersonal mereka. Daripada aspek intrapersonal, kanak-kanak diminta melukis lukisan 'Saya' dan bercerita tentang diri mereka manakala daripada aspek interpersonal kanak-kanak diminta melukis lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' dan bercerita tentang kawan mereka di depan kelas. Berikut merupakan data yang diperoleh daripada Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5 dari kelas Cikgu P; Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 dari kelas Cikgu R serta Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 dari kelas Cikgu S.

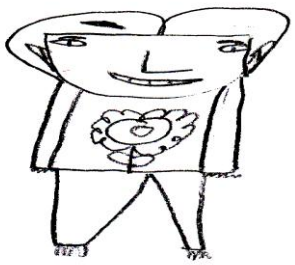
5.4.1.1 Perubahan sikap kanak-kanak dari segi intrapersonal untuk Kelas P (P1, P2, P3, P4 dan P5) sebelum dan selepas penggunaan boneka

Kanak-kanak P1

Kanak-kanak P1 seorang merupakan seorang perempuan yang berumur enam tahun tiga bulan. P1 mempunyai enam orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. P1 sebagai Rusa dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bercakap dengan boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 1(a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P1, beliau menyatakan beliau memakai baju berbunga yang berwarna merah dan seluar yang berwarna hitam manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 1 (b) Kanak-kanak P1 dapat menyatakan keinginannya dan makanan kesukaannya iaitu beliau suka makan *KFC* dan inginkan kek hari jadi. Berikut ialah lukisan 1(a) dan lukisan 1 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P1 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 1(a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P1
sebelum modul



Lukisan 1(b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P1
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P1 hanya dapat mengenal pasti tiga emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana baju hilang, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana adiknya memakai baju beliau dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana adiknya mengacau beliau. Selepas modul, Kanak-kanak P1 dapat mengenal pasti kelima-lima emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana dapat makan *KFC*, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana tidak mendapat kek hari jadi, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana adik ambil *KFC* dia, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana bapanya garang dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana adiknya mengacau beliau.

Kanak-kanak P2

Kanak-kanak P2 seorang merupakan perempuan yang berumur enam tahun lima bulan. P2 mempunyai empat orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. P2 pernah belajar di Tabika KEMAS. P2 sebagai Harimau dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bermain bersama boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 2 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P2, beliau menyatakan bahawa beliau memakai skirt dan rambutnya panjang manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 2 (b) Kanak-kanak P2 dapat menyatakan bahawa skirt yang dipakainya cantik. Selain itu, kanak-kanak P2 juga dapat menyatakan orang kesukaannya iaitu adik beliau. Berikut ialah lukisan 2 (a) dan lukisan 2 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P2 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 2 (a)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak P2
sebelum modul

Lukisan 2 (b)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak P2
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P2 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana memakai skirt, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana skirtnya basah, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana adik menarik rambutnya dan emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana emaknya memarahinya manakala selepas modul, Kanak-kanak P2 dapat mengenal pasti kelima-lima emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana memakai skirt yang cantik, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana adiknya menangis, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana adiknya mengacau adik bongsunya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana tempat yang gelap dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana adiknya memukul beliau.

Kanak-kanak P3

Kanak-kanak P3 merupakan seorang lelaki yang berumur enam tahun sembilan bulan. P3 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak yang kedua dalam keluarganya. Kanak-kanak P3 sebagai Gajah dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bercakap dengan boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 3 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak P3 menyatakan bahawa beliau memakai songkok manakala selepas modul berdasarkan lukisan 3 (b) Kanak-kanak P3 menyatakan bahawa beliau memakai baju luar dan juga menyatakan beliau seorang yang kuat. Berikut ialah lukisan 3 (a) dan lukisan 3 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P3 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 3 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P3
sebelum modul

Lukisan 3 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P3
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P3 tidak dapat mengenal pasti satu emosi pun manakala selepas modul, Kanak-kanak P3 dapat mengenal pasti tiga emosi iaitu emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya memukulnya, emosi

takut dengan menyatakan beliau takut kerana bapanya memarahinya dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya menarik bajunya.

Kanak-kanak P4

Kanak-kanak P4 merupakan seorang lelaki yang berumur 6 tahun 10 bulan. P4 mempunyai 7 orang adik beradik dan merupakan anak yang kelima dalam keluarganya. Kanak-kanak P4 sebagai Monyet dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bermain boneka bersama kawan-kawan.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 4 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak P4 menyatakan beliau memakai songkok dan baju yang berwarna merah kerana merah ialah warna kesukaannya manakala selepas modul berdasarkan lukisan 4 (b) Kanak-kanak P4 dapat berimaginasi beliau sedang bermain dan boleh bertebang. Berikut ialah lukisan 4 (a) dan lukisan 4 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P4 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 4 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P4
sebelum modul

Lukisan 4 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P4
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P4 hanya dapat mengenal pasti satu sahaja emosi iaitu emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana ular manakala selepas modul, Kanak-kanak P1 dapat mengetahui tiga emosi iaitu emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengambil begnya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana ular dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

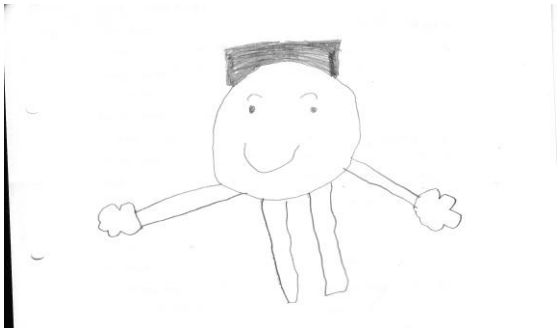
Kanak-kanak P5

Kanak-kanak P5 merupakan seorang lelaki yang berumur enam tahun lima bulan. Dia mempunyai empat orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. Kanak-kanak P5 sebagai Burung dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bercakap dengan boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 5 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak P5 menyatakan beliau memakai songkok dan kawannya ketawa beliau manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 5 (b), Kanak-kanak P5 menyatakan dia gembira kerana songkoknya cantik. Berikut ialah lukisan 5 (a) dan lukisan 5 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P5 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 5 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P5
sebelum modul

Lukisan 5 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak P5
selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P5 tidak dapat mengenal pasti satu emosi pun manakala selepas modul, Kanak-kanak P5 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana memakai songkok, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana penselnya hilang, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengambil pencilnya.

5.4.1.2 Perubahan sikap kanak-kanak dari segi intrapersonal untuk Kelas R (R1, R2, R3, R4, R5 dan R6) sebelum dan selepas penggunaan boneka

Kanak-kanak R1

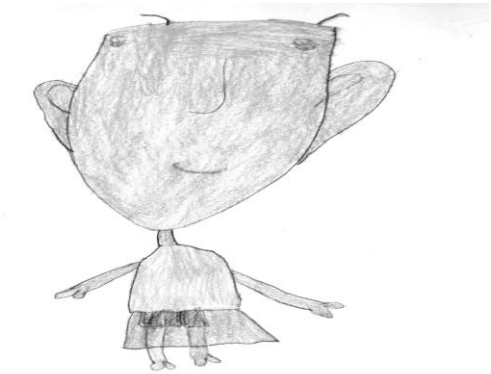
Kanak-kanak R1 merupakan seorang perempuan berumur enam tahun satu bulan. R1 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak sulung dalam keluarganya. R1

sebagai Monyet dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka menggunakan boneka untuk menyanyi.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 6 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R1 menyatakan beliau memakai baju berwarna putih dan menyatakan putih merupakan warna kesukaannya. Selain itu, beliau juga menyatakan bahawa beliau suka berjalan-jalan manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 6 (b) Kanak-kanak R1 menyatakan beliau memakai skirt dan kasut yang dibeli oleh emaknya. Selain itu, Kanak-kanak R1 juga dapat menyatakan beliau takut semasa menonton cerita hantu. Berikut ialah lukisan 6 (a) dan 6 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R1 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 6 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R1
sebelum modul

Lukisan 6 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R1
selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R1 dapat mengenal pasti tiga emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana bajunya kotor, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya menarik bajunya dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana semut menggigit dia manakala selepas modul, kanak-kanak S1 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih

kerana skirtnya basah, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana menonton cerita hantu dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak R2

Kanak-kanak R2 merupakan seorang lelaki yang berumur enam tahun enam bulan. R2 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Kanak-kanak R2 sebagai Burung dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka menggunakan boneka untuk bercakap dengan kawan-kawan.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 7 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R2 hanya dapat menyatakan beliau gembira dan senyum manakala selepas modul berdasarkan lukisan 7 (b) Kanak-kanak R2 dapat menyatakan beliau seronok berjalan-jalan dan suka makan sayur dan suka menonton cerita hantu tetapi beliau tidak suka makan durian. Berikut ialah lukisan 7 (a) dan 7 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R2 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 7 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R2
sebelum modul

Lukisan 7 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R2
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R2 dapat mengenal pasti lima emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana berjalan-jalan, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana emaknya tidak membenarkan dia keluar, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana mendengar bunyi yang kuat dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya manakala selepas modul, Kanak-kanak R2 dapat mengenal pasti kelima-lima emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana dapat berjalan-jalan, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana terjatuh, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengambil penselnya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana gelap dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak R3

Kanak-kanak R3 merupakan seorang lelaki yang berumur enam tahun lima bulan.R3 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak sulung dalam keluarganya. Kanak-kanak R3 merupakan sebagai Kancil dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka menggunakan boneka untuk berlakon.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 8 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak R3 menyatakan beliau memakai baju berwarna merah, suka makan ketupat tetapi tidak suka menonton cerita hantu manakala selepas modul berdasarkan lukisan 8 (b), Kanak-kanak R3 dapat menyatakan baju beliau cantik dan beliau pergi ke pasar untuk mencari makan pada hari beliau tidak bersekolah. Berikut ialah lukisan 8 (a) dan lukisan 8 (b) Kanak-kanak R3 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 8 (a)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak R3
sebelum modul

Lukisan 8 (b)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak R3
selepas modul

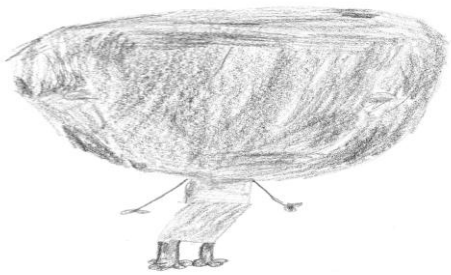
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R3 dapat mengenal pasti dua emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana dapat makan ketupat dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya manakala selepas modul, Kanak-kanak R3 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana tidak perlu ke sekolah, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana berseorangan dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana berjalan kaki.

Kanak-kanak R4

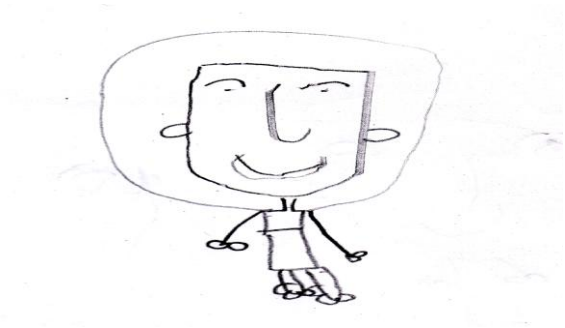
Kanak-kanak R4 merupakan seorang perempuan yang berumur enam tahun satu bulan. R4 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak yang kedua dalam keluarganya. Kanak-kanak R4 sebagai Arnab dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka menggunakan boneka untuk berlakon.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 9 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak R4 menyatakan bahawa seluar beliau besar dan memakai baju berwarna oren manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 9 (b) Kanak-kanak R4 menyatakan beliau gembira dan senyum. Selain itu, beliau juga menyatakan beliau suka warna oren tetapi tidak suka makan gula-gula. Berikut ialah lukisan 9 (a) dan lukisan 9 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R4 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 9 (a)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak R4
sebelum modul



Lukisan 9 (b)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak R4
selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R4 hanya dapat mengenal pasti satu emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana memakai baju yang cantik manakala selepas modul, kanak-kanak R4 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana dapat bersenam, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana terjatuh, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana gelap dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak R5

Kanak-kanak R5 merupakan seorang lelaki yang berumur lima tahun enam bulan. R5 mempunyai dua orang adik beradik dan merupakan anak yang sulung dalam keluarganya. Kanak-kanak R5 sebagai Gajah dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka menggunakan boneka untuk menyanyi.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 10 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R5 menyatakan bahawa beliau suka warna *pink* dan suka makan sayur manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 10 (b), Kanak-kanak R5 menyatakan beliau mengikat rambutnya dan bersenyum semasa bermain buaian. Berikut ialah lukisan 10 (a) dan 10 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R5 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 10 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R5
sebelum modul

Lukisan 10 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R5
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R5 hanya dapat mengenal pasti satu emosi iaitu emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana gelap manakala selepas modul, Kanak-kanak R5 dapat mengenal pasti kelima-lima emosi iaitu emosi gembira dengan

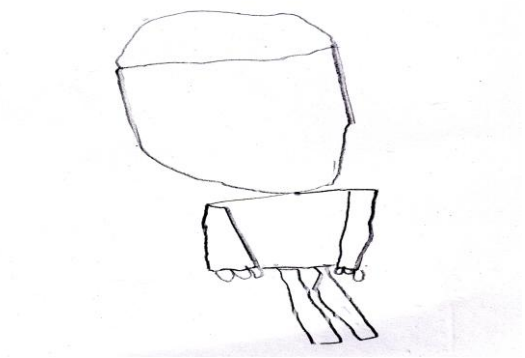
menyatakan beliau gembira kerana dapat bermain buaian, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana terjatuh, emosi marah dengan menyatakan dia marah kerana kawannya merebut buaian dengan dia, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana buaian tinggi dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak R6

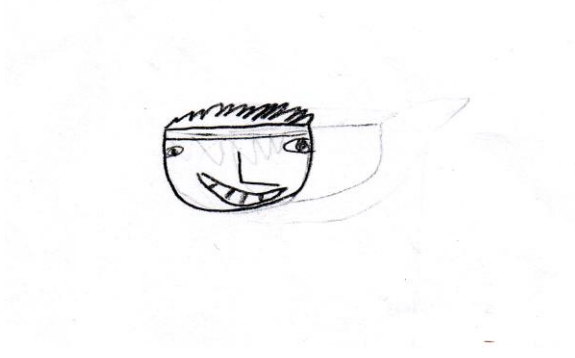
Kanak-kanak R6 merupakan seorang perempuan yang berumur empat tahun sebelas bulan. R6 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak yang kedua dalam keluarganya. Kanak-kanak R6 sebagai Harimau dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka menggunakan boneka untuk menyanyi.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 11 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R6 menyatakan bahawa beliau suka warna hijau dan suka memakai baju berwarna hijau manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 11 (b), Kanak-kanak R6 menyatakan beliau makan nasi, suka makan coklat tetapi tidak suka makan ayam. Selain itu, Kanak-kanak R6 juga menyatakan beliau menggosok gigi lepas makan. Berikut ialah lukisan 11 (a) dan lukisan 11 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R6 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 11 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R6
sebelum modul



Lukisan 11 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak R6
selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R6 hanya dapat mengenal pasti satu emosi iaitu emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya manakala selepas modul, Kanak-kanak R6 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana coklatnya sudah habis, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana giginya rosak dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya memukulnya.

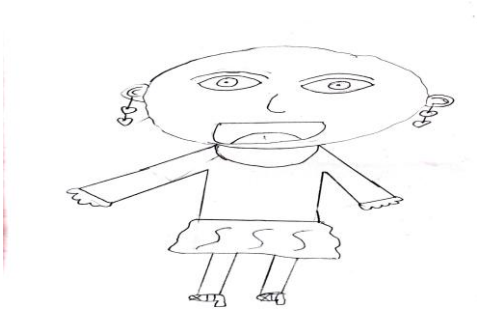
5.4.1.3 Perubahan sikap kanak-kanak dari segi intrapersonal untuk Kelas S (S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7) sebelum dan selepas penggunaan boneka

Kanak-kanak S1

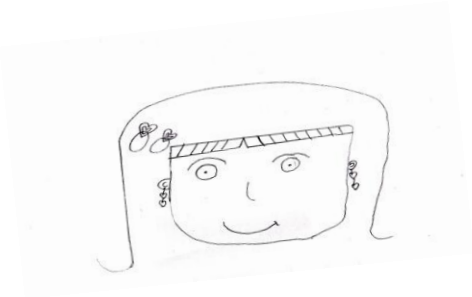
Kanak-kanak S1 merupakan seorang perempuan yang berumur enam tahun sepuluh bulan. S1 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Kanak-kanak S1 sebagai Rusa dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bermain dengan boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 12 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak S1 dapat menyatakan nama sendiri dan menyatakan beliau memakai skirt, kasut tinggi dan anting-anting manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 12 (b) Kanak-kanak S1 menyatakan beliau suka senyum dan beliau merupakan seorang pemalu. Selain itu, beliau juga menyatakan matanya besar dan memakai pin rambut. Berikut ialah lukisan 12 (a) dan lukisan 12 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S1 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 12 (a)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S1
sebelum modul



Lukisan 12 (b)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S1
selepas modul



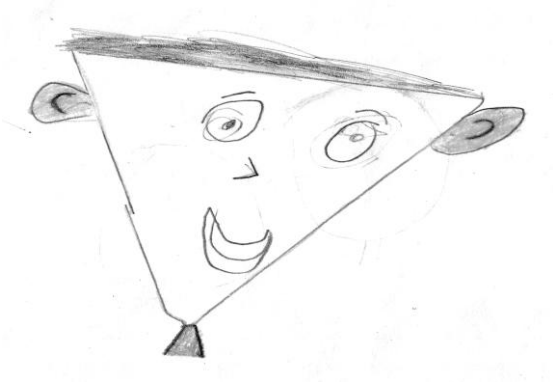
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S1 dapat mengenal pasti tiga emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana skirtnya kotor, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya dan emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana gelap manakala selepas modul, kanak-kanak S1 dapat mengenal pasti kelima-lima emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana memakai pin rambut, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana terjatuh, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengambil bukunya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana gelap dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak S2

Kanak-kanak S2 merupakan seorang lelaki yang berumur enam tahun tiga bulan. S2 mempunyai lima orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Kanak-kanak S2 sebagai Monyet dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bercakap dengan boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 13 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak S2 menyatakan matanya berbentuk bulat dan mukanya berbentuk segi tiga manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 13 (b), Kanak-kanak S2 dapat menyatakan nama sendiri dan pakaian yang dipakai iaitu topi dan baju polis. Berikut ialah lukisan 13 (a) dan 13 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S2 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 13 (a)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S2
sebelum modul



Lukisan 13 (b)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S2
selepas modul

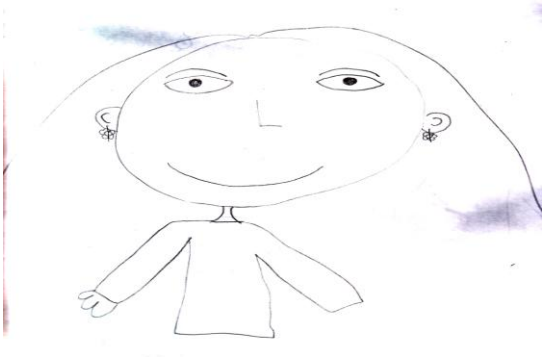
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S2 dapat mengenal pasti dua emosi iaitu emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawan memukulnya dan emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana emaknya memarahinya manakala selepas modul, kanak-kanak S2 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana memakai topi, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengambil topinya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana emaknya memarahinya dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak S3

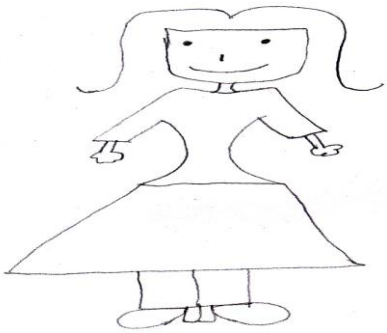
Kanak-kanak S3 merupakan seorang perempuan yang berumur lima tahun sebelas bulan. S3 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak bongsu dalam keluarganya. Kanak-kanak S3 sebagai Arnab dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bercakap dengan boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 14 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak S3 menyatakan matanya besar dan rambutnya panjang manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 14 (b) Kanak-kanak S3 dapat menyatakan beliau memakai kasut tinggi dan skirtnya panjang. Selain itu, kanak-kanak S3 juga menyatakan beliau ingin menjadi seorang yang pandai dan seronok datang sekolah. Berikut ialah lukisan 14 (a) dan 14 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S3 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 14 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak S3
sebelum modul



Lukisan 14 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak S3
selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S3 dapat mengena pasti tiga emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana kasutnya hilang, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengacaunya dan emosi takut

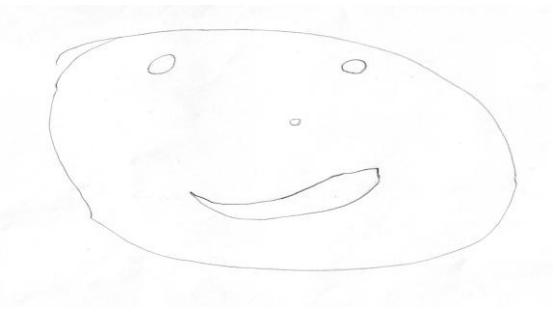
dengan menyatakan beliau takut kerana gelap manakala selepas modul, Kanak-kanak S3 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana tidak dapat pergi ke sekolah, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengambil bukunya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana gelap dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak S4

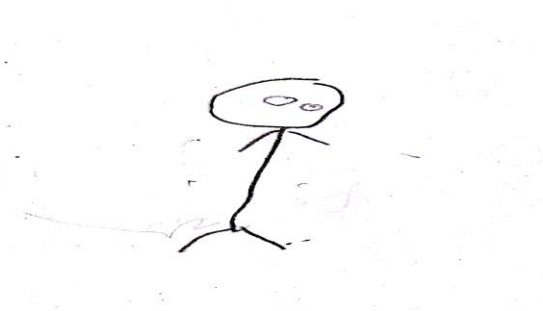
Kanak-kanak S4 merupakan seorang lelaki yang berumur lima tahun tujuh bulan. S4 mempunyai 5 orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. Kanak-kanak S4 sebagai Kancil dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka bercakap dengan boneka.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 15 (a) yang bertajuk 'Saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak S4 menyatakan beliau senyum dan mempunyai dua biji mata manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 15 (b), Kanak-kanak S4 menyatakan matanya besar dan beliau merupakan seorang yang tinggi. Selain itu, Kanak-kanak S4 juga menyatakan beliau sedang berjalan dan menunggu kawannya. Berikut ialah lukisan 15 (a) dan 15 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S4 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 15 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak S4
sebelum modul



Lukisan 15 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak S4
selepas modul



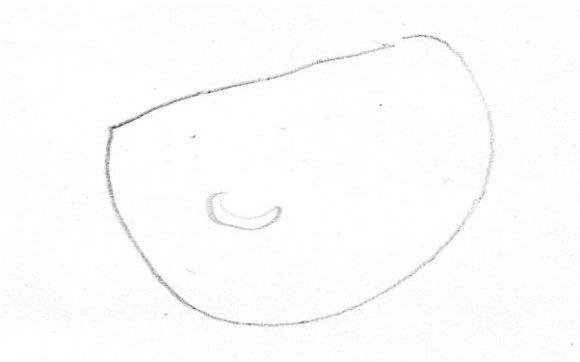
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S4 hanya dapat mengenal pasti satu sahaja emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana dapat bermain manakala selepas modul, kanak-kanak S4 dapat mengenal pasti kelima-lima emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana dapat bermain bersama-sama kawan, emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana kawannya menangis, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawan mengambil penselnya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana hantu dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

Kanak-kanak S5

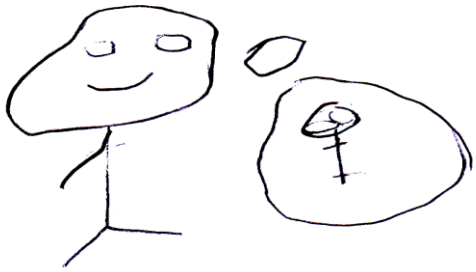
Kanak-kanak S5 merupakan seorang perempuan yang berumur lima tahun satu bulan. S5 mempunyai empat orang adik beradik dan merupakan anak yang ketiga dalam keluarganya. Kanak-kanak S5 sebagai Burung dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak. Beliau mengatakan bahawa beliau suka akan boneka dan suka menggunakan boneka untuk menyanyi.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 16 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak S5 menyatakan mukanya berbentuk bulat dan mulutnya bersaiz kecil manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 16 (b), Kanak-kanak S5 menyatakan matanya besar dan mempunyai beliau mempunyai bunga. Berikut ialah lukisan 16 (a) dan lukisan 16 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S5 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 16 (a)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S5
sebelum modul



Lukisan 16 (b)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S5
selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S5 dapat mengenal pasti dua emosi iaitu emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana hantu dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya manakala selepas modul, Kanak-kanak S5 masih dapat mengenal pasti dua emosi iaitu emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana hantu dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengambil bunganya.

Kanak-kanak S6

Kanak-kanak S6 merupakan seorang lelaki yang berumur enam tahun satu bulan. S6 mempunyai lima orang adik beradik dan merupakan anak yang keempat dalam keluarganya. Kanak-kanak S6 sebagai Harimau dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak suka menggunakan boneka untuk menyanyi.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 17 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak S6 menyatakan mukanya berbentuk bulat dan mulutnya bersaiz kecil manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 17 (b), Kanak-kanak S6 menyatakan matanya besar dan

mempunyai bunga. Berikut ialah lukisan 17 (a) dan 17 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S6 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 17 (a)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak S6
sebelum modul

Lukisan 17 (b)
Lukisan 'Saya' Kanak-kanak S6
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S6 hanya dapat mengenal pasti satu emosi sahaja iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana kurang makan kuih manakala selepas modul, Kanak-kanak S6 dapat mengenal pasti empat emosi iaitu emosi sedih dengan menyatakan beliau sedih kerana terjatuh, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya memukulnya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana tempat yang tinggi dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawan mengacaunya.

Kanak-kanak S7

Kanak-kanak S7 merupakan seorang lelaki yang berumur lima tahun tiga bulan. S7 mempunyai tiga orang adik beradik dan merupakan anak yang bongsu dalam keluarganya. Kanak-kanak S7 sebagai Gajah dalam aktiviti Drama tika Boneka kanak-kanak suka menggunakan boneka untuk menyanyi.

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 18 (a) yang bertajuk ‘Saya’ yang dihasilkan, kanak-kanak S7 hanya dapat menyatakan namanya manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 18 (b), Kanak-kanak S7 dapat menyatakan beliau memakai topi dan baju polis. Berikut ialah lukisan 18 (a) dan 18 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S7 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 18 (a)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S7
sebelum modul

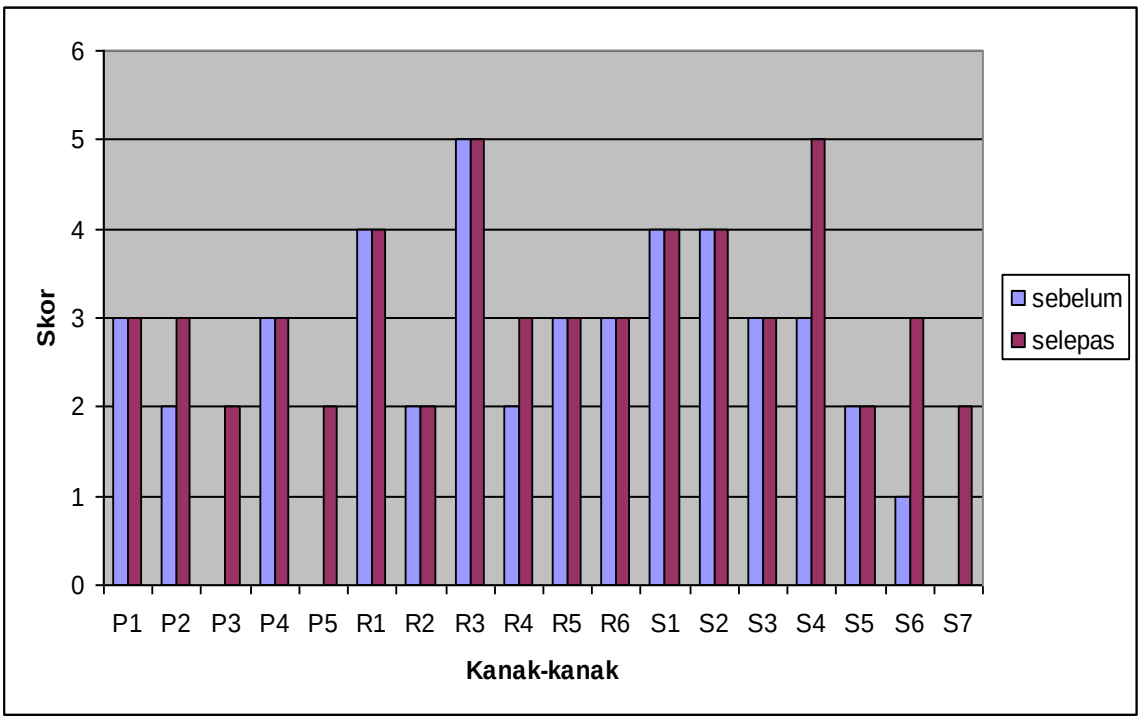
Lukisan 18 (b)
Lukisan ‘Saya’ Kanak-kanak S7
selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S7 tidak dapat mengenal pasti satu emosi pun manakala selepas modul, Kanak-kanak S7 dapat mengetahui empat emosi iaitu emosi gembira dengan menyatakan beliau gembira kerana memakai baju polis, emosi marah dengan menyatakan beliau marah kerana kawannya mengambil topinya, emosi takut dengan menyatakan beliau takut kerana bunyi yang bising dan emosi benci dengan menyatakan beliau benci kerana kawannya mengacaunya.

5.4.2 Perubahan interpersonal kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka

Daripada segi interpersonal kanak-kanak, perubahan yang paling ketara antara kanak-kanak P1-S7 merupakan kanak-kanak P3, P4 dan S7 di mana sebelum penggunaan boneka kanak-kanak tersebut skor 0 dalam interpersonal tetapi selepas penggunaan boneka, kanak tersebut berjaya mendapat skor 2. Perubahan intrapersonal yang ketara juga didapati pada kanak-kanak S4 di mana skor interpersonal meningkat 2 tahap. Secara keseluruhannya, daripada 18 orang kanak-kanak terpilih, 5 orang kanak-kanak telah mengalami perubahan 2 skor iaitu kanak-kanak P3, P5, S4, S6 dan S7. Kanak-kanak P2 dan R4 mengalami perubahan 1 skor. Kebanyakan kanak-kanak P1-R7 tidak mengalami perubahan dalam aspek interpersonal iaitu sebanyak 11 orang kanak-kanak. Carta 5.2 Perubahan interpersonal kanak-kanak P1 – S7 sebelum dan selepas penggunaan boneka;

Carta 5.2
Perubahan interpersonal kanak-kanak P1 – S7
sebelum dan selepas penggunaan boneka

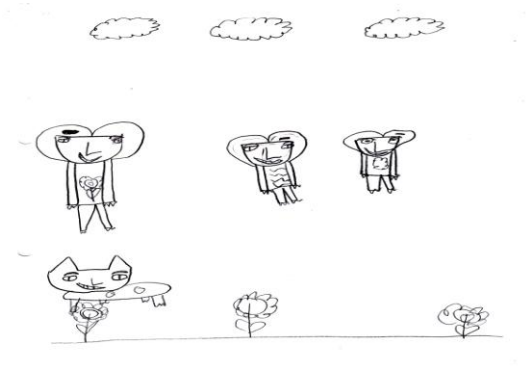


5.4.2.1 Perubahan sikap kanak-kanak dari segi interpersonal untuk Kelas P (P1, P2, P3, P4 dan P5) sebelum dan selepas penggunaan boneka

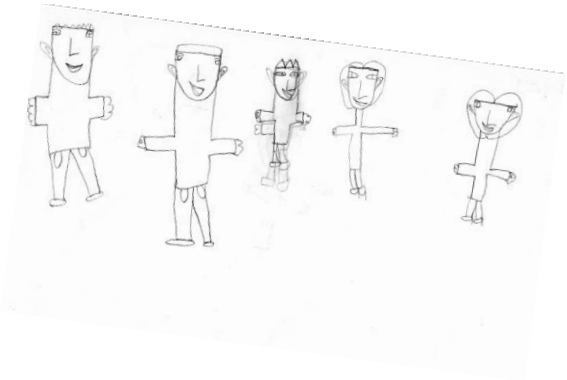
Kanak-kanak P1

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 19 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak P1 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan yang suka makan nasi ayam. Beliau juga menyatakan mereka bermain di taman dan ternampak kucing manakala selepas modul, berdasarkan lukisan 19 (b), Kanak-kanak P1 menyatakan beliau mempunyai empat orang kawan yang bermain bersama-sama dia. Berikut ialah lukisan 19 (a) dan lukisan 19 (b) Kanak-kanak P1 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 19 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak P1 sebelum modul



Lukisan 19 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak P1 selepas modul



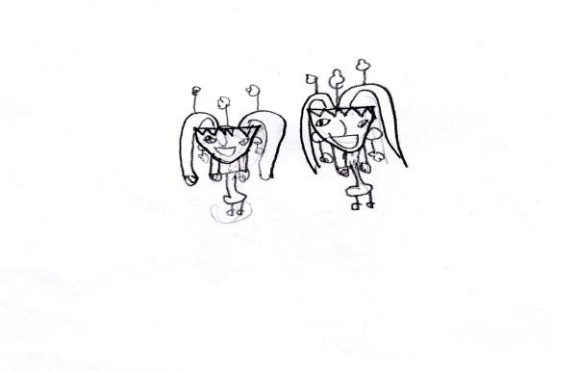
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P1 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain di taman, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi ayam dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Fatin dan Aina manakala selepas modul, Kanak-kanak P1 menyatakan beliau suka bermain dengan kawan dengan menyatakan mereka

bermain boneka, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi ayam dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Fatin, Aina, Omar dan Daniel .

Kanak-kanak P2

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 20 (a) yang bertajuk ‘Saya dan kawan-kawan saya’ yang dihasilkan Kanak-kanak P2 menyatakan beliau ada seorang kawan perempuan. Selepas modul, berdasarkan lukisan 20 (b), Kanak-kanak P1 menyatakan beliau mempunyai tiga orang kawan lelaki dan mereka bermain bola bersama-sama. Berikut ialah lukisan 20 (a) dan lukisan 20 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P2 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 20 (a)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak P2 sebelum modul



Lukisan 20 (b)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak P2 selepas modul

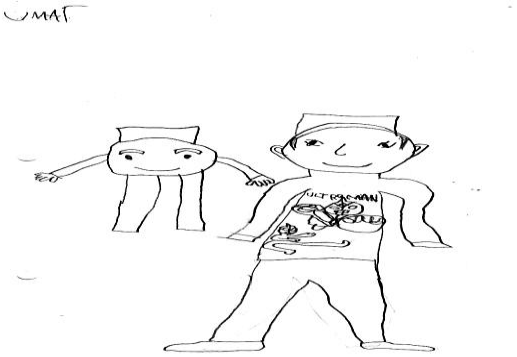
Daripada soal selidik dan temu bual sebelum modul, Kanak-kanak P2 menyatakan beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar menulis dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Aina manakala selepas modul, Kanak-kanak P1 menyatakan beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membaca buku cerita, suka makan bersama kawan dengan menyatakan

mereka makan nasi ayam dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Daniel, Omar dan Fidaus.

Kanak-kanak P3

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 21 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan Kanak-kanak P3 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan yang bernama Daniel. Selepas modul, berdasarkan lukisan 21 (b), Kanak-kanak P3 masih menyatakan kawan beliau bernama Daniel tetapi beliau dapat melukis wajah kawannya dengan lebih jelas dan menyatakan mereka kuat seperti Banoi (Ben 10). Berikut ialah lukisan 21 (a) dan lukisan 21 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P3 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 21 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak P3 sebelum modul



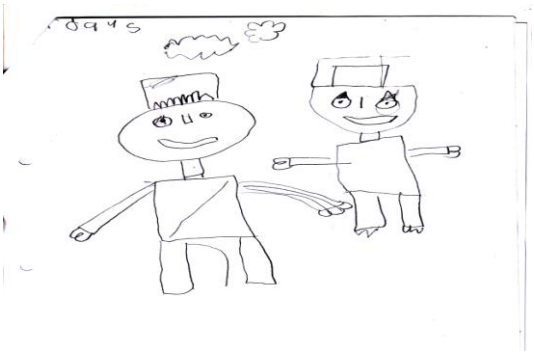
Lukisan 21 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak P3 selepas modul

Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P3 tidak suka melakukan apa-apa aktiviti bersama kawannya manakala selepas modul, Kanak-kanak P3 menyatakan beliau suka belajar bersama kawannya dengan menyatakan mereka belajar menyanyi lagu.

Kanak-kanak P4

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 22 (a) yang bertajuk ‘Saya dan kawan-kawan saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak P4 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan yang memakai songkok dan mereka gembira semasa bermain bersama-sama. Selepas modul, berdasarkan lukisan 22 (b), Kanak-kanak P4 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan. Mereka bermain permainan berperang-perang dan berimaginasi kawannya Omar boleh terbang. Berikut ialah lukisan 22 (a) dan lukisan 22 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P4 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 22 (a)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak P4 sebelum modul



Lukisan 22 (b)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ kanak-kanak P4 selepas modul

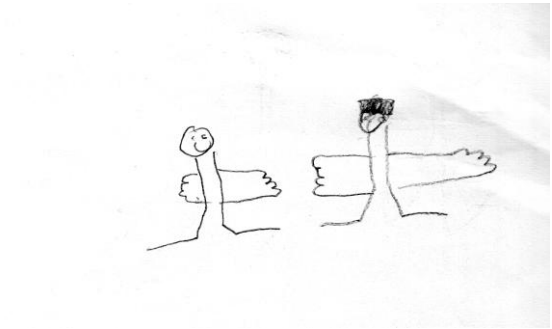
Daripada soal selidik sebelum modul, berdasarkan lukisan 22 (a), Kanak-kanak P4 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain kejar mengejar, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi ayam dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Omar manakala selepas modul, Kanak-kanak P4 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain kejar mengejar, suka makan bersama kawan dengan

menyatakan mereka makan nasi ayam dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Omar dan Daniel.

Kanak-kanak P5

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 23 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak P5 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan. Nama kawannya Fidaus dan kawannya memakai songkok. Selepas modul, berdasarkan lukisan 23 (b), Kanak-kanak P5 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan yang memakai songkok dan bermain bersama-sama di padang. Berikut ialah lukisan 23 (a) dan lukisan 23 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak P5 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 23 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak P5 sebelum modul



Lukisan 23 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak P5 selepas modul

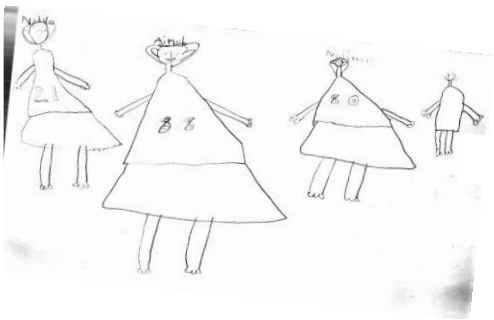
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak P5 tidak menyatakan aktiviti yang dilakukan bersama kawannya manakala selepas modul, Kanak-kanak P5 menyatakan dia suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Fidaus dan Omar dan suka menolong kawan dengan menyatakan beliau menolong kawannya mengambil beg.

5.4.2.2 Perubahan sikap kanak-kanak dari segi interpersonal untuk Kelas R (R1, R2, R3, R4, R5 dan R6) sebelum dan selepas penggunaan boneka

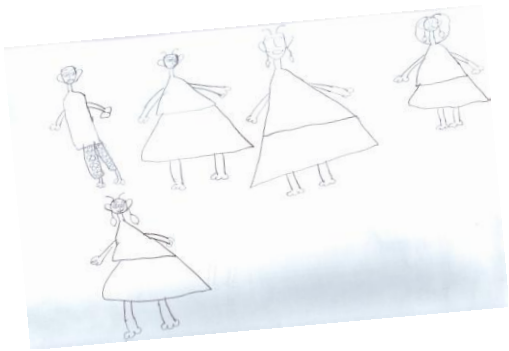
Kanak-kanak R1

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 24 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R1 menyatakan beliau mempunyai tiga orang kawan. Kawan beliau bernama Nabilah, Aina dan Sasabila. Selepas modul, berdasarkan lukisan 24 (b), Kanak-kanak R1 menyatakan beliau mempunyai empat orang kawan. Mereka seronok bermain bersama-sama. Beliau juga menyatakan kawannya sangat baik dan beliau sayang kepada kawan-kawannya. Berikut ialah lukisan 24 (a) dan lukisan 24 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R1 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 24 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R1 sebelum modul



Lukisan 24 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R1 selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R1 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain lego, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membaca, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Nabilah, Aina dan Sasabila manakala selepas modul,

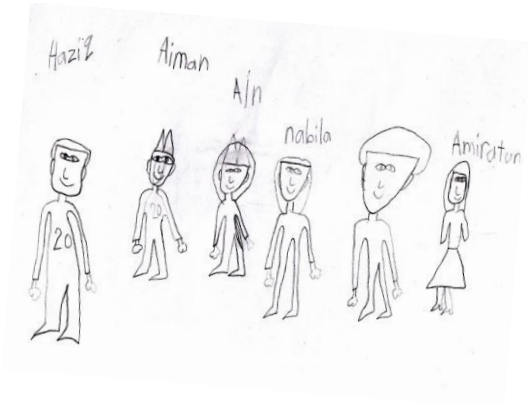
Kanak-kanak R1 menyatakan dia suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain boneka, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar bercerita, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Nabilah, Aina Sasabila dan Fatin.

Kanak-kanak R2

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 25 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R2 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan. Kawan dia bernama Irfan dan Amirul dan mereka belajar bersama-sama. Selepas modul, berdasarkan lukisan 25 (b), Kanak-kanak R2 menyatakan beliau mempunyai lima orang kawan iaitu Irfan, Amirul, Ain, Nabila dan Amiratun. Beliau juga menyatakan kawannya baik dan beliau gembira bermain bersama-sama kawan-kawannya. Berikut ialah lukisan Kanak-kanak R2 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 25 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R2 sebelum modul

Lukisan 25 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R2 selepas modul

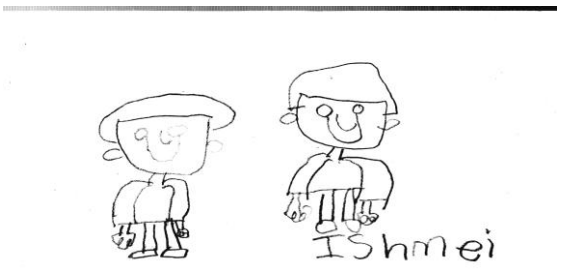


Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R2 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain di taman permainan dan suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membaca buku manakala selepas modul, Kanak-kanak R2 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain boneka dan suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membuat boneka.

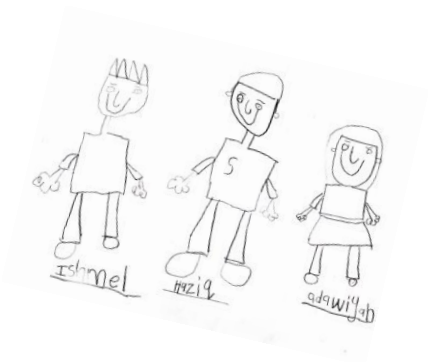
Kanak-kanak R3

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 26 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R3 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan yang bernama Ishmel. Beliau juga menyatakan kawannya tidak mengusik orang. Selepas modul, berdasarkan lukisan 26 (b), Kanak-kanak R3 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan iaitu Ishmel dan Idawiyah. Beliau suka kepada kawan-kawannya dan mereka bermain bola bersama-sama. Berikut ialah lukisan 26 (a) dan lukisan 26 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R3 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 26 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R3 sebelum modul



Lukisan 26 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R3 selepas modul

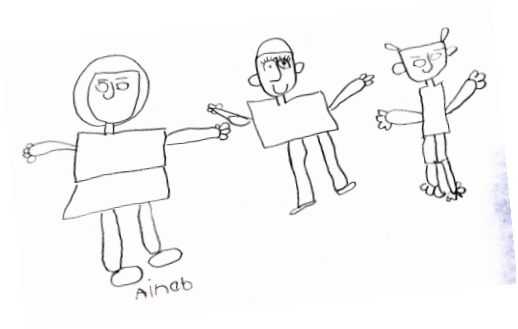


Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R3 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain bola, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membaca buku, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi lemak, suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Ishmel, suka menolong kawan dengan menyatakan beliau menolong kawan mengambil barang. Selepas modul, Kanak-kanak R3 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain bola, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar bercerita, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng, suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan Ishmel dan Idawiyah, suka menolong kawan dengan menyatakan beliau menolong kawan mengambil buku cerita.

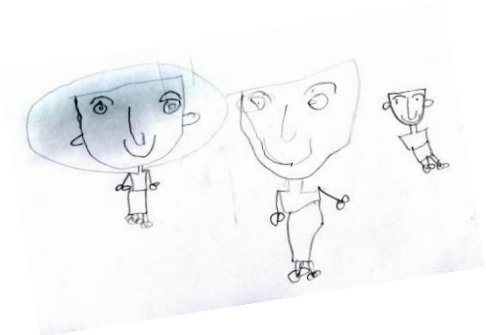
Kanak-kanak R4

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 27 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak R4 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan dan tidak mahu berseorangan. Selepas modul, berdasarkan lukisan 27 (b), Kanak-kanak R4 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan juga yang bernama Amira dan Ain. Beliau menyatakan kawannya baik dan tidak mengacau orang. Berikut ialah lukisan 27 (a) dan lukisan 27 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R4 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 27 (a)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak R4 sebelum modul



Lukisan 27 (b)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak R4 selepas modul



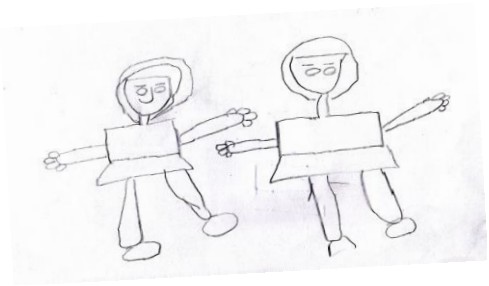
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R4 menyatakan beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar menulis dan suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi lemak manakala selepas modul, Kanak-kanak R4 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain boneka, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar buat boneka dan suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng.

Kanak-kanak R5

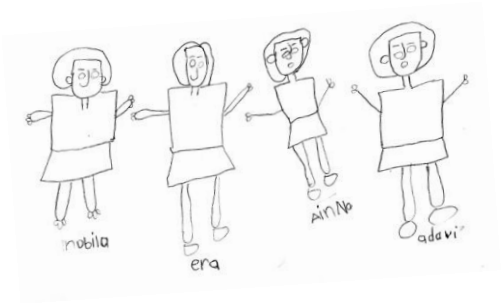
Sebelum modul, berdasarkan lukisan 28 (a) yang bertajuk ‘Saya dan kawan-kawan saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak R5 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan. Beliau suka kepada kawannya sebab kawannya tidak mengacau orang. Selepas modul, berdasarkan lukisan 28 (b), Kanak-kanak R5 menyatakan beliau mempunyai tiga orang kawan iaitu Nabila, Era dan Aina. Mereka membuat senaman dan pergi ke pasar bersama-sama. Berikut

ialah lukisan 28 (a) dan lukisan 28 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R5 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 28 (a)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak R5 sebelum modul



Lukisan 28 (b)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak R5 selepas modul



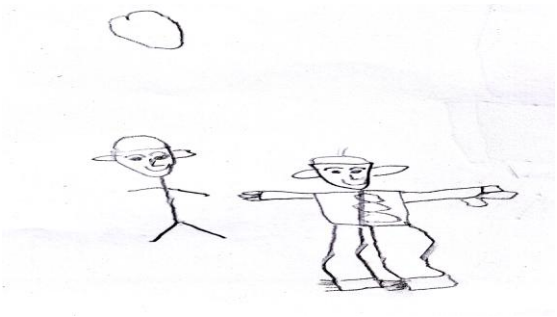
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R5 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain masak-masak, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membaca dan suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi lemak manakala selepas modul, Kanak-kanak R5 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain boneka, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar bercerita, dan suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng.

Kanak-kanak R6

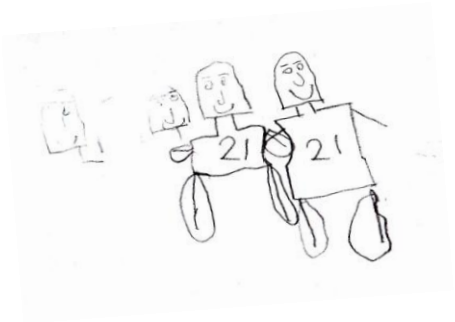
Sebelum modul, berdasarkan lukisan 29 (a) yang bertajuk ‘Saya dan kawan-kawan saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak R6 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan. Beliau juga menyatakan kawannya baik dan mereka bermain kereta mainan bersama-sama. Selepas modul, berdasarkan lukisan 29 (b), Kanak-kanak R6 menyatakan beliau mempunyai tiga

orang kawan baru dan mereka memakan ramai-ramai. Berikut ialah lukisan 29 (a) dan 29 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak R6 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 29 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R6 sebelum modul



Lukisan 29 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak R6 selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak R6 menyatakan beliau suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi lemak, suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan baik dan suka menolong kawan dengan menyatakan menolong kawannya mengambil beg manakala selepas modul, Kanak-kanak R6 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain boneka, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membuat boneka, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng, suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan baru dan suka menolong kawan dengan menyatakan beliau menolong kawan mengambil beg.

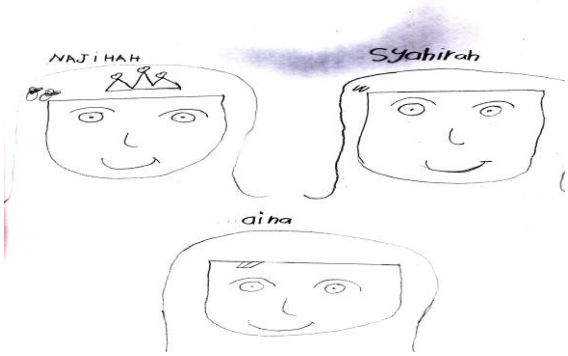
5.4.2.3 Perubahan sikap kanak-kanak dari segi interpersonal untuk Kelas S (S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7) sebelum dan selepas penggunaan boneka

Kanak-kanak S1

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 30 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak S1 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan yang berada di sekolah. Nama kawannya Aina. Selepas modul, berdasarkan lukisan 30 (b), Kanak-kanak S1 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan. Nama mereka Syahirah dan Aina. Kedua-dua kawannya berambut panjang. Berikut ialah lukisan 30 (a) dan 30 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S1 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 30 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S1 sebelum modul

Lukisan 30 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S1 selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S1 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain *baby dolls*, beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membaca, beliau suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawannya Aina manakala selepas modul, Kanak-kanak S1 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan

mereka bermain boneka, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar menyanyi, beliau suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi goreng dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawannya Syahirah dan Aina.

Kanak-kanak S2

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 31 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak S2 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan yang berada di sekolah. Selepas modul, berdasarkan lukisan 31 (b), Kanak-kanak S2 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan. Kawan beliau memakai topi polis. Beliau menyatakan kawan-kawannya suka kepada beliau dan beliau suka akan kawan-kawannya. Berikut ialah lukisan 31 (a) dan 31 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S2 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 31 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S2 sebelum modul

Lukisan 31 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S2 selepas modul

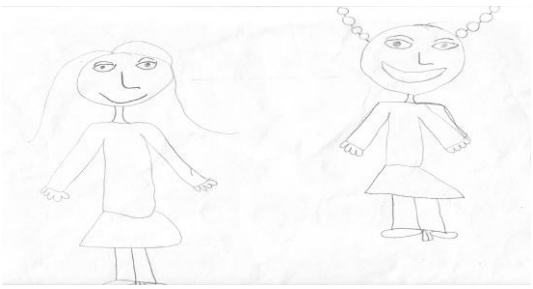
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S2 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain bola, beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membaca, beliau suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng dan suka bercakap dengan kawan

dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan yang berada di kampung manakala selepas modul, Kanak-kanak S2 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain permainan tembak menembak, beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar menyanyi, beliau suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi goreng dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan baru.

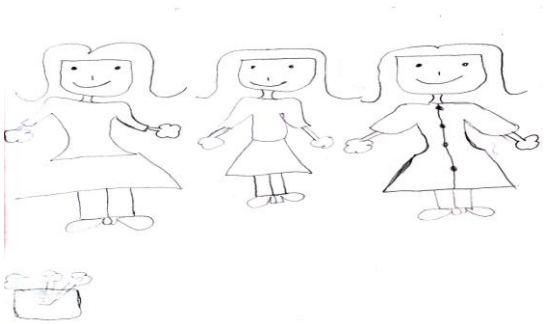
Kanak-kanak S3

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 32 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak S3 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan yang bernama Aina. Kawan beliau berada di sekolah.Selepas modul, berdasarkan lukisan 32 (b), Kanak-kanak S3 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan. Beliau menyatakan beliau mempunyai bunga dan kawan-kawannya suka akan bunganya. Selain itu, beliau juga menyatakan beliau dan kawan-kawannya berambut panjang dan memakai skirt panjang. Berikut ialah lukisan 32 (a) dan 32 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S3 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 32 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S3 sebelum modul



Lukisan 32 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S3 selepas modul



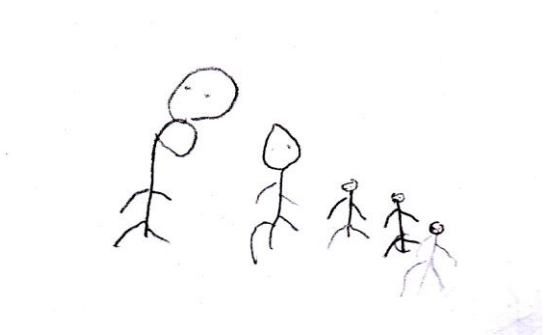
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S3 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain masak-masak, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar menulis dan suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan mee goreng manakala selepas modul, Kanak-kanak S3 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain boneka, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membuat boneka dan suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi goreng.

Kanak-kanak S4

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 33 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak S4 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan. Kawannya berada di sekolah bernama Erfan. Selepas modul, berdasarkan lukisan 333 (b), Kanak-kanak S4 menyatakan beliau mempunyai empat orang kawan. Kawannya berada di sekolah dan juga berada di kampungnya. Mereka bermain bersama-sama. Berikut ialah lukisan 33 (a) dan 33 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S4 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 33 (a)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S4 sebelum modul

Lukisan 33 (b)
Lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' Kanak-kanak S4 selepas modul

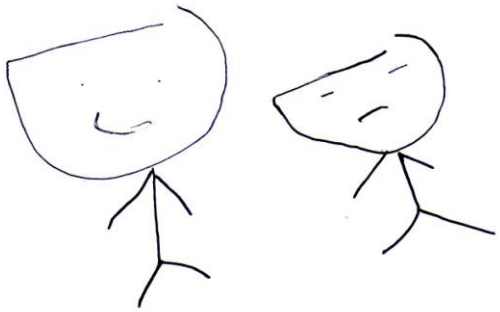


Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S4 menyatakan dia suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain bola, beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar menulis, beliau suka menolong kawan dengan menyatakan beliau menolong kawannya mengambil pensel manakala selepas modul, Kanak-kanak S4 menyatakan beliau suka bermain bersama kawan dengan menyatakan mereka bermain boneka, suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar menyanyi, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi goreng, suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan di sekolah dan juga kawan di kampung dan suka menolong kawan dengan menyatakan beliau menolong kawannya mengambil beg.

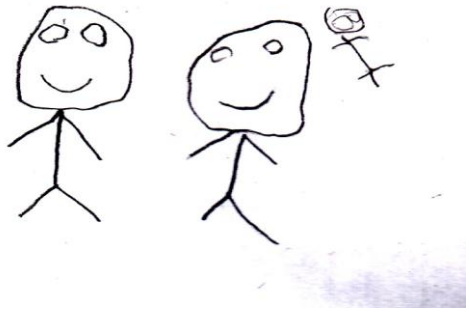
Kanak-kanak S5

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 34 (a) yang bertajuk 'Saya dan kawan-kawan saya' yang dihasilkan, Kanak-kanak S5 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan. Mereka bermain bersama-sama. Selepas modul, berdasarkan lukisan 34 (b), Kanak-kanak S5 menyatakan beliau mempunyai dua orang kawan. Beliau juga menyatakan beliau mendapat seorang kawan baru. Berikut ialah lukisan 34 (a) dan 34 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S5 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 34 (a)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak S5 sebelum modul



Lukisan 34 (b)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak S5 selepas modul

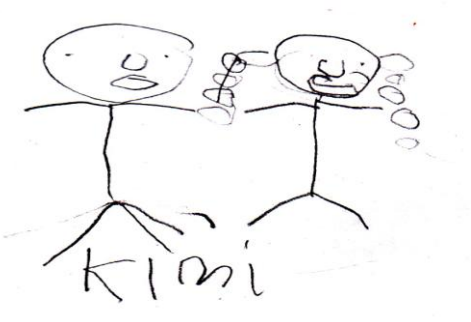


Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S5 menyatakan beliau suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan baiknya dan suka menolong kawan dengan menyatakan menolong kawannya mengambil buku manakala selepas modul, Kanak-kanak S5 menyatakan beliau suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan baru dan suka menolong kawan dengan menyatakan menolong kawannya mengambil beg.

Kanak-kanak S6

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 35 (a) yang bertajuk ‘Saya dan kawan-kawan saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak S6 menyatakan beliau mempunyai seorang kawan. Kawannya berada di rumah bernama Kimi. Selepas modul, berdasarkan lukisan 35 (b), Kanak-kanak S6 menyatakan beliau mempunyai empat orang kawan yang berada di sekolah. Beliau bermain bersama-sama kawan-kawannya. Selain itu, beliau juga menyatakan beliau suka pergi ke sekolah. Berikut ialah lukisan 35 (a) dan lukisan 35 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S6 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 35 (a)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak S6 sebelum modul



Lukisan 35 (b)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak S6 selepas modul

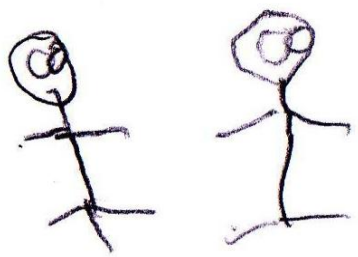
Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S6 menyatakan beliau suka menolong kawan dengan menyatakan beliau menolong kawan mengambil beg manakala selepas modul, Kanak-kanak S6 menyatakan beliau suka belajar bersama kawan dengan menyatakan mereka belajar membuat boneka, suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi goreng dan suka menolong kawan dengan menyatakan menolong kawannya mengambil beg.

Kanak-kanak S7

Sebelum modul, berdasarkan lukisan 36 (a) yang bertajuk ‘Saya dan kawan-kawan saya’ yang dihasilkan, Kanak-kanak S7 menyatakan beliau ada seorang kawan dan beliau bermain bersama-sama kawannya. Selepas modul, berdasarkan lukisan 36 (b), Kanak-kanak S7 juga menyatakan beliau mempunyai seorang kawan yang berada di kampung. Berikut ialah lukisan 36 (a) dan 36 (b) yang dihasilkan oleh Kanak-kanak S7 sebelum dan selepas modul;

Lukisan 36 (a)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak S7 sebelum modul

Lukisan 36 (b)
Lukisan ‘Saya dan kawan-kawan saya’ Kanak-kanak S7 selepas modul



Daripada soal selidik sebelum modul, Kanak-kanak S7 tidak menyatakan perkara yang beliau suka manakala selepas modul, Kanak-kanak S7 menyatakan beliau suka makan bersama kawan dengan menyatakan mereka makan nasi goreng dan suka bercakap dengan kawan dengan menyatakan beliau bercakap dengan kawan di kampung.

5.5 Kesimpulan

Bab V telah menjawab persoalan kajian 2. Untuk soalan kajian 2.1, cara implementasi Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S dan tindak balas kanak-kanak dalam kelas cikgu masing-masing terhadap Modul Drama tika Boneka yang merangkumi projek membina boneka, projek membina pentas boneka, projek perwatakan dan emosi, projek muzik dan pergerakan, projek pendahuluan dan perkembangan cerita, projek konflik dan pengakhiran cerita, projek latihan persembahan, projek persembahan dan projek menonton semula persembahan berdasarkan enam elemen dalam Model Reka bentuk

Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) iaitu Situasi, Kumpulan, Hubungan, Tugasan, Pameran dan Refleksi telah dikenal pasti. Untuk soalan kajian 2.2, cara berinteraksi kanak-kanak menerusi boneka sama ada berbual, menyanyi atau berlakon boneka secara individu, berpasangan atau berkumpulan semasa dan selepas aktiviti drama tika boneka dilaksanakan telah dikenal pasti. Soalan kajian 2.3 dan 2.4 perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka juga telah dikenal pasti melalui soal selidik, temu bual dan bercerita berdasarkan lukisan yang telah dihasilkan oleh kanak-kanak.

BAB VI

RUMUSAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN KAJIAN

6.1 Pendahuluan

Dalam bab ini, pengkaji membuat rumusan, kesimpulan dan cadangan untuk Fasa I: Pembangunan Modul dan Fasa II: Implementasi dan Penilaian kajian ini.

Rumusan dan kesimpulan Fasa I tertumpu kepada reka bentuk pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang merangkumi keperluan kanak-kanak prasekolah dan objektif modul, kandungan dalam modul, kesahan serta kebolehpercayaan modul. Kekuatan dan kelemahan modul yang dibangunkan juga dinyatakan dalam fasa ini.

Rumusan dan kesimpulan Fasa II tertumpu kepada cara implementasi dan penilaian Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak untuk mengenal pasti cara guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul. Kekuatan dan kelemahan cara guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul juga dinyatakan.

Selain itu, cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti modul serta perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka dalam kajian ini juga dirumuskan.

Akhir sekali, beberapa cadangan juga dikemukakan dalam usaha memperluaskan penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

6.2 Rumusan dan kesimpulan Fasa I

Bahagian ini membuat rumusan dan kesimpulan kajian Fasa I: Pembangunan Modul. Modifikasi pendekatan pembangunan modul Rusell (1974) diguna pakai dalam kajian ini untuk reka bentuk pembangunan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak.

Secara keseluruhannya pendekatan yang diguna pakai dalam kajian ini adalah sesuai untuk membangunkan modul. Proses pembangunan modul berjalan dengan lancar berdasarkan empat langkah yang dijadikan garis panduan iaitu (i) menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul, (ii) reka bentuk kandungan modul, (iii) pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul serta (iv) mencuba modul dan kebolehpercayaan modul.

6.2.1 Menganalisis keperluan kanak-kanak dan menyatakan objektif modul

Dapat dirumuskan bahawa keperluan kanak-kanak yang terlibat dalam kajian ini dianalisis berdasarkan ciri-ciri umum daripada segi umur, jantina, taraf sosioekonomi dan gaya pembelajaran.

Secara keseluruhannya kanak-kanak yang terlibat dalam kajian ini adalah berumur antara empat hingga enam tahun yang menerima, mengumpul dan memproses maklumat menerusi pendekatan belajar sambil bermain berdasarkan kurikulum prasekolah. Dalam kajian ini mempunyai sepuluh orang kanak-kanak lelaki dan lapan orang kanak-kanak perempuan. Seorang kanak-kanak berumur empat tahun, lima orang kanak-kanak berumur lima tahun dan dua belas orang kanak-kanak berumur enam tahun. Kesemua kanak-kanak ini menetap di kawasan luar bandar dan pendapat ibu bapa mereka adalah kurang daripada seribu ringgit.

Objektif modul yang dibangunkan di Fasa I adalah untuk menggalakkan interaksi kanak-kanak menerusi boneka serta mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak dengan membimbing kanak-kanak membina boneka, membina pentas boneka, mengenali perwatakan dan emosi, mengenali muzik dan pergerakan, membina pendahuluan dan perkembangan cerita, membina konflik dan pengakhiran cerita, membuat latihan persembahan, membuat persembahan dan menonton semula persembahan.

Reka bentuk modul ini dapat melahirkan kanak-kanak yang mampu belajar sendiri berdasarkan pengetahuan atau pengalaman sedia ada dengan bimbingan guru. Selain itu, modul ini juga dapat melatih kanak-kanak yang mempunyai inisiatif untuk menimba ilmu dengan mengaplikasikan teori konstruktif Piaget (1966) dan Vygotsky (1978) serta Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006).

6.2.2 Reka bentuk kandungan modul

Reka bentuk kandungan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak mengandungi sembilan projek iaitu (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan. Projek-projek yang dibangunkan dalam modul berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi, (ii) kumpulan, (iii) hubungan, (iv) tugasan, (v) pameran dan (vi) refleksi. Proses pembangunan modul adalah berdasarkan pendekatan pembangunan modul Rusell (1974) yang telah dimodifikasi oleh pengkaji.

Secara keseluruhannya, reka bentuk kandungan modul ini dapat mengamalkan pembelajaran konstruktif berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) serta didasari teori konstruktif Piaget (1966) dan Vygotsky (1978) selaras dengan keperluan amalan bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak dalam Kerangka Konsep Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan 2010.

6.2.3 Pengesahan pakar dan pencapaian kesahan modul

Tiga orang pakar iaitu Pakar A, Pakar B dan Pakar C telah mengesahkan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan oleh pengkaji dengan menggunakan Instrumen Pengesahan Modul. Pencapaian kesahan modul adalah berdasarkan formula Tuckman dan Waheed (1981).

Secara puratanya, pencapaian kesahan kandungan modul untuk ketiga-tiga pakar telah mencapai 80 peratus. Dapat dirumuskan bahawa pencapaian kesahan kandungan modul berada tahap pencapaian yang tinggi kerana telah melebihi 70 peratus. Ini bermakna modul ini dapat diimplementasikan oleh guru-guru prasekolah.

6.2.4 Mencuba modul dan kebolehpercayaan modul

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan dicuba oleh pengkaji semasa melaksanakan Program Latihan Pra pensyarah di sebuah prasekolah di kawasan Hulu Selangor.

Kebolehpercayaan modul diperoleh menerusi soal selidik dan nilai *Cronbach's alpha* soal selidik ialah 0.664. Ini menunjukkan bahawa soal selidik yang digunakan adalah sesuai untuk mencapai objektif kajian ini untuk mengenal pasti intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

6.2.5 Kekuatan modul

Kekuatan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan ialah;

Reka bentuk modul ini fokus pada pembelajaran konstruktif yang merupakan salah satu keperluan amalan bersesuaian dengan perkembangan kanak-kanak dalam Kerangka Konsep Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan 2010. Model Reka bentuk Pembelajaran

Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang dipilih dapat membimbing kanak-kanak belajar secara lebih berkesan.

Projek-projek yang terkandung dalam modul ini memberi pengalaman yang sebenar kepada kanak-kanak untuk membina boneka, membina pentas boneka, mengenali perwatakan dan emosi, mengenali muzik dan pergerakan, membina pendahuluan dan perkembangan cerita, membina konflik dan pengakhiran cerita, melaksanakan projek latihan persembahan, melaksanakan projek persembahan dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka.

Penggunaan boneka dan aktiviti drama tika boneka dalam modul ini menggalakkan interaksi kanak-kanak serta meningkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Kanak-kanak dapat menggunakan boneka untuk berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka secara individu, berpasangan atau kumpulan.

6.2.6 Kelemahan modul

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang dibangunkan dalam kajian ini juga mempunyai beberapa kelemahan. Antara ialah;

Guru-guru prasekolah yang tidak pernah didedahkan dengan boneka akan berasa sukar untuk memanipulasikan boneka. Mereka tidak dapat menggunakan suara dan pergerakan yang bersesuaian untuk menyampaikan perwatakan dalam cerita yang dipilih. Selain itu, guru sukar untuk membuat perancangan yang sistematik dan mempunyai

kekangan untuk membimbing kanak-kanak memanipulasikan boneka semasa melaksanakan aktiviti bersoal jawab, berlakon, bercerita, dan menyanyi.

Kedua, kanak-kanak yang tidak pernah didedahkan dengan boneka akan berasa sukar untuk membina boneka, membina pentas boneka, membina cerita dan melaksanakan persembahan drama tika boneka.

Bagi mengatasi kelemahan ini, guru-guru prasekolah perlu diberi latihan, bengkel atau seminar untuk mendapat ilmu pengetahuan dan kemahiran untuk mengendalikan aktiviti dramatik boneka. Kanak-kanak pula perlu diberi peluang untuk menonton rancangan pendidikan dan melayari Internet untuk mendapat gambaran tentang cara membina boneka, membina pentas boneka, membina cerita dan melaksanakan persembahan drama tika boneka.

6.2.7 Kesimpulan Fasa I

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dibangunkan berdasarkan modifikasi pendekatan pembangunan modul Rusell (1974) untuk mendapat kesahan dan kebolehpercayaan. Modul yang dibangunkan di peringkat Fasa I sesuai untuk guru-guru prasekolah mengimplementasikan projek-projek dalam modul di peringkat Fasa II: Mengimplementasikan dan Penilaian untuk mengenal pasti interaksi kanak-kanak menerusi boneka serta perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka.

6.3 Rumusan dan kesimpulan Fasa II

Bahagian ini membuat rumusan dan kesimpulan kajian Fasa II: Implementasi dan Penilaian. Rumusan dan kesimpulan tertumpu kepada cara implementasi dan penilaian Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak untuk mengenal pasti cara guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul. Selain itu, interaksi kanak-kanak semasa dan selepas aktiviti boneka serta perubahan sikap kanak-kanak daripada segi intrapersonal dan interpersonal sebelum dan selepas penggunaan boneka juga dirumuskan dalam kajian ini.

6.3.1 Rumusan dan kesimpulan cara guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul

Secara keseluruhannya, cara implementasi Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S terhadap modul dan tindak balas kanak-kanak Kelas P, Kelas R dan Kelas S terhadap modul telah mencapai objektif dengan jayanya walaupun cikgu menghadapi pelbagai cabaran khususnya kanak-kanak di prasekolah masing-masing kurang diberi pendedahan boneka sebagai alat pedagogi.

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mempraktikkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) didasari teori konstruktif yang diperkenalkan oleh Vygotsky (1978) dan Piaget (1966) yang menyatakan bahawa ilmu pengetahuan kanak-kanak tidak wujud di luar minda tetapi dibina dalam minda berdasarkan pengalaman sebenar. Projek-projek yang diimplementasikan dalam kajian ini telah memberi pengalaman sebenar kepada kanak-kanak.

Projek-projek yang terkandung dalam modul menggalakkan pembelajaran kolaboratif kanak-kanak seperti yang ditekankan oleh Dewey (1897). Kanak-kanak bekerjasama dalam kumpulan untuk melaksanakan projek-projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Kajian Sharan dan Shaulov (1990), Kamps dan kawan-kawan (1994) serta Gillies dan Ashman (2000) juga telah membuktikan pembelajaran kolaboratif dapat menggalakkan kerjasama kanak-kanak dalam proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan pencapaian mereka dalam proses pedagogi. Selain itu, Johnson dan Johnson (1993) serta Jordan dan Le Matais (1997) juga menyatakan pembelajaran kolaboratif dapat membantu meningkatkan proses sosialisasi dan maklum balas interpersonal daripada kanak-kanak lain dalam satu kumpulan yang sama-sama melaksanakan sesuatu tugasan yang diberi oleh guru.

Bimbingan ketiga-tiga orang guru dapat dilihat menerusi konsep *scaffolding* yang terkandung dalam Zon Perkembangan Proximal dalam teori konstruktif sosial Vygotsky (1978). Untuk mengimplementasikan projek-projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak, pada peringkat permulaan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memberi bimbingan dan bantuan kepada kanak-kanak untuk melaksanakan tugasan-tugasan dalam projek masing-masing. Bantuan ini dikurangkan apabila kanak-kanak mula menguasai kemahiran dan pengetahuan dalam setiap projek dan akhirnya mereka dapat melaksanakan tugasan yang diberi oleh guru dalam projek-projek yang dilaksanakan. Dapatan ini adalah sama dengan dapatan kajian Winsler (2003), Jacobs (2001), DeVries (2005) masing-masing menyatakan bahawa konsep *scaffolding* adalah sesuai digunakan untuk membimbing kanak-kanak prasekolah dalam proses pedagogi. Masing-masing menyatakan bahawa bantuan untuk kanak-kanak dikurangkan apabila mereka mula menguasai kemahiran dan pengetahuan yang disampaikan dan akhirnya mereka dapat melaksanakan tugasan yang diberi oleh guru dengan baik.

Rumusan seterusnya tertumpu kepada cara guru-guru mengimplementasikan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan projek-projek yang terkandung dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak;

6.3.1.1 Projek membina boneka

Situasi

Secara keseluruhannya, objektif projek membina boneka telah dicapai dengan jayanya untuk Kelas P, Kelas R dan Kelas S. Elemen ini bertujuan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina boneka secara kumpulan. Cikgu menyatakan tujuan projek kepada kanak-kanak manakala kanak-kanak memberi tindak balas terhadap projek. Kanak-kanak berpeluang mempamerkan boneka serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Ketiga-tiga orang guru telah mencapai tujuan projek ini dengan menepati perjanjian kepada kanak-kanak untuk menghasilkan boneka. Boneka-boneka yang dibina oleh kanak-kanak ialah watak Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Watak-watak boneka ini adalah dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Di samping menyatakan tujuan projek secara lisan, dicadangkan boneka digunakan oleh guru untuk menyampaikan tujuan projek supaya dapat menggalakkan tindak balas kanak-kanak terhadap boneka.

Kumpulan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dalam intrapersonal dan interpersonal dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif dalam intrapersonal dan interpersonal. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagikan kumpulan

dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara pembahagian kumpulan yang diguna pakai oleh guru masing-masing adalah sesuai. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan pembahagian kumpulan untuk menggalakkan tindak balas kanak-kanak terhadap boneka.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Coco. Cikgu R membina hubungan dengan kanak-kanak menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Cik Nab manakala Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan menggunakan buku cerita. Didapati bahawa cara Cikgu P dan Cikgu R yang menggunakan boneka untuk membina hubungan dengan kanak-kanak dapat menggalakkan tindak balas kanak-kanak dan menghidupkan suasana pembelajaran. Ketiga-ketiga orang guru telah melaksanakan elemen hubungan untuk mencantumkan pengetahuan yang sedia ada pada kanak-kanak sebelum sesuatu projek membina boneka dilaksanakan. Bagi kanak-kanak pula, mereka telah memberi perhatian sepenuhnya untuk meningkatkan pemikiran, kelakuan dan kemahiran penggunaan boneka .

Tugasan

Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S menggunakan cara yang sama iaitu menunjukkan langkah-langkah membuat boneka satu demi satu dengan jelas. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Cikgu memberi tugasan membina boneka kepada kanak-kanak manakala kanak-kanak melaksanakan tugasan yang diberikan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-

kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu oleh kanak-kanak yang mahir. Dicadangkan guru menggunakan boneka dalam elemen ini untuk menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

Pameran

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah melaksanakan elemen ini dengan menggunakan cara yang sama iaitu mengarahkan kanak-kanak mempamerkan boneka yang telah siap di atas meja yang disediakan. Kanak-kanak berpeluang melihat hasil boneka sendiri dan juga kawan-kawan yang lain. Dicadangkan guru menggunakan boneka untuk memberi arahan kepada kanak-kanak mempamerkan boneka masing-masing.

Refleksi

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S berefleksi projek membina boneka dengan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bercerita tentang hasil boneka sendiri dan perasaan masing-masing.

Dicadangkan guru menggunakan boneka untuk permulaan setiap elemen supaya dapat menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

6.3.1.2 Projek membina pentas boneka

Situasi

Secara keseluruhannya, projek membina pentas boneka yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Kanak-kanak juga diberi peluang

mempamerkan pentas boneka serta menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing dalam projek ini. Ketiga-tiga orang guru telah mencapai tujuan projek ini dengan menepati perjanjian kepada kanak-kanak untuk membina dan menghias pentas boneka kumpulan masing-masing untuk persembahan drama tika boneka. Di samping menyatakan tujuan projek membina pentas boneka secara lisan, guru digalakkan menggunakan boneka untuk menyampaikan tujuan projek supaya dapat menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

Kumpulan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek modul. Guru juga dicadangkan membahagikan kumpulan dengan menggunakan boneka untuk menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

Hubungan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S berjaya membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara soal jawab berkenaan makna rimba serta binatang dan tumbuh-tumbuhan yang terdapat dalam rimba. Ketiga-tiga orang cikgu menunjukkan contoh pentas boneka yang dihiasi suasana hutan untuk rujukan kelas. Dicadangkan guru menggunakan boneka untuk membina hubungan dengan kanak-kanak supaya menggalakkan interaksi kanak-kanak yang lebih efektif.

Tugasan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menunjukkan langkah-langkah membuat pentas boneka satu langkah demi satu langkah dengan jelas. Ketiga-tiga orang guru memastikan bahawa setiap kumpulan telah dibimbing dalam elemen ini. Kanak-kanak berjaya melaksanakan tugasan yang diberikan oleh cikgu. Semasa proses pembinaan, didapati bahawa guru dan kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya elemen ini. Dicadangkan boneka digunakan dalam elemen ini untuk memberi arahan melaksanakan tugasan.

Pameran

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S berjaya mengarahkan kanak-kanak mempamerkan pentas boneka yang dihasilkan secara berkumpulan di depan kelas. Kanak-kanak berpeluang melihat hasil pentas boneka kumpulan sendiri dan juga kumpulan kawan-kawan yang lain. Dicadangkan boneka digunakan dalam elemen ini untuk memberi arahan kepada kanak-kanak mempamerkan pentas boneka kumpulan masing-masing.

Refleksi

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah berefleksi dan membuat rumusan berkenaan projek membina pentas boneka secara berkumpulan. Kanak-kanak berpeluang dan lebih berani untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Dicadangkan boneka digunakan untuk melaksanakan elemen refleksi.

Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap elemen supaya menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

6.3.1.3 Projek perwatakan dan emosi

Situasi

Secara keseluruhannya, projek perwatakan dan emosi yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Kelas Cikgu R dan Kelas Cikgu S telah mencapai objektif. Projek ini bertujuan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Kanak-kanak telah mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan dapat menyatakan lima emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, benci dan takut di depan guru dan kawan-kawan lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Dicadangkan boneka digunakan untuk menyatakan situasi projek untuk menggalakkan tindak balas kanak-kanak yang lebih efektif.

Kumpulan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang aktif dan juga kanak-kanak yang pasif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek Drama tika Boneka Kanak-kanak. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan membahagikan kumpulan dalam projek ini.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan menggunakan boneka bertali burung yang bernama Lingo, Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti manakala Cikgu S menggunakan boneka berbatang monyet yang bernama Mon. Ketiga-tiga orang cikgu menggunakan boneka watak-watak dalam cerita iaitu Gajah, Burung, Monyet, Harimau, Rusa, Kancil dan Arnab untuk menyatakan sifat-sifat dan emosi-emosi untuk watak masing-masing. Kanak-kanak daripada ketiga-tiga kelas dapat menguasai sifat-sifat watak dan emosi-emosi watak masing-masing dalam cerita kesan daripada penggunaan boneka oleh ketiga-tiga orang guru. Cikgu R dan Cikgu S juga menggunakan kad gambar muka orang yang mempunyai emosi gembira, takut, marah, benci dan sedih untuk mengukuhkan lagi pemahaman kanak-kanak tentang emosi yang ingin disampaikan dalam projek ini. Didapati bahawa kanak-kanak dari kelas Cikgu R dan Cikgu S dapat membezakan emosi dengan lebih jelas kesan daripada penggunaan kad gambar emosi. Boleh dikatakan elemen ini telah diimplementasikan dengan jayanya dengan penggunaan boneka.

Tugasan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan perwatakan dan emosi dalam kumpulan masing-masing. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu oleh kanak-kanak yang mahir. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam komponen ini. Dicadangkan boneka digunakan untuk mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan.

Pameran

Cikgu S menggunakan boneka berbatang Mon untuk mengendalikan elemen pameran manakala Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Ketiga-tiga orang guru mengarahkan kanak-kanak menyatakan sifat-sifat dan emosi-emosi untuk watak masing-masing di depan kelas. Kanak-kanak dapat menyatakan sifat-sifat dan emosi-emosi pada watak sendiri dan juga mengetahui sifat-sifat dan emosi-emosi watak-watak lain yang dipamerkan oleh kawan-kawan lain.

Refleksi

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S membuat refleksi dengan memuji kanak-kanak yang telah melaksanakan projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyatakan perasaan masing-masing sepanjang proses projek perwatakan dan emosi.

Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap elemen supaya menggalakkan tindak balas kanak-kanak yang lebih efektif.

6.3.1.4 Projek muzik dan pergerakan

Situasi

Secara keseluruhannya, elemen situasi yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Kelas Cikgu R dan Kelas Cikgu S telah mencapai objektif. Tujuan elemen ini dilaksanakan adalah untuk membimbing kanak-kanak menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka. Lagu-lagu yang dipilih oleh Cikgu P ialah ‘Kawan’ manakala lagu-lagu yang dipilih oleh Cikgu R dan Cikgu S ialah lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’. Ketiga-tiga orang cikgu mengajar

pergerakan boneka merangkumi tutup dan buka mulut boneka, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan serta boneka berjalan. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Dicadangkan boneka digunakan untuk menyatakan situasi projek muzik dan pergerakan kepada kanak-kanak.

Kumpulan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagi dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek Drama tika Boneka Kanak-kanak. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan pembahagian kumpulan dalam projek ini.

Hubungan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu membina hubungan dengan kanak-kanak dengan menggunakan boneka. Cikgu P menggunakan boneka berbatang monyet yang bernama Jojo, Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan monyet yang digelar Kak Monyet manakala Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan monyet yang digelar Mon. Selain itu, ketiga-tiga orang guru juga menggunakan boneka untuk mengajar lagu dan pergerakan. Cikgu P menggunakan boneka Jojo untuk mengajar lagu ‘Kawan’, Cikgu R menggunakan boneka berbatang monyet yang digelar Adik Monyet lagu ‘Gerakan’ dan ‘Mari Menyanyi’ manakala Cikgu S menggunakan boneka berbatang Mon untuk mengajar kelas menyanyi lagu ‘Gerakan’ dan

‘Mari Menyanyi’. Ketiga-tiga orang guru juga menggunakan boneka watak-watak dalam cerita untuk mengajar pergerakan tutup dan buka mulut boneka. Kedua, boneka berpusing ke kiri dan ke kanan. Ketiga, boneka berjalan. Penggunaan boneka dalam elemen ini adalah sangat menggalakkan dan kanak-kanak seronok dengan cara pengajaran yang menggunakan boneka.

Tugasan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan muzik dan pergerakan dengan menggunakan boneka yang telah dibina. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu oleh kanak-kanak yang mahir. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan kepada kanak-kanak untuk melaksanakan tugasan dalam kumpulan.

Pameran

Cikgu P menggunakan boneka berbatang Jojo untuk mengarahkan kanak-kanak membuat pameran manakala Cikgu R dan Cikgu S mengarah kanak-kanak membuat pameran tanpa boneka. Ketiga-tiga orang guru mengarahkan kanak-kanak menyanyi lagu dan membuat pergerakan di depan kelas. Kanak-kanak dapat menyanyi lagu yang diajar oleh cikgu dan membuat pergerakan mengikut watak masing-masing. Penggunaan boneka Jojo dalam elemen ini lebih menceriakan suasana pembelajaran jika dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan boneka.

Refleksi

Secara keseluruhannya, Cikgu S menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon dan boneka bertali burung yang bernama Hijau untuk membuat refleksi bersama kelas manakala Cikgu P dan Cikgu R membuat refleksi tanpa boneka dalam elemen ini. Semasa membuat refleksi, ketiga-tiga orang cikgu memuji kanak-kanak yang telah berjaya melaksanakan projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bertanya soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Didapati bahawa elemen refleksi yang menggunakan boneka Hijau mempunyai interaksi yang baik di antara guru dan kanak-kanak.

Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap elemen untuk menggalakkan interaksi kanak-kanak.

6.3.1.5 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Situasi

Secara keseluruhannya, objektif projek pendahuluan dan perkembangan cerita yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah dicapai. Projek ini bertujuan untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Dicadangkan boneka digunakan untuk menyatakan situasi supaya menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

Kumpulan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek Drama tika Boneka Kanak-kanak. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan pembahagian kumpulan dalam projek ini.

Hubungan

Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon dan boneka bertali yang bernama Hijau manakala Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti. Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan mengajak kanak-kanak menyanyi lagu ‘Kawan’. Ketiga-tiga orang guru menggunakan boneka watak-watak dalam cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ untuk melakonkan pendahuluan dan perkembangan cerita. Cikgu P menggunakan boneka jari Gajah, Monyet, Burung, Rusa, Kancil dan Arnab manakala Cikgu R dan Cikgu S menggunakan boneka yang telah dibina dalam projek membina boneka. Penggunaan boneka oleh ketiga-tiga orang guru dalam projek ini telah mewujudkan suasana pembelajaran yang ceria dan riang gembira.

Tugasan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan pendahuluan dan perkembangan cerita dalam kumpulan masing-masing dengan

menggunakan boneka yang telah dihasilkan dalam projek membina boneka. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu oleh kanak-kanak yang mahir. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan kepada kanak-kanak untuk melaksanakan tugasan dalam kumpulan masing-masing.

Pameran

Cikgu S menggunakan boneka bertali yang bernama Hijau dan Cikgu R menggunakan boneka Burung Hijau untuk mengendalikan elemen pameran ini manakala Cikgu P mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Ketiga-tiga orang guru mengarahkan kanak-kanak membuat persembahan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan kelas. Kanak-kanak dapat membuat persembahan dengan jayanya dengan menggunakan boneka masing-masing dalam kumpulan. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Penggunaan boneka dalam projek ini dapat menggalakkan tindak balas kanak-kanak serta mewujudkan suasana pembelajaran yang ceria dan riang gembira.

Refleksi

Cikgu P dan Cikgu R membuat refleksi tanpa boneka manakala Cikgu S menggunakan boneka bertali Hijau untuk membuat refleksi pendahuluan dan perkembangan cerita bersama-sama kanak-kanak. Semasa membuat refleksi, ketiga-tiga orang cikgu memuji kanak-kanak yang telah berjaya melaksanakan projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyatakan bertanya soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing sepanjang proses projek. Didapati penggunaan boneka Cikgu S dalam elemen ini mempunyai interaksi yang baik antara guru dengan kanak-kanak.

Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap projek untuk menggalakkan interaksi kanak-kanak yang efektif.

6.3.1.6 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Situasi

Secara keseluruhannya, objektif projek konflik dan pengakhiran cerita telah dicapai dengan jayanya untuk Kelas P, Kelas R dan Kelas S. Elemen situasi bertujuan untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Dicadangkan boneka digunakan untuk menyatakan situasi projek konflik dan pengakhiran cerita kepada kanak-kanak.

Kumpulan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek modul selesai. Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagi dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek Drama tika Boneka Kanak-kanak. Dicadangkan

boneka digunakan untuk memberi arahan kepada kanak-kanak semasa pembahagian kumpulan.

Hubungan

Cikgu P dan Cikgu R membina hubungan dengan kanak dengan cara bercerita tanpa boneka manakala Cikgu S menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon. Untuk menyampaikan konflik dan pengakhiran cerita Cikgu P melakonkan watak-watak dalam cerita tanpa boneka manakala Cikgu R menggunakan satu set boneka bertali watak-watak dalam 'Siapa Pengawal Rimba' yang direka khas oleh beliau manakala Cikgu S menggunakan berbatang yang bernama Mon sekali lagi untuk menyampai konflik dan pengakhiran cerita. Didapati bahawa penggunaan boneka untuk membina hubungan dengan kanak-kanak dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang ceria dan riang gembira.

Tugasan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan konflik dan pengakhiran cerita dalam kumpulan masing-masing dengan menggunakan boneka yang telah dihasilkan dalam projek konflik dan pengakhiran cerita. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu oleh kanak-kanak yang mahir. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan melaksanakan tugasan dalam projek ini.

Pameran

Cikgu S menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon untuk mengendalikan komponen pameran ini manakala Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan komponen ini tanpa boneka. Ketiga-tiga orang guru mengarahkan kanak-kanak membuat persembahan konflik dan pengakhiran cerita di depan kelas. Kanak-kanak dapat membuat persembahan dengan jayanya dengan menggunakan boneka masing-masing dalam kumpulan. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Didapati kanak-kanak lebih seronok di Kelas S kerana Cikgu S menggunakan boneka untuk mengarahkan kanak-kanak melaksanakan elemen pameran.

Refleksi

Cikgu S menggunakan boneka berbatang Mon untuk mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap konflik dan pengakhiran cerita manakala Cikgu P dan Cikgu R membuat refleksi tanpa boneka. Semasa membuat refleksi, ketiga-tiga orang cikgu memuji kanak-kanak yang telah berjaya melaksanakan projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bertanya soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Didapati bahawa penggunaan boneka dalam elemen ini mempunyai interaksi yang baik antara guru dan kanak-kanak.

Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap elemen dalam projek untuk menggalakkan kanak-kanak berinteraksi secara efektif.

6.3.1.7 Projek latihan persembahan

Situasi

Secara keseluruhannya, projek latihan persembahan telah diimplementasikan dengan jayanya oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S. Projek ini bertujuan untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan cerita penuh di depan guru dan kanak-kanak lain. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Dicadangkan boneka digunakan untuk menyatakan situasi projek.

Kumpulan

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagi dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek modul. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan kepada kanak-kanak semasa pembahagian kumpulan.

Hubungan

Cikgu P membina hubungan dengan kelas dengan menggunakan boneka sarung tangan Arnab yang bernama Nana, Cikgu R menggunakan satu set boneka bertali watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' manakala Cikgu S membina hubungan dengan cara menggunakan

boneka bertali burung yang bernama Hijau. Ketiga-tiga orang guru bercerita berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita serta konflik dan pengakhiran cerita untuk membantu kanak-kanak mengingat balik cerita penuh. Kanak-kanak menumpu perhatian sepenuhnya terhadap cerita yang disampaikan oleh cikgu. Penggunaan boneka dalam elemen ini menggalakkan kanak-kanak untuk berinteraksi dan mewujudkan suasana pembelajaran yang ceria dan riang gembira.

Tugasan

Elemen tugasan telah diimplementasikan dengan jayanya. Cikgu S menggunakan boneka bertali burung yang bernama Hijau untuk mengarah kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba' manakala Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu oleh kanak-kanak yang mahir. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Penggunaan boneka oleh Cikgu S dalam elemen ini menggalakkan kanak-kanak untuk berinteraksi dan mewujudkan suasana pembelajaran yang ceria dan riang gembira.

Pameran

Elemen pameran dapat diimplementasikan dengan jayanya. Ketiga-tiga orang guru mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Mereka mengarahkan kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh di depan kelas. Kanak-kanak dapat membuat persembahan dengan jayanya dengan menggunakan boneka masing-masing dalam kumpulan. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Kekurangan elemen ini ialah ketiga-tiga orang guru mengendalikan elemen ini tanpa menggunakan boneka.

Refleksi

Elemen refleksi dapat diimplementasikan dengan jayanya. Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S membuat refleksi tanpa boneka. Semasa membuat refleksi, ketiga-tiga orang cikgu memuji kanak-kanak yang telah berjaya melaksanakan projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyatakan perasaan masing-masing sepanjang proses projek. Kekurangan elemen ini ialah ketiga-tiga orang guru mengendalikan elemen ini tanpa menggunakan boneka.

Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap elemen untuk menggalakkan kanak-kanak berinteraksi dengan lebih efektif.

6.3.1.8 Projek persembahan

Situasi

Secara keseluruhannya, projek persembahan dapat diimplementasikan dengan jayanya oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S. Kanak-kanak Kelas P, Kelas R dan Kelas S juga menunjukkan tindak balas yang positif. Projek ini dapat mencapai objektif dengan tujuan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka yang bertajuk ‘Siapa Pengawal Rimba’. Pada akhir projek ini kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan drama tika boneka di depan guru dan rakan-rakan lain berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita. Semua kanak-kanak yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Dicadangkan boneka digunakan untuk menyatakan situasi kepada kanak-kanak untuk menggalakkan interaksi kanak-kanak.

Kumpulan

Elemen kumpulan yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Ketiga-tiga orang guru memastikan bahawa setiap kumpulan mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagi kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagi dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagi kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek modul. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan pembahagian kumpulan.

Hubungan

Elemen hubungan yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan mengajak kanak-kanak menyanyi lagu ‘Kawan’ manakala Cikgu R dan Cikgu S membina hubungan dengan menggunakan boneka. Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti manakala Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Kata. Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan Kata sekali lagi untuk bercerita semula cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’ supaya kanak-kanak dapat mengingat kembali cerita yang akan digunakan dalam persembahan boneka manakala Cikgu P dan Cikgu R bercerita tanpa boneka. Didapati cara Cikgu R dan Cikgu S membina hubungan dengan menggunakan boneka lebih menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

Tugasan

Elemen tugasan yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Ketiga-tiga orang guru mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu oleh kanak-kanak yang mahir. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Kekurangan elemen tugasan ialah ketiga-tiga orang guru tidak menggunakan boneka untuk mengendalikan elemen ini.

Pameran

Elemen pameran yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Kata untuk mengendalikan elemen pameran untuk projek ini. Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Mereka mengarahkan kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh di depan kelas. Kanak-kanak dapat membuat persembahan dengan jayanya dengan menggunakan boneka masing-masing dalam kumpulan. Pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Didapati cara implementasi Cikgu S yang menggunakan boneka untuk mengarahkan kanak-kanak membuat persembahan lebih menarik perhatian kanak-kanak jika dibandingkan dengan Cikgu P dan Cikgu R yang mengendalikan elemen ini tanpa boneka.

Refleksi

Elemen refleksi yang dilaksanakan oleh Cikgu P, Cikgu S dan Cikgu R telah mencapai objektif. Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’ dengan menggunakan boneka sarung tangan

Kata. Cikgu P dan Cikgu R membuat refleksi tanpa boneka. Semasa membuat refleksi, cikgu memuji kanak-kanak yang telah berjaya melaksanakan projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyatakan perasaan masing-masing sepanjang proses projek. Didapati cara implementasi Cikgu S yang menggunakan boneka untuk mengarahkan kanak-kanak membuat persembahan lebih menarik perhatian kanak-kanak jika dibandingkan dengan Cikgu P dan Cikgu R yang mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap elemen untuk menggalakkan tindak balas kanak-kanak yang lebih efektif.

6.3.1.9 Projek menonton semula persembahan

Situasi

Secara keseluruhannya, implementasi projek menonton semula persembahan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Projek ini bertujuan untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek ini, kanak-kanak bercerita semula dan menjawab soalan-soalan berdasarkan cerita yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan kawan-kawan lain. Semua kanak-kanak yang terlibat diberi peluang untuk bercerita dan menjawab soalan. Dicadangkan boneka digunakan oleh guru untuk menyatakan situasi untuk menggalakkan tindak balas kanak-kanak.

Kumpulan

Elemen kumpulan yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Ketiga-tiga orang guru telah memastikan bahawa setiap kumpulan

mempunyai kanak-kanak yang bersikap positif dan juga kanak-kanak yang bersikap negatif. Kumpulan yang telah dibahagikan kekal sehingga projek dalam modul selesai. Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Ketiga-tiga cara ini sesuai dan boleh diguna pakai dalam projek modul. Dicadangkan boneka digunakan untuk memberi arahan kepada kanak-kanak semasa pembahagian kumpulan.

Hubungan

Elemen hubungan yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Cikgu P membina hubungan dengan kanak-kanak dengan mengajak kanak-kanak menyanyi lagu 'Kawan'. Selepas menyanyi lagu 'Kawan', Cikgu P tayang semula persembahan yang dibuat oleh kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Cikgu R dan Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara soal jawab. Selepas itu, cikgu menayang semula persembahan yang dibuat oleh kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kekurangan elemen ini ialah ketiga-tiga guru mengendalikan elemen hubungan tanpa boneka.

Tugasan

Elemen tugasan yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Ketiga-tiga orang guru mengendalikan elemen ini dengan meminta kanak-kanak membaca buku cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Cikgu membimbing kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Kanak-kanak yang mahir membimbing kanak-kanak yang kurang mahir. Selain dibimbing oleh cikgu, kanak-kanak yang kurang mahir juga dibantu

oleh kanak-kanak yang mahir. Cara pembelajaran konstruktif dipraktikkan sepenuhnya dalam elemen ini. Kekurangan elemen ini ialah ketiga-tiga guru mengendalikan elemen tugasan tanpa boneka.

Pameran

Elemen pameran yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka manakala Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan katak yang bernama Kata untuk memberi arahan kepada kelas menceritakan semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Didapati cara Cikgu S yang menggunakan boneka untuk memberi arahan lebih menarik perhatian kanak-kanak jika dibandingkan dengan cara Cikgu P dan Cikgu R yang mengendalikan elemen ini tanpa boneka.

Refleksi

Elemen refleksi yang diimplementasikan oleh Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah mencapai objektif. Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap cerita 'Siapa Pengawal Rimba' dengan menggunakan boneka sarung tangan katak yang bernama Kata. Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Didapati cara Cikgu S yang menggunakan boneka untuk membuat refleksi lebih menarik perhatian kanak-kanak jika dibandingkan dengan cara Cikgu P dan Cikgu R yang mengendalikan elemen ini tanpa boneka.

Dicadangkan boneka digunakan untuk permulaan setiap elemen supaya menggalakkan tindak balas kanak-kanak yang lebih efektif.

6.3.1.10 Kekuatan guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul

Kekuatan guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul adalah seperti berikut;

Projek membina boneka dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak membina boneka. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek membina secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu P menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Coco, Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Cik Nab manakala Cikgu S menggunakan buku cerita untuk membina hubungan dengan kanak-kanak dengan. Boneka yang digunakan oleh Cikgu P dan Cikgu R untuk membina hubungan lebih menarik perhatian kanak-kanak untuk belajar. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S menunjukkan langkah-langkah membina boneka dengan jelas. Semasa elemen pameran, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak mempamerkan boneka yang telah siap di atas meja yang disediakan. Semasa elemen refleksi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengimbas kembali projek membina boneka dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bercerita tentang hasil boneka sendiri dan perasaan masing-masing.

Projek membina pentas boneka dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak membina pentas boneka. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek membina pentas boneka secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S bersoal jawab dengan kanak-kanak berkenaan makna rimba, binatang dan tumbuh-tumbuhan yang terdapat dalam rimba. Selain itu, ketiga-tiga orang cikgu juga menunjukkan contoh pentas boneka untuk rujukan kanak-kanak. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S menunjukkan langkah-langkah membina pentas boneka dengan jelas. Semasa elemen pameran, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak mempamerkan pentas boneka yang telah siap di atas meja yang disediakan. Semasa elemen refleksi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengimbas kembali projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bercerita tentang hasil boneka sendiri dan perasaan masing-masing.

Projek perwatakan dan emosi dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak untuk mengenali watak-watak dan emosi dalam cerita. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek perwatakan dan emosi secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan

cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu P menggunakan boneka bertali burung yang bernama Lingo, Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti manakala Cikgu S menggunakan boneka berbatang monyet yang bernama Mon untuk membina hubungan. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S menyatakan sifat-sifat dan emosi-emosi untuk watak-watak dalam cerita dengan jelas. Semasa elemen pameran, Cikgu S menggunakan boneka berbatang Mon untuk memberi arahan. Cikgu P dan Cikgu R memberi arahan secara lisan. Semasa elemen refleksi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S memuji, mengimbas kembali projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bercerita tentang hasil boneka sendiri dan perasaan masing-masing.

Projek muzik dan pergerakan dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak menyanyi lagu dan membuat pergerakan. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi,Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek muzik dan pergerakan secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu P menggunakan boneka berbatang monyet yang bernama Jojo, Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan monyet yang digelar Kak Monyet manakala Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan monyet yang digelar Mon untuk

membina hubungan dengan kanak-kanak. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan muzik dan pergerakan dengan menggunakan boneka yang telah dibina. Semasa elemen pameran, Cikgu P menggunakan boneka berbatang Jojo untuk mengarahkan kanak-kanak membuat pameran. Semasa elemen refleksi, Cikgu S menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon dan boneka bertali burung yang bernama Hijau untuk membuat refleksi bersama kanak-kanak. Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S memuji, mengimbas kembali projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bercerita tentang hasil boneka sendiri dan perasaan masing-masing.

Projek pendahuluan dan perkembangan cerita dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek pendahuluan dan perkembangan cerita secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu P mengajak kanak-kanak menyanyi lagu ‘Kawan’. Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti dan Cikgu S menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon dan boneka bertali yang bernama Hijau untuk membina hubungan dengan kanak-kanak. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan masing-masing dengan menggunakan boneka yang telah dibina. Semasa elemen pameran,Cikgu S menggunakan boneka bertali yang bernama Hijau dan Cikgu R

menggunakan boneka Burung Hijau untuk mengendalikan elemen pameran ini. Semasa elemen refleksi,Cikgu S menggunakan boneka bertali Hijau untuk membuat refleksi bersama-sama kanak-kanak. Ketiga-tiga orang guru memberi peluang kepada kanak-kanak untuk bercerita tentang hasil boneka sendiri dan perasaan masing-masing.

Projek konflik dan pengakhiran cerita dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek konflik dan pengakhiran cerita secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu S menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon untuk permulaan elemen ini. Cikgu R menggunakan satu set boneka bertali watak-watak dalam ‘Siapa Pengawal Rimba’ yang direka khas oleh beliau manakala Cikgu S menggunakan berbatang yang bernama Mon sekali lagi untuk menyampai konflik dan pengakhiran cerita. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan masing-masing dengan menggunakan boneka yang telah dibina. Semasa elemen pameran, Cikgu S menggunakan boneka berbatang yang bernama Mon untuk mengendalikan elemen ini. Semasa elemen refleksi, Cikgu S menggunakan boneka berbatang Mon untuk mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap konflik dan pengakhiran cerita.

Projek latihan persembahan dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak membuat latihan persembahan drama tika boneka. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek latihan persembahan secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu P membina hubungan dengan kelas dengan menggunakan boneka sarung tangan Arnab yang bernama Nana, Cikgu R menggunakan satu set boneka bertali watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' manakala Cikgu S membina hubungan dengan cara menggunakan boneka bertali burung yang bernama Hijau. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan masing-masing dengan menggunakan boneka yang telah dibina. Semasa elemen pameran, Cikgu S menggunakan boneka bertali burung yang bernama Hijau untuk mengarah kanak-kanak membuat latihan dalam kumpulan masing-masing untuk cerita penuh. Semasa elemen refleksi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S memuji kanak-kanak yang telah berjaya melaksanakan projek dan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyatakan perasaan masing-masing sepanjang proses projek.

Projek persembahan dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak membuat persembahan drama tika boneka. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek persembahan

secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu R dan Cikgu S membina hubungan dengan menggunakan boneka. Cikgu R menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Siti manakala Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Kata. Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan Kata sekali lagi untuk bercerita semula cerita 'Siapa Pengawal Rimba' supaya kanak-kanak dapat mengingat kembali cerita yang akan digunakan dalam persembahan boneka. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengarahkan kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan masing-masing dengan menggunakan boneka yang telah dibina. Semasa elemen pameran, Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Kata untuk mengendalikan elemen pameran untuk projek ini. Semasa elemen refleksi, Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba' dengan menggunakan boneka sarung tangan Kata.

Projek menonton semula persembahan dapat meningkatkan kemahiran Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S untuk membimbing kanak-kanak menonton semula persembahan drama tika boneka. Tindak balas kanak-kanak menggunakan boneka untuk berinteraksi juga dapat dikenal pasti. Semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S telah menyatakan tujuan projek menonton semula persembahan secara jelas dan memberi perjanjian kepada kanak-kanak berkenaan projek ini secara lisan. Semasa elemen kumpulan,Cikgu P membahagikan kumpulan dengan cara mengantungkan kad warna pada leher kanak-kanak, Cikgu R membahagikan kumpulan dengan cara mengikut carta kumpulan yang telah

disediakan manakala Cikgu S membahagikan kumpulan dengan cara mengikut nama yang ada pada senarai kehadiran. Semasa elemen hubungan, Cikgu P mengajak kanak-kanak menyanyi lagu ‘Kawan’ dan tayang semula persembahan yang dibuat oleh kanak-kanak satu kumpulan demi satu kumpulan. Cikgu R dan Cikgu S membina hubungan dengan kanak-kanak dengan cara soal jawab. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S meminta kanak-kanak membaca buku cerita ‘Siapa Pengawal Rimba’. Semasa elemen pameran, Cikgu S menggunakan boneka sarung tangan yang bernama Kata untuk mengendalikan elemen pameran untuk projek ini. Semasa elemen refleksi, Cikgu S mengumpulkan kanak-kanak di depan kelas lalu membuat refleksi terhadap menonton semula persembahan boneka ‘Siapa Pengawal Rimba’.

6.3.1.11 Kelemahan guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul

Kelemahan guru-guru prasekolah mengimplementasikan modul dan cara kanak-kanak bertindak balas dengan modul adalah seperti berikut;

Dalam projek membina boneka, semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek membina boneka. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Semasa elemen hubungan, Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membina hubungan. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan. Semasa elemen pameran, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk memberi

arahan. Semasa elemen refleksi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam projek membina pentas boneka, *semasa elemen situasi,* Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. *Semasa elemen kumpulan,* Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. *Semasa elemen hubungan,* Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membina hubungan. *Semasa elemen tugasan,* Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan. *Semasa elemen pameran,* Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. *Semasa elemen refleksi* Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam projek perwatakan dan emosi, semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Tiada kelemahan semasa elemen hubungan. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan. Semasa elemen pameran, Cikgu P dan Cikgu R tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. Semasa elemen refleksi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam projek muzik dan pergerakan, semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Tiada kelemahan semasa elemen hubungan. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan. Semasa elemen pameran, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. Semasa elemen refleksi, Cikgu P dan Cikgu R tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam projek pendahuluan dan perkembangan cerita, semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Tiada kelemahan semasa elemen hubungan. Semasa elemen tugasan. Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan. Semasa elemen pameran, Cikgu P tidak menggunakan boneka untuk elemen ini. Semasa elemen refleksi, Cikgu P dan Cikgu R tidak menggunakan boneka untuk memberi arahan. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam projek konflik dan pengakhiran cerita, semasa elemen situasi,Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. Semasa elemen kumpulan,Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Semasa elemen hubungan, Cikgu P dan Cikgu R membina hubungan dengan kanak dengan cara bercerita tanpa boneka. Semasa elemen tugasan,

Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan. Semasa elemen pameran,Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Semasa elemen refleksi, Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam projek latihan persembahan, semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Tiada kelemahan semasa elemen hubungan. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membimbing kanak-kanak melaksanakan tugasan. Semasa elemen pameran, Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Semasa elemen refleksi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S membuat refleksi tanpa boneka. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam Projek persembahan, semasa elemen situasi,Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Semasa elemen hubungan, Cikgu P dan Cikgu R bercerita tanpa boneka. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Semasa elemen pameran, Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Semasa elemen refleksi,Cikgu P dan Cikgu R membuat refleksi tanpa boneka. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Dalam projek menonton semula persembahan, semasa elemen situasi, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk menyatakan situasi projek. Semasa elemen kumpulan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S tidak menggunakan boneka untuk membahagi kumpulan. Semasa elemen hubungan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S bercerita tanpa boneka. Semasa elemen tugasan, Cikgu P, Cikgu R dan Cikgu S mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Semasa elemen pameran, Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Semasa elemen refleksi, Cikgu P dan Cikgu R mengendalikan elemen ini tanpa boneka. Tindak balas kanak-kanak menjadi kurang aktif semasa elemen yang tidak menggunakan boneka.

Bagi menyelesaikan kelemahan ini, guru digalakkan untuk menggunakan boneka pada setiap elemen supaya tindak balas kanak-kanak menjadi lebih aktif.

6.3.1.12 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahawa cara guru-guru mengimplementasikan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dan tindak balas kanak-kanak terhadap Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak adalah berdasarkan proses pedagogi konstruktif. Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak telah diimplementasikan dengan jayanya oleh ketiga-tiga orang guru berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) melalui konsep *scaffolding* dan kanak-kanak bertindak balas dengan cara pembelajaran konstruktif secara kolaboratif untuk projek-projek yang terkandung dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak .

Ketiga-tiga orang guru yang terlibat dalam kajian ini telah berjaya mengimplementasikan projek-projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dengan berdasarkan pembelajaran konstruktif. Mereka telah membimbing kanak-kanak dengan berkesan untuk meningkatkan sikap positif kanak-kanak terhadap pembelajaran dan juga pencapaian kanak-kanak terutamanya daripada segi intrapersonal dan interpersonal.

Sepanjang proses mengimplementasikan projek-projek dalam Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak, kanak-kanak telah bekerjasama untuk melaksanakan tugasan dan menjayakan kesemua projek dalam modul yang telah diimplementasikan. Mereka telah melibatkan diri secara aktif dan berusaha untuk menyelesaikan masalah dalam projek-projek yang dilaksanakan. Pada akhir projek, kanak-kanak dapat mempamerkan hasil mereka dengan mempersembahkan drama tika boneka yang berunsur main sambil belajar.

6.3.2 Rumusan dan kesimpulan cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka semasa dan selepas aktiviti modul

Bahagian ini membuat rumusan dan kesimpulan terhadap cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka sama ada berbual, menyanyi atau memanipulasikan boneka. Didapati bahawa kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka secara individu, berpasangan atau berkumpulan semasa dan selepas aktiviti Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak. Deniger (1990), Euker (1991) dan Jackman (2001) juga menyatakan bahawa aktiviti boneka yang dilaksanakan secara individu, berpasangan dan kumpulan dapat memberi peluang kepada kanak-kanak untuk berinteraksi dan melaksanakan aktiviti secara berterusan. Vygotsky (1962, 1966) pula menyatakan bahawa aktiviti kumpulan dapat

menggalakkan interaksi sosial kanak-kanak dan mereka dapat mengawal diri dan berinteraksi dengan guru atau kawan-kawan sekumpulan. Piaget (1956, 1976), Schwebel dan Raph (1973) dan Lihanna (2005) juga bersetuju interaksi antara kanak-kanak adalah penting dalam proses pedagogi kerana mereka bertukar pandangan dan membawa kesan kepada prestasi seseorang kanak-kanak.

6.3.2.1 Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka

Interaksi kanak-kanak menerusi boneka secara individu, berpasangan dan berkumpulan semasa aktiviti penggunaan boneka dikenal pasti menerusi projek-projek Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak yang merangkumi (i) projek membina boneka, (ii) projek membina pentas boneka, (iii) projek perwatakan dan emosi, (iv) projek muzik dan pergerakan, (v) projek pendahuluan dan perkembangan cerita, (vi) projek konflik dan pengakhiran cerita, (vii) projek latihan persembahan, (viii) projek persembahan dan (ix) projek menonton semula persembahan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006). Rumusan seterusnya berkaitan dengan interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka dalam projek-projek Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak secara individu, berpasangan dan berkumpulan;

6.3.2.2 Projek membina boneka

Interaksi secara individu

Kanak-kanak P1, P3, R2, R5, R6, S1, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka untuk berinteraksi secara individu semasa melaksanakan tugasan projek membina boneka.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa untuk berbual secara individu berkenaan umur, sekolah dan kawannya manakala Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, tempat tinggal dan kawan.

Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, umur dan tempat tinggal. Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan umur. Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, jantina dan perasaan. Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan umur. Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan pekerjaan. Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara individu berkenaan umur dan kebolehan. Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan umur. Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan jantina.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak P1 dan P2, Kanak-kanak P4 dan P5, Kanak-kanak R1 dan R6, Kanak-kanak R3 dan R4 serta Kanak-kanak S1 dan S2 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berpasangan semasa melaksanakan tugasan projek membina boneka.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan P2 menggunakan boneka Harimau untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan umur. Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan umur.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet dan R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan hubungan kawan. Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, umur dan jantina.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Rusa untuk berbual secara berpasangan berkenaan sekolah dan hubungan kawan.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet untuk berinteraksi secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak dan tempat tinggal masing-masing.

6.3.2.3 Projek membina pentas boneka

Tiada.

6.3.2.4 Projek perwatakan dan emosi

Interaksi secara individu

Kanak-kanak P2, P3, R1, R2, R4, R5, R6, S1 dan S2 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara individu semasa melaksanakan tugasan projek perwatakan dan emosi.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan perasaan manakala Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan perasaan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet untuk berbual secara individu menerusi bonekanya berkenaan pengenalan dan sifat watak, kenderaan yang dinaiki dan perasaan. Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan. Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak, perasaan dan kenderaan yang dinaiki untuk datang ke sekolah. Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan. Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak serta kenderaan yang digunakan untuk datang ke sekolah.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan dan sifat watak serta perasaan. Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak, kebolehan dan perasaan.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak P1 dan P4, Kanak-kanak R2 dan R3, Kanak-kanak R4 dan R5, Kanak-kanak S4 dan S7 serta Kanak-kanak R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berpasangan semasa melaksanakan tugasan perwatakan dan emosi.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan perasaan masing-masing.

Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung dan Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil untuk berbual secara berpasangan berkenaan perasaan dan hubungan watak masing-masing. Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab dan Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan tempat tinggal dan perasaan masing-masing.

Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, perasaan dan hubungan kawan. Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung dan Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak, perasaan dan hubungan kawan.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P1, P2 dan P5 serta Kanak-kanak S1, S2 dan S3 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa melaksanakan tugasan perwatakan dan emosi.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak dan perasaan masing-masing.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak, perasaan, hubungan kawan.

6.3.2.5 Projek muzik dan pergerakan

Interaksi secara individu

Kanak-kanak P5, R6 dan S3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara individu semasa melaksanakan tugasan muzik dan pergerakan

Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual berkenaan lagu dan menyanyi secara individu. Kanak-kanak R6 pula menggunakan boneka Harimaunya untuk berbual secara individu berkenaan lagu dan Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara individu berkenaan lagu juga.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak P1 dan P2 serta Kanak-kanak S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berpasangan semasa melaksanakan tugasan muzik dan pergerakan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan lagu dan menyanyi lagu. Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka gajah untuk berbual secara individu berkenaan lagu dan hubungan kawan.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 serta Kanak-kanak S1,S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa melaksanakan tugasan muzik dan pergerakan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual berkenaan lagu dan menyanyi secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual berkenaan lagu dan menyanyi secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka gajah untuk berbual berkenaan lagu dan menyanyi secara berkumpulan.

6.3.2.6 Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Interaksi secara individu

Kanak-kanak R5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara individu semasa melaksanakan tugasan projek pendahuluan dan perkembangan cerita.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan hubungan kawan. Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk berkawan. Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara individu berkenaan pengenalan watak dan keinginan untuk berkawan.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak P1 dan P2, Kanak-kanak R5 dan R6 serta Kanak-kanak S2 dan S3 menggunakan boneka masing-masing untuk berbual secara berpasangan semasa melaksanakan tugasan projek pendahuluan dan perkembangan cerita.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan sifat watak. Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan hubungan kawan. Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan perasaan masing-masing.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P3, P4 danP5, Kanak-kanak S1, S4 dan S5, Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 serta Kanak-kanak S1,S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa melaksanakan tugasan muzik dan pergerakan.

Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan dan kawan masing-masing. Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan sifat watak dan hubungan kawan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan pendahuluan dan perkembangan cerita secara berkumpulan.

6.3.2.7 Projek konflik dan pengakhiran cerita

Interaksi secara individu

Tiada.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak P1 dan P3, Kanak-kanak R5 dan R6, Kanak-kanak S1 dan S2 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berpasangan semasa melaksanakan tugasan projek konflik dan pengakhiran cerita.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa dan Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan perasaan dan kawan masing-masing.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berpasangan berkenaan perasaan masing-masing.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan perasaan. Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan perasaan masing-masing.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P1, P3, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3 dan R4, Kanak-kanak S2, S3, S4 dan S5, Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6, Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan dan kawan masing-masing.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4

menggunakan boneka Arnab untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan masing-masing.

Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara kumpulan berkenaan perasaan dan penyelesaian masalah.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan konflik dan pengakhiran cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan konflik dan pengakhiran cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan konflik dan pengakhiran cerita.

6.3.2.8 Projek latihan persembahan

Interaksi secara individu

Kanak-kanak R6 menggunakan boneka untuk berinteraksi secara individu. Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara individu berkenaan perasaan dan hubungan kawan.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak P2 dan P3, Kanak-kanak S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berpasangan semasa melaksanakan tugasan projek latihan.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan sifat watak masing-masing.

Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berpasangan berkenaan pengenalan watak dan hubungan kawan masing-masing.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P1, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4 dan R5, Kanak-kanak S1, S2, S3, S4 dan S5, Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6, Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa melaksanakan tugasan latihan persembahan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan dan kawan masing-masing.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab dan Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan dan hubungan kawan masing-masing.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan dan strategi perancangan masing-masing.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita penuh secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita penuh secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita penuh secara berkumpulan.

6.3.2.9 Projek persembahan

Interaksi secara individu

Tiada.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak R2 dan R3 serta Kanak-kanak R5 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa melaksanakan tugasan projek persembahan.

Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung dan Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan perasaan, keinsafan dan hubungan kawan masing-masing.

Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berinteraksi secara berpasangan berkenaan perasaan, keinsafan dan hubungan kawan masing-masing.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R4 dan R6, Kanak-kanak S1, S2, S6 dan S7, Kanak-kanak S3, S4 dan S5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 serta Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa melaksanakan projek persembahan.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan sifat watak masing-masing secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan dan hubungan kawan masing-masing.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk berbual secara berkumpulan berkenaan pengenalan watak, perasaan dan hubungan kawan masing-masing.

Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil dan Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung untuk berbual secara berkumpulan berkenaan perasaan, kebolehan dan hubungan kawan masing-masing.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita penuh secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita penuh secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita penuh secara berkumpulan.

6.3.2.10 Projek menonton semula persembahan

Tiada.

Interaksi kanak-kanak menerusi boneka semasa aktiviti penggunaan boneka merangkumi aktiviti berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka secara individu, berpasangan dan berkumpulan.

6.3.3 Interaksi kanak-kanak menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka

Interaksi kanak-kanak menerusi boneka secara individu, berpasangan dan kumpulan semasa aktiviti penggunaan boneka dikenal pasti menerusi main bebas kali pertama dan main bebas kali kedua. Rumusan seterusnya berkaitan dengan interaksi kanak-kanak menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka secara individu, berpasangan dan berkumpulan;

6.3.3.1 Main bebas kali pertama

Interaksi secara individu

Tiada.

Interaksi secara berpasangan

Kanak-kanak P2 dan P3 serta Kanak-kanak R4 dan R6 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berpasangan semasa melaksanakan main bebas kali pertama.

Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah untuk berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita secara berpasangan.

Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk berinteraksi dengan berbual berkenaan cerita secara berpasangan.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P1, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 serta Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa main bebas pertama kali.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita secara berkumpulan.

6.3.3.2 Main bebas kali kedua

Interaksi secara individu

Tiada.

Interaksi secara berpasangan

Tiada.

Interaksi secara berkumpulan

Kanak-kanak P1, P2, P3, P4 dan P5, Kanak-kanak R1, R2, R3, R4, R5 dan R6 serta Kanak-kanak S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7 menggunakan boneka masing-masing untuk berinteraksi secara berkumpulan semasa main bebas kali kedua.

Kanak-kanak P1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak P2 menggunakan boneka Harimau, Kanak-kanak P3 menggunakan boneka Gajah, Kanak-kanak P4 menggunakan boneka Monyet dan Kanak-kanak P5 menggunakan boneka Burung untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak R1 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak R2 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak R3 menggunakan boneka Kancil, Kanak-kanak R4 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak R5 menggunakan boneka Gajah dan Kanak-kanak R6 menggunakan boneka Harimau untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita secara berkumpulan.

Kanak-kanak S1 menggunakan boneka Rusa, Kanak-kanak S2 menggunakan boneka Monyet, Kanak-kanak S3 menggunakan boneka Arnab, Kanak-kanak S4 menggunakan

boneka Kancil, Kanak-kanak S5 menggunakan boneka Burung, Kanak-kanak S6 menggunakan boneka Harimau dan Kanak-kanak S7 menggunakan boneka Gajah untuk menyanyi dan memanipulasikan boneka berkenaan cerita secara berkumpulan.

Interaksi kanak-kanak menerusi boneka selepas aktiviti penggunaan boneka merangkumi aktiviti berbual, menyanyi dan memanipulasikan boneka secara individu, berpasangan dan berkumpulan.

6.3.3.3 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahawa cara kanak-kanak menggunakan boneka dalam interaksi mereka sama ada berbual, menyanyi atau memanipulasi boneka secara individu, berpasangan atau berkumpulan semasa dan selepas aktiviti Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dapat meningkatkan intrapersonal mereka kerana kanak-kanak menyatakan perasaan masing-masing menerusi boneka mereka. Daripada segi interpersonal pula, aktiviti penggunaan dapat menggalakkan kanak-kanak untuk bersosial, dapat mengawal diri dan berkomunikasi dengan kawan-kawan yang lain. Interaksi antara kanak-kanak menerusi boneka semasa dan selepas penggunaan boneka juga menggalakkan mereka bertukar pandangan dan membawa kesan daripada segi perubahan intrapersonal dan interpersonal seseorang kanak-kanak.

6.3.4 Rumusan dan kesimpulan perubahan sikap kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka

Bahagian ini membuat rumusan dan kesimpulan terhadap perubahan sikap kanak-kanak sebelum dan selepas penggunaan boneka. Data-data kajian yang dikumpulkan menunjukkan penggunaan boneka berkesan untuk mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Dapatan ini sama dengan kajian-kajian yang menyatakan bahawa penggunaan boneka dapat mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Daripada segi intrapersonal, kajian Loy (2007), Koster (2005) Nolen (2003), Boulifard (2003), Linn (1990) Templeton, (1997) dan Hennings (1997) yang masing-masing menyatakan bahawa penggunaan boneka dapat mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak. Daripada segi interpersonal, kajian Loy (2007), Koster (2005), (Esah, 2004), Mbuva (2003), Mayesky (1998) Deniger (1990) yang masing-masing juga mengatakan bahawa penggunaan boneka dapat membantu mempertingkatkan interpersonal kanak-kanak. Rumusan perubahan sikap kanak-kanak dari segi intrapersonal dan interpersonal adalah seperti berikut;

6.3.4.1 Intrapersonal

Intrapersonal kanak-kanak yang difokuskan dalam kajian ini adalah untuk mengenal pasti sama ada kanak-kanak dapat mengenal pasti keupayaan kanak-kanak untuk menyatakan perasaan gembira, sedih, marah, takut dan benci serta menyatakan sebabnya. Dapat dirumuskan bahawa selepas penggunaan boneka, jumlah kanak-kanak yang bersikap negatif dalam intrapersonal telah berkurangan manakala jumlah kanak-kanak yang bersikap positif dalam intrapersonal telah bertambah berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam kajian ini.

Daripada lukisan dan cerita kanak-kanak yang bersikap positif (P1, P2, R1, R2, R3, S1, S2, S3) dan kanak-kanak yang bersikap negatif (P3, P4, P5, R4, R5, R6, S4, S5, S6, S7) didapati bahawa sebelum penggunaan boneka, kanak-kanak hanya dapat menyatakan dirinya daripada segi fizikal luaran dan objek yang dilihat dengan mata kasar. Selepas penggunaan boneka, didapati bahawa kanak-kanak dapat menyatakan perasaan dalaman masing-masing berdasarkan lukisan yang telah dihasilkan.

Dapatan kajian ini adalah sama dengan kajian Denhyam dan kawan-kawan (2002) yang menyatakan bahawa kanak-kanak dapat mengenal pasti perasaan gembira, sedih, marah dan takut menerusi ekspresi yang ditunjukkan di muka boneka dalam kajian. Kajian Hirsh (2004) juga menunjukkan bahawa aktiviti drama tika boneka dapat membantu mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak dengan cara menyampaikan emosi, idea dan perasaan menerusi boneka.

6.3.4.2 Interpersonal

Interpersonal yang difokuskan dalam kajian ini ialah untuk mengenal pasti sama ada kanak-kanak suka bermain bersama kawan, suka belajar bersama kawan, suka makan bersama kawan, suka bercakap dengan kawan dan suka menolong kawan serta menyatakan sebabnya. Dapat dirumuskan bahawa selepas penggunaan boneka, jumlah kanak-kanak yang bersikap negatif dalam interpersonal telah berkurangan manakala jumlah kanak-kanak yang bersikap positif dalam interpersonal telah bertambah berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam kajian ini.

Daripada lukisan dan cerita kanak-kanak yang bersikap positif (P1, P2, R1, R2, R3, S1, S2, S3) dan kanak-kanak yang bersikap negatif (P3, P4, P5, R4, R5, R6, S4, S5, S6, S7) didapati bahawa sebelum penggunaan boneka, bilangan kawan yang dilukis adalah kurang jika dibandingkan dengan bilangan kawan yang dilukis selepas penggunaan boneka. Selain itu, selepas penggunaan boneka, didapati bahawa kanak-kanak dapat menyatakan aktiviti yang dilakukan bersama-sama kawan mereka dan sifat-sifat yang ada pada kawan mereka berdasarkan lukisan 'Saya dan kawan-kawan saya' yang telah dihasilkan.

Dapatan kajian ini adalah sama dengan kajian Carpenter, Nagell dan Tomaseello (1998) serta Cutting dan Dunn (2002) yang telah membuktikan bahawa penggunaan boneka dapat meningkatkan interpersonal kanak-kanak dan dapat membantu kanak-kanak untuk berinteraksi menerusi boneka.

6.3.4.3 Kesimpulan

Akhir kata, penggunaan boneka dapat meningkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Dalam kajian ini, perubahan intrapersonal kanak-kanak adalah lebih menonjol jika dibandingkan dengan perubahan interpersonal kanak-kanak. Daripada segi intrapersonal, kanak-kanak dapat mengenal pasti perasaan gembira, sedih, marah, takut dan benci serta menyatakan sebabnya manakala daripada segi interpersonal, kana-kanak dapat menyatakan aktiviti-aktiviti yang dilakukan bersama kawan dan sifat-sifat yang ada pada kawan mereka. Selain itu, bilangan kawan yang dimiliki oleh kawan-kawan dalam kajian ini juga meningkat. Kanak-kanak dapat mengenal pasti sama ada suka bermain bersama kawan, suka belajar

bersama kawan, suka makan bersama kawan, suka bercakap dengan kawan dan suka menolong kawan serta menyatakan sebabnya.

6.4 Cadangan

Telah terbukti bahawa penggunaan boneka dapat menggalakkan interaksi kanak-kanak menerusi boneka, meningkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak. Berikut merupakan cadangan penyelidikan dan cadangan pendidikan untuk kajian boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah ;

6.4.1 Cadangan pendidikan

Cadangan pendidikan pengkaji untuk kajian ini ialah bakal guru dan guru-guru prasekolah perlu diberi pendedahan tentang aktiviti dalam proses pedagogi. Pengkaji berharap agar bengkel dan latihan dapat diberi kepada guru-guru prasekolah di Malaysia dengan menggunakan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak dengan bantuan dan usaha pihak-pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak.

Setakat ini, pengkaji hanya dapat mengendalikan bengkel penggunaan boneka untuk pelajar-pelajar Universiti Pendidikan Sultan Idris dan Universiti Malaya, guru-guru prasekolah swasta di sekitar Tanjung Malim, Ipoh, Kuala Lumpur dan Selangor, guru-guru prasekolah Kementerian Pelajaran Malaysia, guru-guru prasekolah KEMAS dan guru-guru Tadika Perpaduan di daerah Hulu Selangor.

Diharapkan kajian ini dapat dilanjutkan untuk memperluaskan penggunaan boneka dalam pengajaran serta membawa kesedaran kepada bakal guru, guru-guru prasekolah, pengusaha dan penggubal kurikulum awal kanak-kanak terhadap boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah.

6.4.2 Cadangan penyelidikan

Hanya tiga orang guru prasekolah yang terlibat dalam kajian ini. Pengkaji berharap lebih ramai guru prasekolah dapat didedahkan dan mengimplementasikan Modul Drama tika Boneka kanak-kanak untuk membantu perkembangan keseluruhan kanak-kanak.

Kajian ini hanya tertumpu pada interaksi lapan belas orang kanak-kanak menerusi boneka dan perubahan terhadap sikap intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak yang dipilih sebagai sampel kajian ini.

Selain perkembangan intrapersonal dan interpersonal, penggunaan boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran juga dapat membantu perkembangan kanak-kanak dari aspek yang lain seperti bahasa, muzikal, kinestetik, logikal, natural, ruang dan kerohanian dalam kecerdasan pelbagai (Gardner, 1983; 1993). Oleh itu, pengkaji berharap kajian lanjutan dapat dilaksanakan untuk mengenal pasti boneka dalam perkembangan kanak-kanak yang menyeluruh.

BIBLIOGRAFI

Ada, A. F. (2003). *A Magical encounter: Latino children's literature in the classroom*. (2nd Ed.). United States: Person Education, Inc.

Allen, A. T. (2006). The kindergarten in German and the United States, 1840-1914: A comparative perspective. *History of Education*, 35(2), 173-188.

Arce, E. (2000). *Curriculum for young children: An introduction*. United States: Delmar Thomson Learning.

Arnold, R. (2005). *Empathic intelligence: Learning, teaching, relating*. Sydney: University of New South Wales Press.

Axline, V. (1947). *Play therapy*. Boston: Houghton Mifflin.

Azizah Lebai Nordin & Zainun Ishak. (2001). *Pendidikan prasekolah untuk guru*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.

Babcock, F., Hartle, L. & Lamme, L.L. (1995). Prosocial behaviors of five year old children in sixteen learning and activity centers. *Journal of Research in Childhood education*, 9(2), 113-127.

Bandura, A. P. J. (1989). Comparison of mothers and fathers perceptions of the effect of young children with and without disabilities. *American Journal of Mental Retardation*, 95(5), 585-595.

Beaton**,** P. (1995). The important of music in the early childhood language curriculum. *International School Journal*, 15,1.

Bergen, D. (Eds.). (1998). *Play as a medium for learning and development*. Portsmouth: Heinemann Educational Books.

Berk, L.E. & Winsler, A. (1995). Scaffolding Children's learning: Vygotsky and early childhood education. Washington:NAEYC.

Berk, L. E. (2006). *Child Development*. (7th Ed.). Boston: Person.

Bieber-schut, R. (1991). The use of drama to help visually impaired adolescents acquire social skills. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 85(8), 340-341.

Bodrova, E. & Leong, D.J. (1996). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Upper Saddle River: Prentice Hall.

Bolton, G. (1992). *New perspectives on classroom drama*. Hemel Hempstead, United Kingdom: Simon & Schuster Education.

Borich, G.D. & Tombari, M.L. (1995). *Educational psychology: A contempory approach*. New York: Harper Collins College Publisher.

Boulifard, D. A. (2003). Effects of a puppet-based interview technique on young children's behavioral self report. Tesis. New Jersey, Rutgers The State University.

Bredikyte, M. (2000). Dialogical drama with puppets and children's creation sense. Kertas kerja persidangan European Quality in Early Childhood Education. London England. 29 Ogos-1 September.

Brooks, J.G. & Brooks, M.G. (1993). *In search of understanding: The case for constructivist classrooms*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.

Brown, K. A. (2002). Effectiveness of puppetry in nutrition lessons and kindergarteners willingness to taste healthy foods. Disertasi. Kansas City, University of Missouri.

Brown, S. (2004). Building character through shadow puppetry. *Art Education*, 57(6): 47-52.

Brunning, R.H., Schraw, G.J., Norby M.M. & Ronning, R.R. (2004). *Cognitive Psychology and Instruction.* (4th Ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Bustam Kamri & Kamariah Ibrahim. (1992). Persembahan boneka, *Aktiviti Bahasa*. 7, 156-197.

Bustam Kamri. (1988). Pemilihan Istilah: Boneka atau Patung? *Jurnal Dewan Bahasa*. 32(6), 447-450.

Bustam Kamri. (1990). Alat bantu mengajar: penggunaan boneka, *Jurnal Dewan Bahasa*, 34(2), 125-135.

Bustam Kamri. (1994). Boneka dalam pengajaran bahasa menggunakan bahan kesusasteraan. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7, 32-38.

Bustam Kamri. (2005). *Boneka dan kanak-kanak: Bahagian 1*. Dilayari pada 22 September 2005, daripada http://www.pfb.com.my/.

Cannella, G. S., & Reiff, J.C. (1994). Individual constructivist teacher education: Teachers as empowered learners. *Teacher Education Quarterly*. 21 (3), 27-28.

Carollo, A. (2003). Creating common ground: enhancing elementary education for all learners through the use of puppetry. Disertasi. Caldwell College.

Carpenter, M., Nagell, K. & Tomasello, M. (1998). Social cognition, joint attention and communicative competence from 9 to 15 months of age. *Monograph of the Society for Research in Children Development*, 63, serial no. 255.

Cecchini, M. E. (1999). Make a merry dancing marionette. *Highlights for Children*, 54 (11), 35.

Checkley, K. (1997). The first seven… and the eighth. *Education leadership*, 55 (1), 8-13.

Coody, B. (1997). *Using literature with young children*. (5th Ed.). London: Brown & Benchmark.

Currell, D. (1972). *The complete book of puppetry*. London: Pitman Publishing Ltd.

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.

Creswell, J.W. (1998). *Qualitative Inquiry and research design*. London: Sage Publications.

Creswell, J.W. (2005).*Educational research: Planning, Conducting and evaluating qualitative and quantitative research*. (2nd Ed.). New Jersey: Pearson.

Crumpecker, C. (2003). Puppets with personality. *Arts and Activities*, 134(4), 18.

Csikszentmihalyi, M. (2003). The evolving nature of work. *NAMTA Journal*, 28(2), 87-107.

Damasio, A. (1995). *Descartes' error: Emotion, reason and human brain*. London: Bloomsbury.

Daniels, J. (1999). 'You be de and I'll be de …' language, narrative and imaginative play in *Teaching and learning in the early years*, David Whitebread (Eds.). New York: Routledge.

Dawson, F. (1999). Lending a hand: Puppeteers have string fever. *New Orleans Magazine*, 33(8), 30-32.

Denham, S. A. (1998). *Emotional development in young children*. New York: Guilford Press.

Denham, S. A. & Couchard, E. A. (1990). Young preschoolers' understanding of emotion. *Child Study Journal*, 20, 171-192.

Denham, S. A., Caverly, S., Schmidt, M., Blair, K., DeMulder, E., Caal, S., Hamada, H., & Mason, T. (2002). Preschool understanding of emotion: Contributions to classroom anger and aggression. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 43 (7), 901-916.

Deniger, M. M. (1990). An ethnographic study of the use of puppetry with a children's group. Tesis. Texas, University of Texas.

DeVries, P. (2005). Lesson from home: Scaffolding vocal improvisation and song acquisition with a 2 year-old. *Early Childhood Education Journal*, 32(7), 307-312.

Dewey, J. (1897). Speech to parent of Dewey school. In Mayhew, K. & Edwards, A.C. (Eds.) *The Dewey school: The laboratory school of the University of Chicago 1896-1903*. New York: Atherton.

Dewey, J. (1926). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. New York: Macmillan.

Dewey, J. (1933). *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the education process*. New York: D.C. Heath.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.

Dewey, J. (1966). *Democracy and education*. New York: The Free Press.

Dowling, M. (2005). *Young children's personal, social and emotional development*. London: Paul Chapman Publishing.

Dunn, J. (1988). *The beginnings of social understanding*. Oxford: Basil Blackwell.

Duval, J. & Mark, N. (1994). The Pawlet Project: Application of Howard Gadner's Multiple Intelligence Theory in a Rural Vermont Elementary school. Kertas kerja persidangan. Annual Meeting of the association for Supervision and Curriculum Development. (49th Chicago, IL) Chicago. 18-22 March.

Elias, C.L. & Berk, L.E. (2002). Self-regulation in young children: Is there a role for sociodramatic play? *Early Childhood Research Quarterly*, 17(2), 216-238.

Elkind, D. (1993). Images of the young child: Collected Essay on development and education. United States.

Elkind, D. (2001). Thinking about children's Play: Play is not work, nor is work play. *Information Exchange*, 139, 27-28.

Eliason, C. & Jenkins, L. (2003). *A practical guide to early childhood curriculum*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Elkonin, D. (1978). *The psychology of play*. Moscow: Pedagogika.

Erb, M. (1996). Increasing students' responsibility for their learning through multiple intelligences activities and cooperative learning. Projek kajian tindakan. Saint Xavier University & SkyLight Professional Development Field-Based Master's Program.

Erikson, E.H. (1963). *Childhood and society*. New York: WW. Norton & Company, Inc.

Erikson, E. H. (1982). *The life cycle completed: A review*. New York: Norton.

Esah Sulaiman. (2004). *Pengenalan pedagogi*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.

Esch, G. & Long E. (2002). The fabulously fun finger puppet workshop. *Young Children*, 57(1), 90-91.

Euker, D. F. (1991). The use of puppetry in Southern California kindergarten classrooms. Disertasi. Long Beach, California State University.

Everett, H. A. (1992). The effectiveness of puppetry and film in modifying students' perception toward person with disabilities. Disertasi. Florida, The Florida state University.

Fauziah Jaafar, dan Mariani. (2008). Main dalam perkembangan dan pembelajaran kanak-kanak. Fakuliti Pendidikan dan Bahasa, Universiti Terbuka Malaysia.

Fisler, Ben. (2003). Quantifiable evidence, reading pedagogy and puppet. *Research in Drama Education*, 8(1), 25-38.

Fontichiaro, K. (2006). Using shadow puppets to motivate and showcase student learning. *School Library media activities Monthly*, 23(1), 27-30.

Fosnot, C.T. (1996). Constructivism: A psychological theory of learning. In C.T. Fosnot (Eds.), *Constructivism: Theory, perspectives, and practice*. New York, NY: Teacher College Press.

Forrester, S. R. (1999). 'I don't do puppets': Understanding Parents' inhibitions regarding imaginative play. Tesis. Department of Counseling Psychology, Prescott College.

Fortson, L. R. & Reiff, J. C. (1995). *Early childhood curriculum: Open structures for integrative learning*. Boston: Allyn and Bacon.

Freytag, G. (1863). *Freytag's drama theory*. Dilayari pada 18 Jun 2009, daripada http://en.wikipedia.org/wiki/File: Freytags_pyramid.svg.

Froebel, F.W.A. (1912). *Froebel chief writing on education*. S.S.F. Fletcher & J. Welton. (Trans.). New York: Longmans, Green & Co.

Gagnon, G.W. & Collay, J.M. (2006). *Constructivist learning design: Key questions for teaching to standards*. R.A, Schmuck (Foreword) Thousand Oaks, California: Corwin Press.

Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. New York: Basic Books.

Gardner, H. (1995). Reflection on multiple intelligence: Myths and messages. *Phi Delta Kappan*, 75(3), 200-209.

Gardner, H. (1999). *Intelligences reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York: Basic books.

Gibbs, J. B. (1993). Enhancing Christian education with puppetry. Disertasi. New Jersey, Drew University.

Gibson, A. M. (1992). Windows to imagination: the art of puppetry. Disertasi. Canada, Simon Fraser University.

Gillies, R.M. & Ashman, A.F. (2000). The effects of cooperative learning on students with learning difficulties in the lower elementary school. *Journal of Special education*, 34 (1), 19-27.

Ginott, H.M. (1961). *Group psychotherapy with children*. New York: McGraw-Hill.

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. New York: Bantam Books.

Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. London: Bloomsbury.

Gottman, J. (1991). Finding the roots of children's problems with other children. *Journal of Social and Personal Relationships*. 8, 441-448.

Gronna, S. S, Serna, L. A, Kennedy, C. H & Prater, M. A. (1999). Promoting generalized social interaction using puppets and script training in an integrated preschool: A single case study. Projek kajian tindakan. Saint Xavier University & SkyLight Professional Development Field-Based Master's Program.

Hartup. W.W. (1992). Having friends, making friends, and keeping friends: relationships as educational context. Eric Digest, EDO-PS-92-4. Dilayari pada 30 April 2008, daripada http://ericeece.org/pubs/digest/1992/hartup92.html.

Hennings, D. G. (1997). *Communication in action: Teaching literature-based language arts*. New York: Houghton Mifflin Company.

Heinich, R., Molenda, M., Rusell, J.D. & Smaldino, S. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. (7th ed.). Columbus: Merrill Prentice Hall.

Hirsh, R. A. (2004). *Early childhood curriculum: Incorporating multiple intelligences, developmentally appropriate practice and play*. Boston: Person Education, Inc.

Hoing, A. S. (1999). Creating a prosocial curriculum. *Montessori life*, 11(2), 35-37.

Honig, A. S. (2006). What infants, toddlers and preschoolers learn from play: 12 ideas. *Montessori Life*, 18(1), 16-21.

Howes, C. (1992). *The collaborative construction of pretend: Social pretend play function*. New York: SUNY.

Huard, R. D. (2000). Character mastery with the Improvisational Puppets program. Tesis. United States, Stanford University.

Isenberg, J. P. & Jalongo, M. R. (2003). *Creative expression and play in early childhood*. (3rd Ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Jackman, H. L. (2001). *Early education curriculum: A child's connection to the world*. (2nd Ed.). United States: Delmar Thomson Learning.

Jacobs, G. (2001). Providing the scaffold: A model for early childhood/primary teacher preparation. *Early Childhood Education Journal*, 29 (2), 125-130.

Jaffke, F. (1996). *Work and play in early childhood*. London: Floris Books.

Jordan, D. & Le Matais, J. (1997). Social skilling through cooperative learning. *Educational Research*, 39, 3-21.

Johnson, D.W. & Johnson, R.T. (1993). Cooperative learning and feedback in technology-based instruction. In J. Dempsey & G. Sales (Eds.). *Interactive Instruction and Feedback*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.

Jung Taehee & Kim, Myung-Hee. (2005). The application of multiple intelligences theory in South Korea: The Project Spectrum Approach for young children. *School Psychology International*, 26(5), 581-594.

Kagan, S. (1990). Children's play: The journey from theory to practice. In Klugman E. & Smilansky, S (Eds). *Children's play and learning: Perspectives and policy implications*, (pp. 173-187). New York: Teacher College Press.

Kamarudin Hj. Husin & Siti Hajar Hj. Abdul Aziz. (1998). *Drama dalam pengajaran bahasa*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

Kamps, D., Dugan, E., Leonard, B. & Daoust, P. (1994). Enhanced small group instruction using choral responding and student interaction for children with autism and developmental disabilities. *American Journal on Mental Retardation*, 99, 60-73.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2001). *Pembelajaran secara konstruktivisme*. Malaysia: Pusat Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2003). *Kurikulum Prasekolah Kebangsaan*. (2003). Malaysia: Pusat Perkembangan, Kurikulum Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2010). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. (2010). Malaysia: Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia.

Khadijah Rohani Mohd. Yunus. (1985). Konsep kendiri kanak-kanak dan kaitannya dengan pencapaian akademik. Kertas kerja bengkel. Bengkel Menggalakkan Pembacaan Melalui Boneka. Anjuran Kumpulan Perpustakaan Awam, PPM . Julai 15-18, Kuala Lumpur.

Kieff, J. E. & Casbergue, R. M. (2000). *Playful Learning and teaching: Integrating play into preschool and primary programs*. Boston: Allyn and Bacon.

Klugman, E. & Smilansky, S. (1990). Epilogue: where do we go from here? In Klugman E. & Smilansky, S (Eds). *Children's play and learning: Perspectives and policy implications*, (pp. 250-255). New York: Teacher College Press.

Krafft, K.C. & Berk, L. (1998). Private speech in two preschools: significance of open ended activities and make believe play for verbal self-regulation. *Early Childhood Research quarterly*, 13, 637-648.

Kondoyianni, A. (1997). Affective education in Greece: The self understanding of pre-school children, as projected with puppets. A Qualitative Research, *International Journal of Early Childhood*, 29, 1.

Koster, J. B. (2005). *Artists teaching art to young children*. (3rd Ed.). United States: Thomson Delmar Learning.

Kumar, S. & Harizuka, S. (1998). Cooperative learning-based approach and development of learning awareness and achievement in mathematics in elementary schools. Laporan Psychological , 82, 587-591. Langstaff, N., & Sproul, A. (1979). Exploring with clay. Olney: Association for Childhood Education International.

Lazear, D. G. (1992). *Teaching for multiple intelligences. Fastback 342*. Bloomington: Phi Delta Kappa Educational Foundation.

Lazear, D. G. (1999). *Eight ways of teaching: The artistry of teaching with multiple intelligences*. Arlington Height: Skylight Professional Development.

Leong, D., Bodrova, E., Hensen, R. & Henninger, M. (1999). Scaffolding early literary through play. Kertas kertas persidangan. NAEYC 1999 Annual Conference New Orleans.

Lihanna Borhan. (2005). The development of children's cognition through social interaction. *Issues In education*, 28, 13-19

Lillard, P.P. (1972). *Montessori: A modern approach*. New York: Schocken Books

Linn, S. E. (1990). Interactive puppet play: A projective device. Disertasi. Harvard University.

Low, J. L. & Matthew, K. I. (2000). Puppets and prose, *Science and Children*, 37(8), 41-46.

Loy Chee Luen. (2004). Teater boneka sarung tangan di Perpustakaan Negara Malaysia: Unsur-unsur pendidikan dan teknik persembahan. Disertasi. Pusat Kebudayaan, Universiti Malaya.

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.

Machado, J. M. (2003). Early *childhood experiences in language arts: Emerging literacy*. (7th Ed.). United States: Thomson Delmar Learning.

Majlis Daerah Hulu Selangor. Latar belakang Hulu Selangor. Dilayari pada September 22, 2005, daripada http://www.mdhs.gov.my/petahuluselangor.

Martin, W. C. (1995). Assessing multiple intelligences. Kertas kerja persidangan. International Conference on education assessment (7th, Ponce, PR). 16 March.

Masten, A.S. & Coatsworth, J.D. (1998). The development of competence in favorable and unfavorable environments: Lessons from research on successful children. *American Psychologist*, 53, 205-220.

Mayesky, M. (1998). *Creative activities for young children*. (6th Ed.). Albany: Delmar Publishers.

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.

McBrien, J.L & Brandt, R.S. (1997). *The language of learning: A guide to education terms*. Alexandria, VA. Association for Supervision and Curriculum Development.

McMillan, J.H. & SchumacherMc, S.(2005). Research in Education: Evidence Based Inquiry. United State: Pearson Education.

Mead, G.H. (1934). *Mind, self and society*. Chicago: University of Chicago.

Merriman, T.F. (1981). Puppetry as a provocative medium in energy education: Twelve original puppet plays for Grades 4-6. Tesis. Southern Illinois University, Carbondale.

Miller, G. R. & Steinberg, M. (1975). *A new analysis of interpersonal communication*. Chicago: Science Research Associates.

Miller, L. G. (2000). Manhattan toy story time finger puppets. *Scholastic Parent and Child*, 8(2),16-17.

Mohamad Hashim Bin Othman & Sharifah Aminah Binti Syed Ahmad. (2004). Aplikasi teknik bermain 'puppet' dalam kauseling dengan kanak-kanak prasekolah. Kertas kerja simposium. Simposium Kebangsaan Kebajikan Kanak-kanak. 21-22 Julai.

Moore, B. & Caldwell, H. (1990). The art of planning: Drama as rehearsal for writing in the primary grades. *Youth Theatre Journal*, 4,13-20.

Morgan, E. (1996). Add magic to you curriculum with puppets, *Texas Child Care*, 20, 1.

Montessori, M. (1963). *Education for new world*. Aydar, Madras, India: Kalakshetra.

Montessori, M. (1964). *The Montessori method*. Weaton, Ill.: Theosophical Press.

Moss, S. (2006). Embodying the spirits: Puppet in the dance studio, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 77(7), 31-35.

Nolen, J.L. (2003). Multiple intelligences in the classroom. *Education*, 124(1), 115-119.

Oppenheimer, S. R. (1995). Performing arts in education in Hawai'i: A history of drama, puppetry, and creative movement for children and youth from 1875 to 1994. Tesis. United States, University of Hawai'i.

Othman Lebar. (2001). Konstruktivisme dalam konteks pengajaran dan pembelajaran masa kini dan akan datang. Kertas kerja. Seminar Pendidikan khas, Universiti Pendidikan Sultan idris.

Paley, V.G. (1992). *You can't say you can't play*. Cambrige: Harvard University Press.

Parten, M. (1932). Social participation among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27, 243-269.

Peck, S. M & Virkler, A. J. (2006). Reading in the shadows: Extending literacy skills through shadow-puppet theatre. *Reading Teacher*, 59(8), 786-795.

Peller, L. E. (1996). Theories of play. *NAMTA Journal*, 21(4), 24-40.

Petrie, P. (1997). *Communicating with children and adults: Interpersonal skills for early years and play work*. London: Arnold.

Petty, W. T., Petty, D. C. & Salzer, R. T. (1994). *Experiences in language: Tools and techniques for language arts methods*. (6th Ed). Boston: Allyn and Bacon.

Piaget, J. (1956). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universiti Press.

Piaget, J. (1962). *Play, dream and imitation in childhood*. New York: Norton & Company, Inc.

Piaget, J. (1966). Response to Brain Sutton-Smith. *Psychological Review*, 73, 1.

Piaget, J. (1976). *To understand is to invent: The future of education*. G.A. Roberts (Trans.). New York: Penguin.

Plendi, P. (1999). Fun with shadows, *Highlights for Children*, 54(8), 5.

Polish, S. L. (1991). Free to be: Therapeutic puppetry to enhance communication and self-esteem with disabled children. Disertasi. Ohio, Ursuline College.

Pollard, A. & Filer. (1996). *The social world of childre's learning*. London: Cassell.

Prevenslik, N. (2005). Puppets can be therapy for children of all ages! *The Exceptional Parent*, 35(10), 30.

QAFF. (2003). Siapa pengawal rimba. Selangor: QAFF Publication.

Quigley, K.M. (1994). *Multiple intelligences in the school*. Unpublished Exit Project, Dominican College.

Raines, S. C. & Isbell, R. T. (1994). *Stories: Children's literature in early education*. New York: Delmar Publishers Inc.

Ramsey, P.C. (1991). *Making friends in school*. New York: Teachers College Press.

Renfro, N. (1979). *Puppetry and the art of story creation*. Texas: Nancy Rentro Studios.

Rettig, M. (2005). Using multiple intelligence to enhance instruction for young children and young children with disabilities. *Early Childhood Education*, 32(4), 255-259.

Richardson, V. (1997). *Constructivist teacher education: Building new understandings*. Washington: Falmer Press.

Roberts, R. (1995). *Self-esteem and successful early learning*. London: Hodder Stoughton.

Rohani Abdullah. (2003). *Perkembangan kanak-kanak: Penilaian secara portfolio*. Serdang: Penerbit Universiti Putra Malaysia.

Rohaya Hj. Yahya. (1996). *Kaedah Montessori*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd.

Roper, W. & Davis, D. (2000). Howard Gardner: Knowledge, learning and development in drama and art education. *Research in Drama education*. Dilayari pada April 22, 2008, daripada http://www.educationarena.com.

Rousseau, J. J. (1974). *Emile*. London: Dent.

Russell, J.D. (1974). *Modular instruction: A guide to the design, selection, utilization and evaluation of modular materials*. New York: Publishing Company.

Sabariah Siron. (2003). Pengajaran dan pembelajaran melalui bermain di dalam pendidikan prasekolah. Kertas kerja Persidangan Kebangsaan Pendidikan Prasekolah, Kecemerlangan Pendidikan Prasekolah Pemangkin Pembinaan Bangsa Malaysia. Sekolah Pendidikan dan Pembangunan Sosial, Universiti Malaysia Sabah, 17-19 Disember 2003.

Salma Ishak. (2004). Bermain dan hubungan rakan sebaya dalam perkembangan kanak-kanak. Kertas kerja simposium. Simposium Kebangsaan Kebajikan Kanak-kanak. 21-22 Julai.

Salmon, M. & Sainato, D. (2005). Beyond Pinocchio: Puppets as a teaching tools in inclusive early childhood classrooms, *Young Exceptional Children*, 8(3), 12-19.

Sanders, W. (1992). The constructivist perspective: Implication and teaching strategies for science. *School Science and Mathematics*, 92(3), 136-141.

Sawyer, W. E. (2004). *Growing up with literature*. Australia: Delmar Learning.

Scali, N. (1990). Puppets across the curriculum, *Writing Notebook: Creative Word Processing in the Classroom*, 7, 4.

Schirrmacher, R. (1993). *Art and creative development for young children*. (2nd Ed.). New York: Delmar Publishers Inc.

Schneider-Lerner, C. M. (1998). Therapist and puppeteer: A self-study manual for using puppetry as a therapeutic technique with preschoolers. Tesis. New Jersey, Rutgers The State University.

Schwebel, M., Raph, J. (1973). *Piaget in the classroom*. (Ed.). New York, Basic Books, Ins., Publishers.

Shahaneem Mustafa. (1985). Keberkesanan pertunjukan boneka sebagai alat menggalakkan bacaan. Kertas kerja bengkel. Bengkel Menggalakkan Pembacaan Melalui Boneka. Anjuran Kumpulan Perpustakaan Awam, PPM . Julai 15-18, Kuala Lumpur.

Shamsuddin Jaafar. (1997). *Membesar bersama kesusasteraan*. (Trans.). Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Sharan, S. & Shaoulov, A. (1990). Cooperative learning, motivation to learn, and academic achievement. In S. Sharan (Ed.), *Cooperative learning theory and research*. New York: Praeger.

Sharifah Maimunah Syed Zin. (1991). Curriculum Innovation: Case studies of man and the environment in the Malaysian Primary school Curriculum. Kertas Prosiding. Seminar Nasional Pertama Pengurusan Pendidikan: Sumbangan Penyelidikan Pendidikan. 1-3 Ogos.

Shefatya. L. (1995). The assessment of dramatic and sosio dramatic play: Goals, tools, criteria and conceptual frame works. In E. Klugman (Eds.), *Play, policy & practice*. St. Paul: Redleaf Press.

Slade, P. (1954). *Children drama*. London: University of London Press.

Slade, P. (1976). *An introduction to child drama*. London: Hoddler & Stoughton.

Slade, P. (1999). Peter Slade talks. *Research in Drama Education*, 4(2), 253-258.

Slavin, R. (1990). *Cooperative learning: Theory, practice and practice*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Slavin, R. (1994). *A practical guide to cooperative learning*. Needham Heights: Allyn & Bacon.

Slavin, R. (1995). *Cooperative Learning: Theory, research and Practice*. (2nd Ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Sluss, D. J. & Stremmel, A. J. (2004). A socio cultural investigation of the effects of peer interaction on play. *Journal of Research in Childhood Education*, 18(4), 293

Smilansky, S. (1990). Socio dramatic play: Its relevance to behaviour and achievement in school. In. E. Klugman & S. Smilansky (Eds.) *Children's play and learning*. New York: Teacher College Press.

Smilansky, S. & Shefatya, L. (1990*). Facilitating play: A medium for promoting cognitive, sosio-emotional and academic development in young children*. Gaithersburg: Psychosocial & Educational Publications.

Smith, K. M. (2005). Children and musical play: An ethnographic case study. Disertasi. University of Alberta.

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

Stahre, C. E. (1996). Puppetry as rhetoric: An effective forum for argument. Disertasi. Florida, Florida Atlantic University.

Stallinbrass, A. (1974). *The self-respecting child*. Wokingham. Addison-wesley.

Sternberg, R.J. (1996). *Successful intelligence: How practical and creative intelligence determine success in life*. New York: Simon & Schuster.

Stoodt-Hill, B. D. & Amspaugh-Corson, L. B. (2001). *Children Literature: Discovery for a lifetime*. (2nd Ed.). New Jersey: Prentice-Hall.

Synovitz, L. B. (1999). Using puppetry in a coordinated school health program. *The journal of school Health*, 69(4), 145-147.

Talosi, R. (1993). Puppetry simulation: The health education vehicle to goal attainment in children with asthma. Disertasi. United States, D'Youville College.

Templeton, S. (1997). *Teaching the integrated language arts*. (2nd Ed.). New York: Houghton Mifflin Company.

Tierney, J. L. (1995). Puppetry in early childhood education. Disertasi. University of Massachusetts Amherst.

Tillis, Steve. (1990). Towards an aesthetics of the puppet. Disertasi. San Jose State University.

Tompkins, G. E. (1998). *Language arts: Content and teaching strategies*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.

Torrence, M. (2001a). Montessori and play: Theory vs. Practice. *Montessori Life*, 13(3), 8-11.

Torrence, M. (2001b). Why play? *Montessori Life*, 13(3), 20-21.

Tuckman, B.W. & Waheed, M.A. (1981). Evaluating an individualized science programmed for community college student. *Journal of Research in Science Teaching*, 18, 489-495.

Turner, J. (2001). A trip to Toyland. *Montessori Life*, 13(2), 16-22.

Vaughn, J.B. (1993). Cooperative learning and young children: Emerging cooperative behaviors. Tesis. Norman, Oklahoma The University of Oklahoma.

Vygotsky, L.S. (1976). Play and its role in mental development of the child. In J. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), *Play*. New York: Basic Books.

Vygotsky, L.S. (1962). *Thought and language* In E. Hanfmann & G. Vakor (Trans.). Oxford, English: Wiley.

Vygotsky, L.S. (1966). Play and it role in the mental development of child. *Soviet Psychology*, 12(6), 62-76.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* In M. Cole, U. John-Steine, S. Scribner, & E. Souberman (Eds.), Cambridge: Havard University Press.

Wagner, B.J. (1998). *Dorothy Heathcote: Drama as a learning medium*. Washington: National Education Association.

Wan Tian Qiang & Mai Mei Yu . (2001). *Xi ou zai le yuan: you er xi ou jiao xue gong ju shu*. *Taman boneka: Panduan mengajar boneka kanak-kanak*. Taipei: Growth Foundation.

Warner, C.D.& Anderson, C. (2004). Snail are science. Creating context for science inquiry and writing through process drama. *Youth Theatre Journal*, 18, 68-86.

Way, B. (1967). *Development through drama*. New York: Humanity Books.

Webb, N. B. (1991). *Playing for their lives: Helping troubled children through play therapy*. New York: Free Press.

Wellington, J. J. (2000). Educational Research: Contemporary Issues and Practical Approaches, London: Continuum.

Wellington, J. & Cole, P. (2004). Conducting evaluation and research with and for disaffected students: practical and methodological issues. *British Journal of Special Education*, Vol. 31, No. 2, June 2004, pp100-104.

White, N., Blythe, T., & Gardner, H. (1992). Multiple intelligence theory: Creating the thoughtful classroom. In A. Costa, J.Bellanca & R. Fogaty (Eds.), *If minds matter: A forward to the future* Vol.2. (p. 127-134). Palatine: Skylight.

Winsler, A. (2003). Introduction to special issue: Vygotskian perspective in early childhood education. *Early Education and Development*, 14(3), 253.

Woltmann, A.G. (1940). The use of puppets in understanding children. *Mental Hygiene*, 24.

Wright, N. D, Wylie-Rosett, J., Lukoscheck, P., Moadel, A. B., & Soroudi, N. (2007). The school yard kids: a puppet show to promote a healthful lifestyle. *Journal of Nutrition education and Behavior*, 39(5), 290.

Yang, Chen-Huei. (1992). Establishing a Chinese hand puppet children's museum in Taipei, Taiwan. Disertasi. The American University.

Young R. (1999). Paper bag puppets, *Scholastic Parent and Child*, 5(1), 54.

Young, R. & Smith, R. (2005). Let's make puppet pets, *Scholastic Early Childhood Today*, 19 (6), 53.

Yusup Hashim & Razmah Man. (2006). *Teknologi instruksional: Teori dan aplikasi*. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Zaccone-Tzannetakis, P. (1995). We can protect ourselves: A rhyming puppet show about HIV prevention. *The Journal of School Health*. 65(4), 152-154.

Zin, J.E., Weissberg, R.P., Wang, M.C. & Walberg, H.H. (2004). *Building academic success on social and emotional learning*. New York: Teachers College Press.

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.

Lampiran A
Jadual mengumpul data

CP-Cikgu P, CR-Cikgu R, CS-Cikgu S
Kelas P-kelas Cikgu P, Kelas R-kelas Cikgu R, Kelas S-Kelas Cikgu S
P1-P5: kanak-kanak kelas Cikgu P pertama hingga kelima
R1-R6: kanak-kanak kelas Cikgu R pertama hingga keenam
S1-S7: kanak-kanak kelas Cikgu S pertama hingga ketujuh

Fasa	Minggu kajian	Ahad	Isnin	Selasa	Rabu	Khamis	Jumaat	Sabtu
I (Sebelum modul)	Pertama				Ogos 6	7	8	9
					Bengkel Modul	Temu bual CP	Temu bual CR	
	Ke-2	10	11	12	13	14	15	16
			Temu bual CS	Soal selidik Kelas P	Soal selidik Kelas R	Soal selidik Kelas S	Lukisan Kelas P	
	Ke-3	17	18	19	20	21	22	23
			Lukisan Kelas R	Lukisan Kelas S	Temu bual P1-P5	Temu bual R1-R6	Temu bual S1-S7	
II (Semasa modul)	Ke-4	24	25	26	27	28	29	30
				Pemerhatian Modul unit 1 CP	Pemerhatian Modul unit 1 CR	Pemerhatian Modul unit 1 CS		
	Ke-5	31	Sep 1	2	3	4	5	6
				Pemerhatian Modul unit 2 CP	Pemerhatian Modul unit 2 CR	Pemerhatian Modul unit 2 CS		
	Ke-6	7	8	9	10	11	12	13
				Pemerhatian Modul unit 3 CP	Pemerhatian Modul unit 3 CR	Pemerhatian Modul unit 3 CS		
	Ke-7	14	15	16	17	18	19	20
			Pemerhatian Modul unit 4 CP	Pemerhatian Modul unit 4 CR	Pemerhatian Modul unit 4 CS		Pemerhatian Modul unit 5 CP	
	Ke-8	21	22	23	24	25	26	27
			Pemerhatian Modul unit 5 CR	Pemerhatian Modul unit 5 CS		Pemerhatian Modul unit 6 CP	Pemerhatian Modul unit 6 CR	

	Ke-9	28	29	30	Okt 1	2	3	4
			Pemerhatian Modul unit 6 CS		Hari Raya Puasa	Hari Raya Puasa		
	Ke-10	5	6	7	8	9	10	11
				Pemerhatian Modul unit 7 CP	Pemerhatian Modul unit 7 CR	Pemerhatian Modul unit 7 CS		
	Ke-11	12	13	14	15	16	17	18
				Pemerhatian Modul unit 8 CP	Pemerhatian Modul unit 8 CR	Pemerhatian Modul unit 8 CS		
	Ke-12	19	20	21	22	23	24	25
				Pemerhatian Modul unit 9 CP	Pemerhatian Modul unit 9 CR	Pemerhatian Modul unit 9 CS		
III (Selepas modul)	Ke-13	26	27	28	29	30	31	Nov1
	Ke-14	2	3	4	5	6	7	8
	Ke-15	9	10	11	12	13	14	15
			Pemerhatian Main bebas kali-1 Kelas P Temu bual CP	Pemerhatian Main bebas kali-1 Kelas R Temu bual CR	Pemerhatian Main bebas kali-1 Kelas S Temu bual CS		Pemerhatian Main bebas kali-2 Kelas P Soal selidik Kelas P	
	Ke-16	16	17	18	19	20	21	22
			Pemerhatian Main bebas kali-2 Kelas R Soal selidik Kelas R	Pemerhatian Main bebas kali-2 Kelas S Soal selidik Kelas S	Lukisan Kelas P	Lukisan Kelas R	Lukisan Kelas S	
	Ke-17	23	24	25	26			
			Temu bual P1-P5	Temu bual R1-R6	Temu bual S1-S7			

Lampiran B
Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Pendahuluan

Modul ini mempunyai sembilan projek drama tika boneka dibangunkan berdasarkan Model Reka bentuk Pembelajaran Konstruktif Gagnon dan Collay (2006) yang mempunyai enam elemen iaitu (i) situasi (ii) kumpulan (iii) hubungan (iv) tugasan (v) pameran dan (vi) refleksi.

Objektif

Modul ini dibangunkan dan dilaksanakan dalam pengajaran kanak-kanak di prasekolah bertujuan untuk memberi pengalaman sebenar kepada kanak-kanak, membantu kanak-kanak membina ilmu dalam minda dan setiap projek dalam modul adalah saling berkaitan dengan tujuan untuk menggalakkan interaksi kanak-kanak serta mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal mereka.

Sasaran modul

Modul ini dibangunkan untuk kanak-kanak prasekolah yang berumur 4 hingga 6 tahun yang menerima pendidikan prasekolah .

Kandungan modul

Projek ini mengandungi sembilan projek pembelajaran yang merangkumi;

(i) Projek membina boneka
(ii) Projek membina pentas boneka
(iii) Projek perwatakan dan emosi
(iv) Projek muzik dan pergerakan
(v) Projek pendahuluan dan perkembangan cerita
(vi) Projek konflik dan pengakhiran cerita
(vii) Projek latihan persembahan
(viii) Projek persembahan dan
(ix) Projek menonton semula persembahan.

(i) Projek membina boneka

Objektif : Projek membina boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina boneka secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi 120 minit	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina boneka secara berkumpulan. Guru membimbing kanak-kanak untuk membina boneka. Kanak-kanak dikehendaki membina boneka berdasarkan watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba' iaitu Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan boneka masing-masing yang telah dihasilkan di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan 10 minit	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberi bahan-bahan untuk membina boneka. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan 20 minit	Guru membacakan cerita untuk kanak-kanak dan meminta mereka mengingati watak-watak dalam cerita. Guru menunjukkan contoh boneka yang telah siap. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita dan boneka.
Tugasan 60 minit	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan membina boneka dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disediakan. Kanak-kanak membina boneka dalam kumpulan masing-masing.
Pameran 15 minit	Guru menyediakan meja dan memberi arahan kepada kanak-kanak untuk mempamerkan boneka masing-masing. Kanak-kanak mempamerkan boneka masing-masing yang telah dihasilkan.
Refleksi 15 minit	Guru meminta kanak-kanak menceritakan hasil kerja, bertanya soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons.

(ii) Projek membina pentas boneka

Objektif : Projek membina pentas boneka memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina pentas boneka secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi 120 minit	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membina pentas boneka secara berkumpulan. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang proses membina boneka. Kanak-kanak dikehendaki membina pentas boneka untuk persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempamerkan pentas boneka yang telah dihasilkan di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan 10 minit	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberi bahan-bahan untuk membina pentas boneka. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan 20 minit	Guru menunjukkan contoh pentas boneka yang berlatar rimba. Guru menunjukkan objek-objek yang terdapat pada latar pentas kepada kanak-kanak. Guru meminta kanak-kanak mengingati objek-objek yang terdapat pada latar pentas. Kanak-kanak memberi respons terhadap pentas boneka.
Tugasan 60 minit	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan membina pentas boneka dalam kumpulan masing-masing. Secara kumpulan, kanak-kanak membina pentas boneka berlatar rimba untuk persembahan drama tika boneka.
Pameran 15 minit	Guru meminta kanak-kanak mempamerkan pentas boneka depan kelas. Kanak-kanak mempamerkan pentas boneka yang telah dihasilkan.
Refleksi 15 minit	Guru meminta kanak-kanak menceritakan hasil kerja, bertanya soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Kanak-kanak memberi respons.

(iii) Projek perwatakan dan emosi

Objektif : Projek perwatakan dan emosi memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi 90 minit	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mengenali perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ialah Gajah, Harimau, Burung, Arnab, Monyet, Rusa dan Kancil. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek ini. Projek ini dilaksanakan untuk membantu kanak-kanak mengenali sifat setiap watak boneka yang telah dibina dan menyatakan lima emosi yang dipilih iaitu gembira, sedih, marah, takut dan benci. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki menyatakan perwatakan dan emosi di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan 10 minit	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti projek ini. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan 20 minit	Guru membaca cerita lalu menunjukkan sifat dan emosi watak satu demi satu sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita. Kanak-kanak memberi respons terhadap aksi guru.
Tugasan 30 minit	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan dalam kumpulan masing-masing untuk menyatakan perwatakan dan emosi watak-watak dalam cerita. Kanak-kanak melaksanakan tugasan.
Pameran 15 minit	Guru meminta kanak-kanak menyatakan perwatakan dan emosi untuk watak boneka masing-masing di depan kelas. Kanak-kanak menyatakan perwatakan dan emosi untuk watak boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi 15 minit	Guru meminta kanak-kanak bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat mereka terhadap projek ini. Kanak-kanak memberi respons.

(iv) Projek muzik dan pergerakan

Objektif : Projek muzik dan pergerakan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi 90 minit	Projek ini adalah untuk menyanyi lagu dan membuat pergerakan bersama boneka. Lagu yang dipilih ialah lagu yang bertemakan kawan yang bersesuaian dengan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Pergerakan boneka merangkumi pergerakan (tutup dan buka mulut boneka), (boneka berpusing ke kiri dan ke kanan) serta (boneka berjalan). Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki menyanyi dan membuat pergerakan berdasarkan watak dan perwatakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing.
Kumpulan 10 minit	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti unit ini Murid dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan 20 minit	Guru membacakan cerita. Guru menyanyi sambil menggerakkan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati lagu dan pergerakan watak dan perwatakan dalam cerita. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita, lagu dan pergerakan.
Tugasan 30 minit	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan projek muzik dan pergerakan. Kanak-kanak menyanyi dan membuat pergerakan dengan menggunakan boneka masing-masing dalam kumpulan.
Pameran 15 minit	Guru meminta kanak-kanak menyanyi dan membuat pergerakan di depan kelas. Kanak-kanak membuat persembahan secara kumpulan.
Refleksi 15 minit	Guru meminta kanak-kanak bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat masing-masing. Kanak-kanak memberi respons dengan bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat mereka terhadap projek muzik dan pergerakan.

(v) Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

Objektif : Projek pendahuluan dan perkembangan cerita memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan dalam cerita secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi 90 minit	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek ini. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita: Di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Rusa, Arnab, Kancil dan Burung suka berkawan. Mereka saling tolong menolong. Mereka bergembira dan menyanyi.
Kumpulan 10 minit	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti projek ini. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan 20 minit	Guru membacakan sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati pendahuluan dan perkembangan cerita yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap pendahuluan dan perkembangan cerita.
Tugasan 30 minit	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan projek. Kanak-kanak melaksanakan tugasan mereka dialog berdasarkan sinopsis pendahuluan dan perkembangan cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing dan diakhiri dengan lagu untuk persembahan.
Pameran 20 minit	Guru meminta kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan pendahuluan dan perkembangan cerita dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi 10 minit	Guru meminta kanak-kanak bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat mereka. Kanak-kanak bertanya soalan dan menyatakan pendapat mereka tentang persembahan.

(vi) Projek konflik dan pengakhiran cerita

Objektif : Projek konflik dan pengakhiran cerita memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran dalam cerita secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi 90 minit	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek ini. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis konflik dan pengakhiran cerita ialah Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah marah akan Harimau. Binatang-binatang lain benci akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal. Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi bersama-sama.
Kumpulan 10 minit	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti unit ini. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan 20 minit	Guru membacakan sinopsis konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati konflik dan pengakhiran cerita yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap konflik dan pengakhiran cerita.
Tugasan 30 minit	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan projek ini. Kanak-kanak membuat latihan mereka dialog berdasarkan sinopsis konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran 20 minit	Guru meminta kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan konflik dan pengakhiran cerita dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi 10 minit	Guru meminta kanak-kanak bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat mereka. Kanak-kanak memberi respons dengan bertanya soalan dan menyatakan pendapat masing-masing.

(vii) Projek latihan persembahan

Objektif : Projek latihan persembahan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk mereka dialog pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat latihan persembahan drama tika boneka yang merangkumi pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita 'Siapa Pengawal Rimba'. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Sinopsis cerita: Di dalam rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia sedih. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain. Rusa, Arnab, Kancil dan Burung suka berkawan. Mereka saling tolong menolong. Mereka bergembira dan menyanyi. Tiba-tiba Harimau datang. Harimau hendak makan mereka. Mereka takut. Mereka minta bantuan Gajah. Pada mulanya Gajah menolok. Setelah dipujuk, Gajah bersetuju menolong. Gajah marah akan Harimau. Binatang-binatang lain benci akan Harimau. Harimau takut. Harimau menyesal. Akhirnya semua berkawan baik. Mereka menyanyi bersama-sama.
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti unit ini. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Guru membacakan sinopsis cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Berdasarkan sinopsis tersebut, guru mereka dialog sambil memanipulasikan boneka. Guru meminta kanak-kanak mengingati cerita penuh yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita.
Tugasan	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan untuk projek ini. Kanak-kanak membuat latihan mereka dialog berdasarkan sinopsis pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran	Guru meminta kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak membuat persembahan cerita penuh dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi	Guru meminta kanak-kanak bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat mereka. Kanak-kanak memberi respons dengan bertanya soalan dan menyatakan pendapat masing-masing.

(viii) Projek persembahan

Objektif : Projek persembahan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka secara kumpulan berdasarkan pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

Situasi	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk membuat persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek. Persembahan boneka adalah berdasarkan pendahuluan cerita, perkembangan cerita, konflik cerita dan pengakhiran cerita
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan dikehendaki membawa boneka dan pentas boneka yang telah dihasilkan oleh kumpulan masing-masing untuk aktiviti unit ini. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Guru membacakan sinopsis cerita penuh 'Siapa Pengawal Rimba' kepada kanak-kanak. Guru meminta kanak-kanak mengingati cerita penuh yang ditunjukkan. Kanak-kanak memberi respons terhadap cerita.
Tugasan	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan projek persembahan. Kanak-kanak membuat latihan pendahuluan, perkembangan, konflik dan pengakhiran cerita. Kanak-kanak berdialog dan menyanyi dengan menggunakan boneka masing-masing.
Pameran	Guru meminta kanak-kanak membuat persembahan di depan kelas. Kanak-kanak mempersembahkan cerita penuh dengan menggunakan boneka masing-masing di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi	Guru meminta kanak-kanak bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat mereka. Kanak-kanak memberi respons dengan bertanya soalan dan menyatakan pendapat masing-masing.

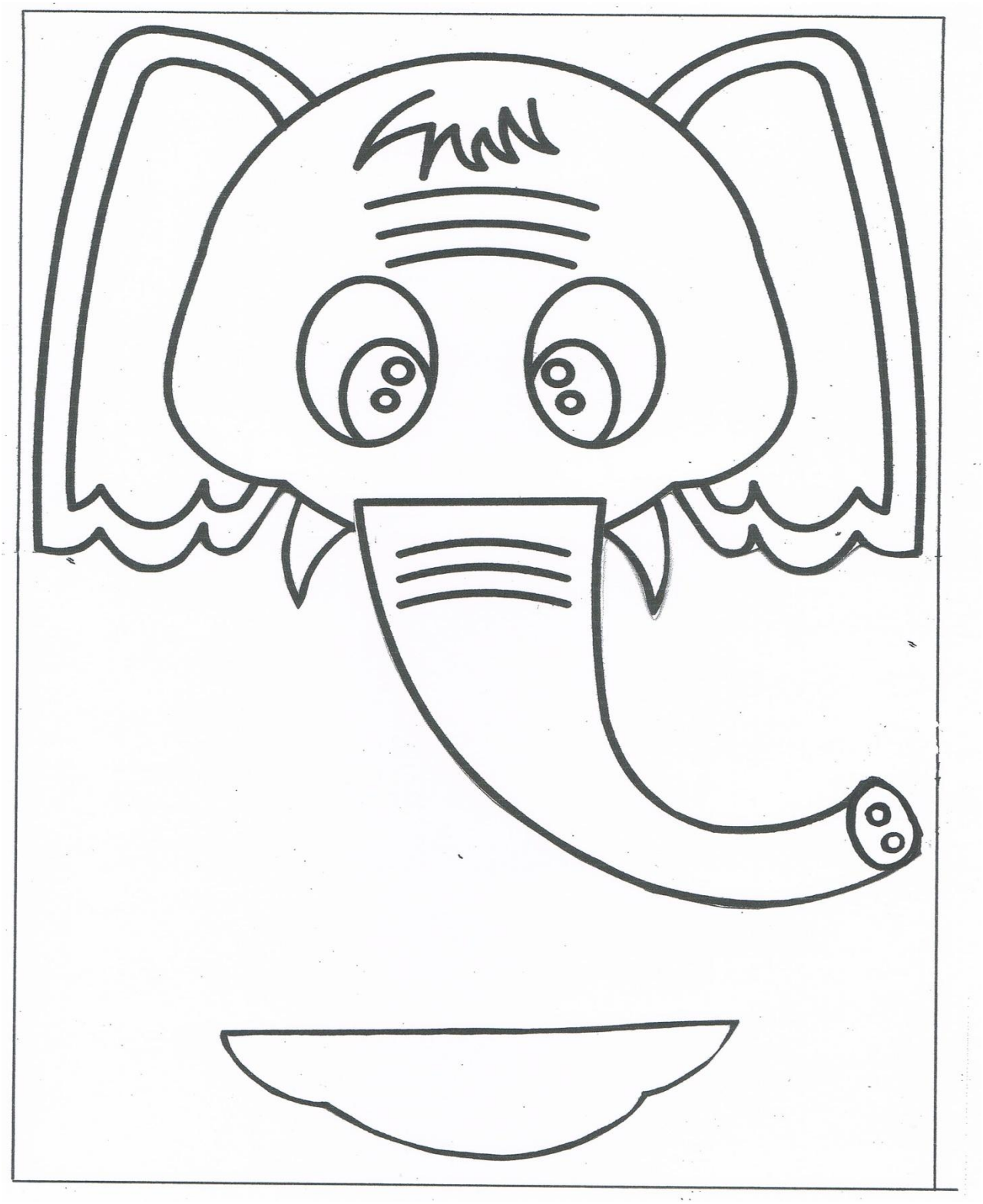
(ix) Projek menonton semula persembahan

Objektif : Projek menonton semula persembahan memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan kumpulan masing-masing, melukis, bercerita dan menjawab soalan secara berkumpulan dan seterusnya mempertingkatkan intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak.

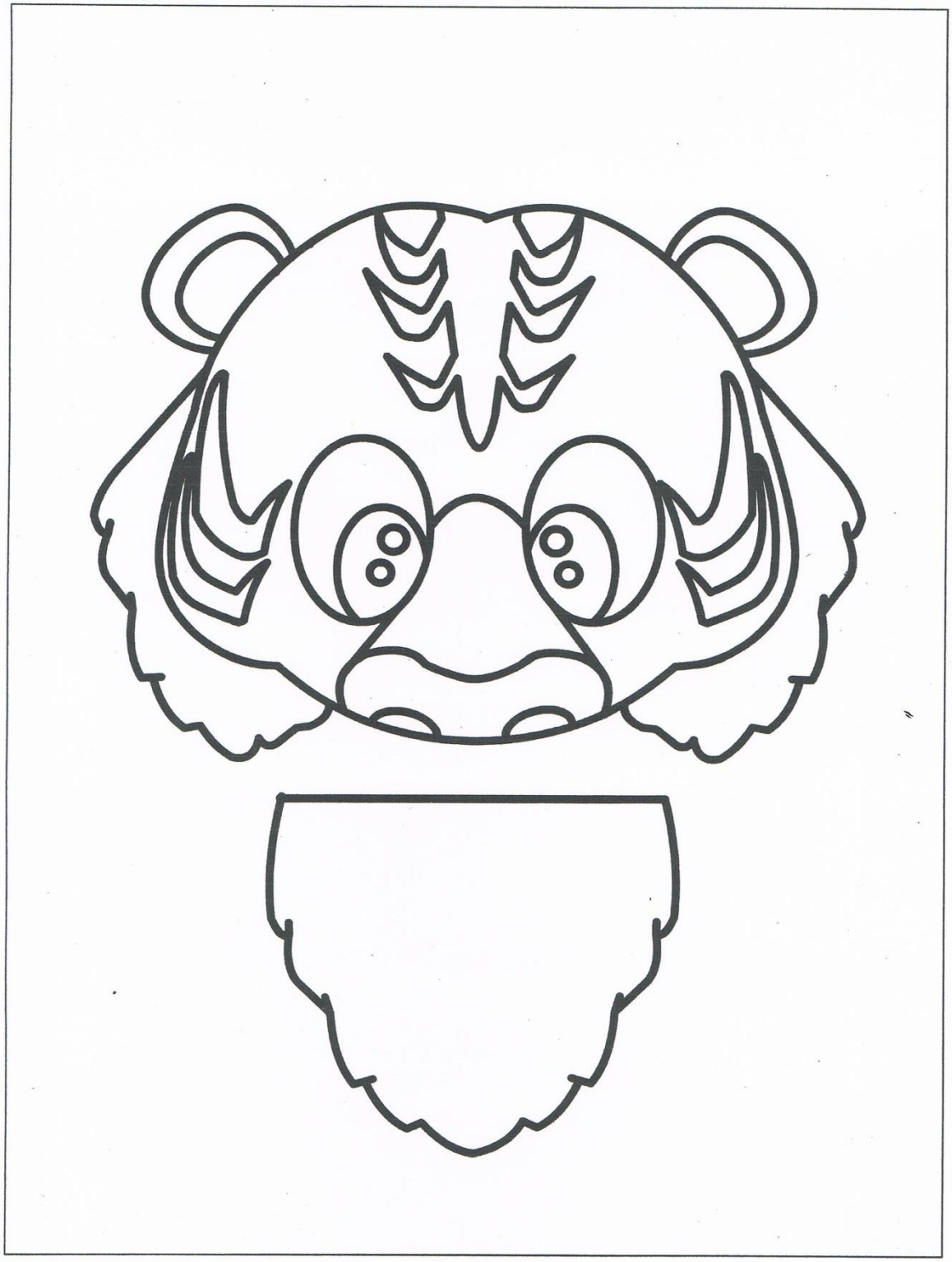
Situasi	Projek ini adalah untuk memberi peluang kepada kanak-kanak untuk menonton semula persembahan drama tika boneka yang bertajuk 'Siapa Pengawal Rimba'. Guru membimbing kanak-kanak sepanjang projek. Pada akhir projek, kanak-kanak dikehendaki melukis, bercerita dan menjawab soalan yang dikemukakan oleh guru di depan guru dan rakan-rakan lain. Semua yang terlibat dalam projek ini diberi peluang untuk menjawab soalan, menyatakan pendapat dan perasaan masing-masing. Contoh soalan: 1. Siapakah watak jahat dalam cerita ini? 2. Mengapakah Gajah hidup bersendirian? 3. Mengapakah kita perlu berkawan?
Kumpulan	Guru membahagikan kelas kepada 3 atau 4 kumpulan. Setiap kumpulan mempunyai 5 hingga 7 orang kanak-kanak. Setiap kumpulan diberikan buku cerita, kertas lukisan dan pensel warna. Kanak-kanak dalam kumpulan masing-masing.
Hubungan	Guru menayangkan persembahan drama tika boneka kumpulan masing-masing kepada murid. Kanak-kanak memberi respons terhadap persembahan.
Tugasan	Guru meminta kanak-kanak melaksanakan tugasan melukis watak-watak yang terdapat dalam cerita. Kanak-kanak melukis watak-watak dalam cerita.
Pameran	Guru meminta kanak-kanak mempamerkan lukisan dan bercerita berkenaan cerita. Kanak-kanak mempamerkan lukisan masing-masing dan bercerita berdasarkan lukisan di depan guru dan rakan-rakan.
Refleksi	Guru meminta kanak-kanak bertanya soalan, menyatakan perasaan dan pendapat masing-masing. Kanak-kanak memberi respons dengan bertanya soalan dan menyatakan pendapat masing-masing.

Lampiran C

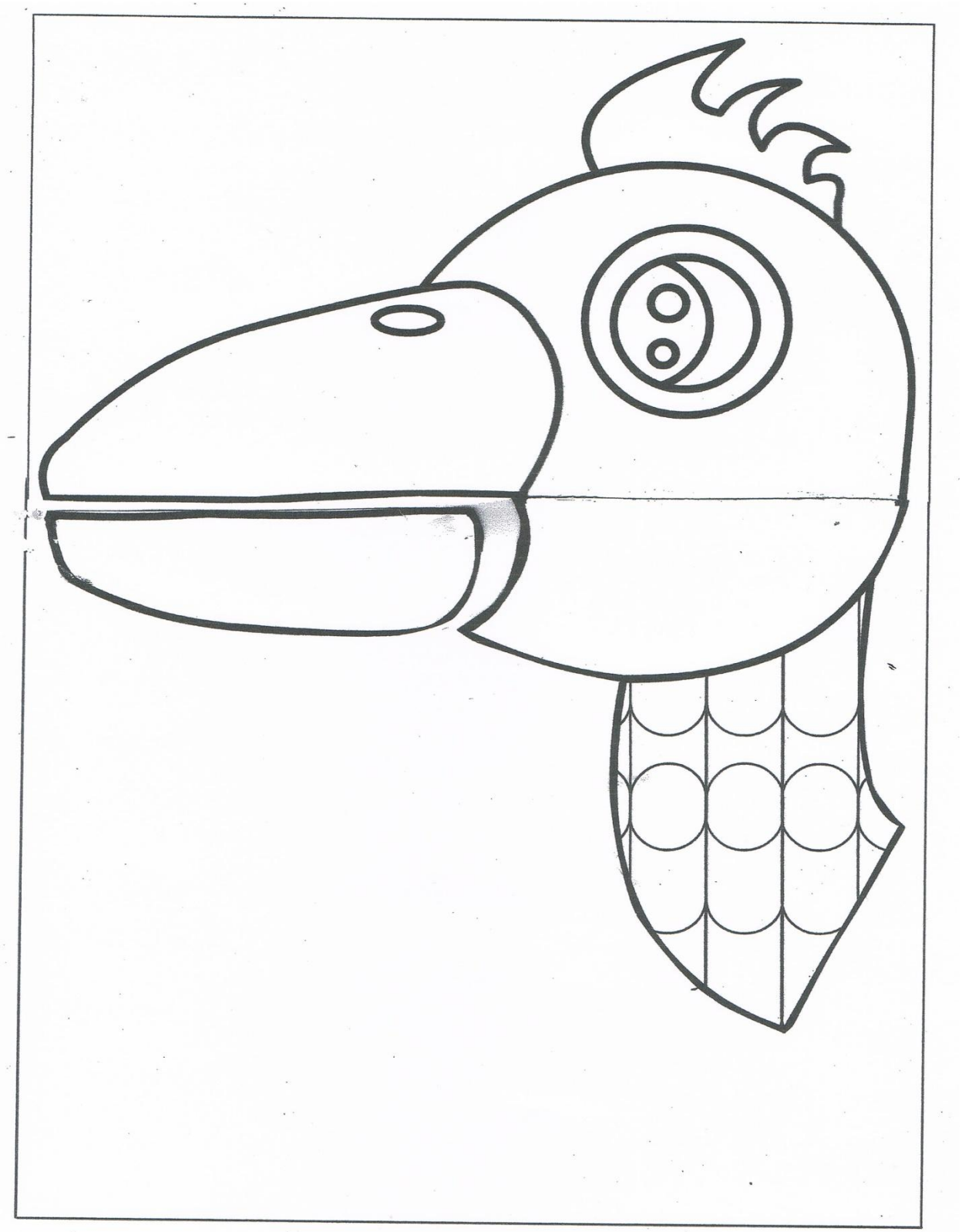
(i) Lakaran boneka Gajah



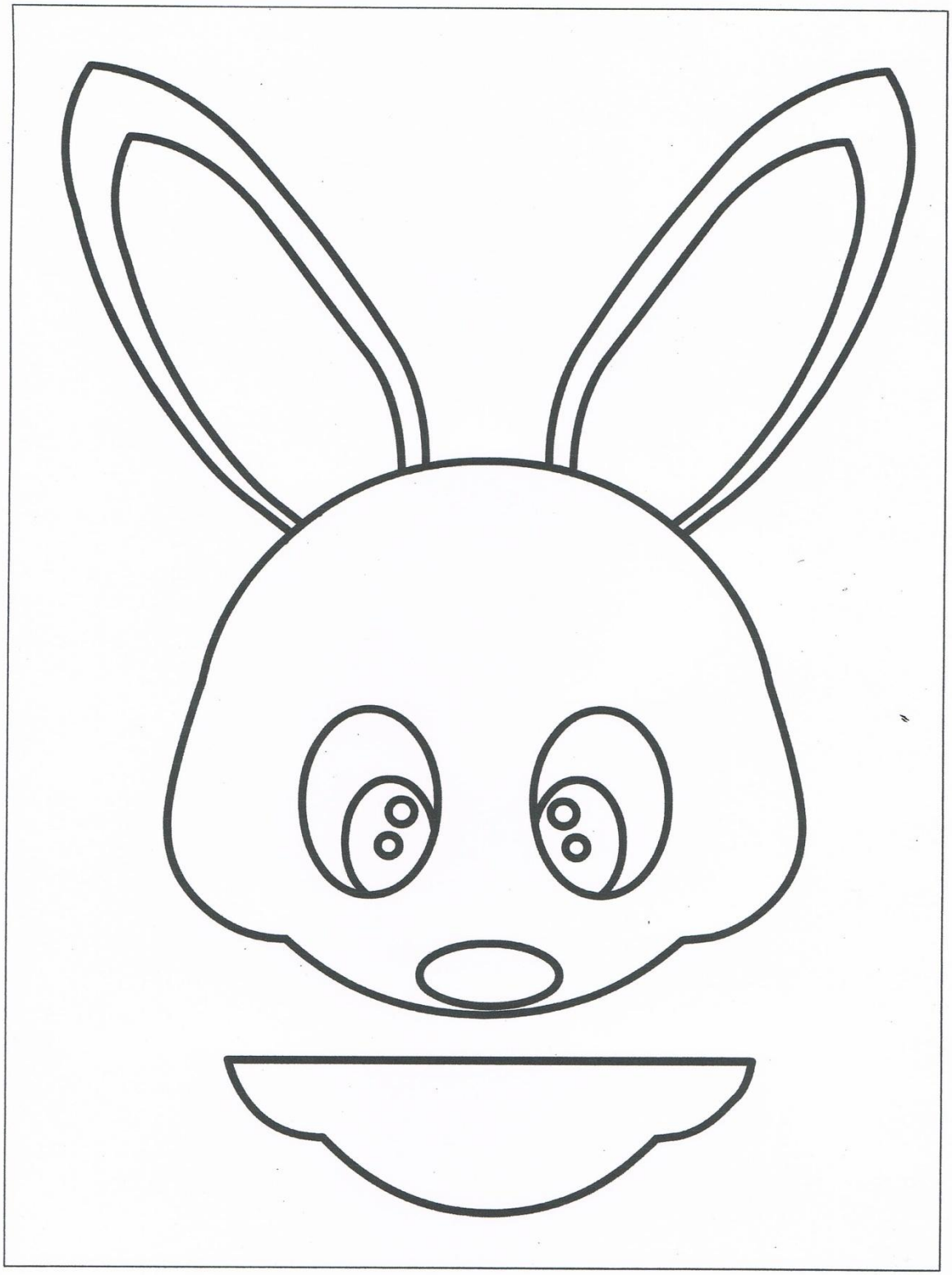
(ii) Lakaran boneka Harimau



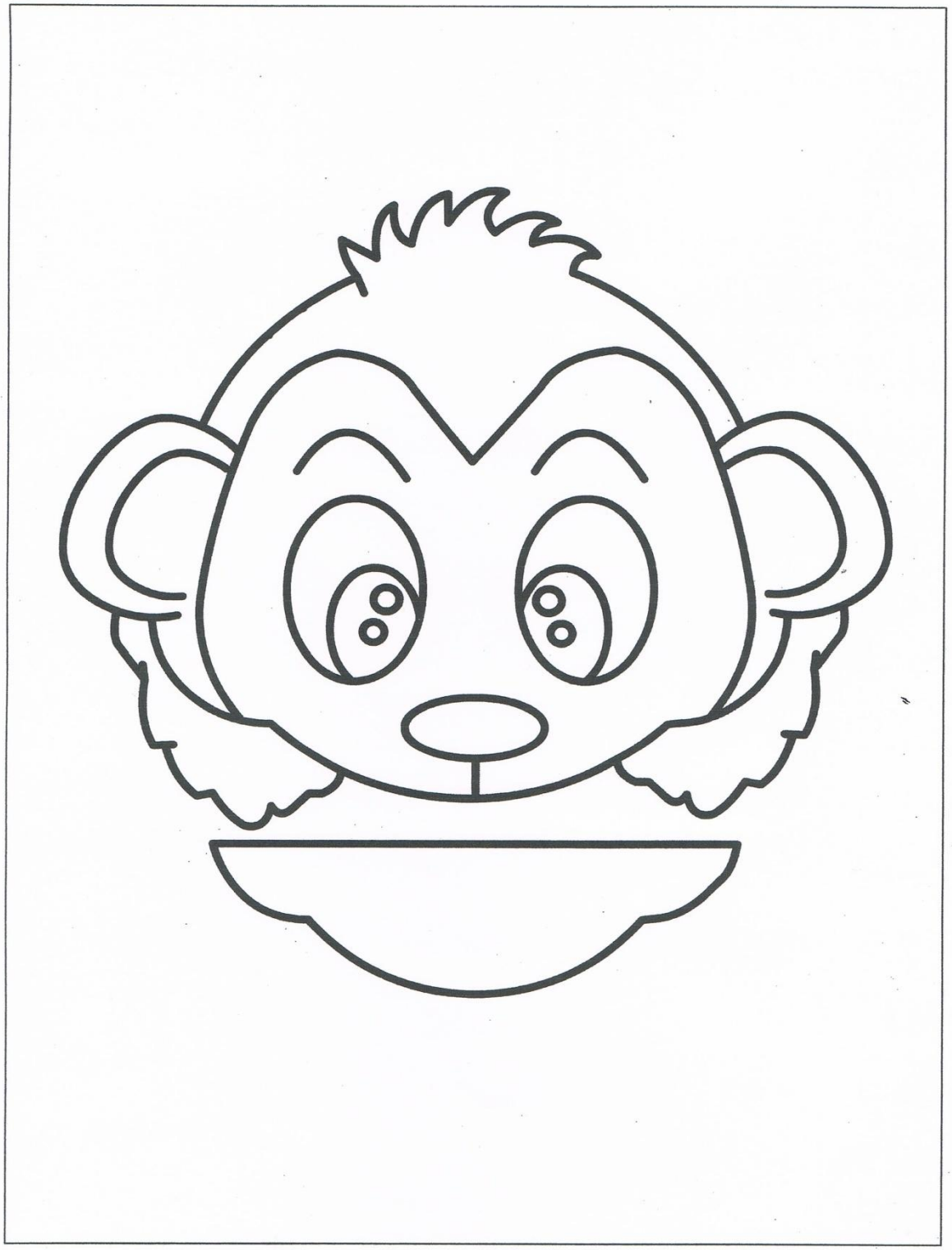
(iii) Lakaran boneka Burung



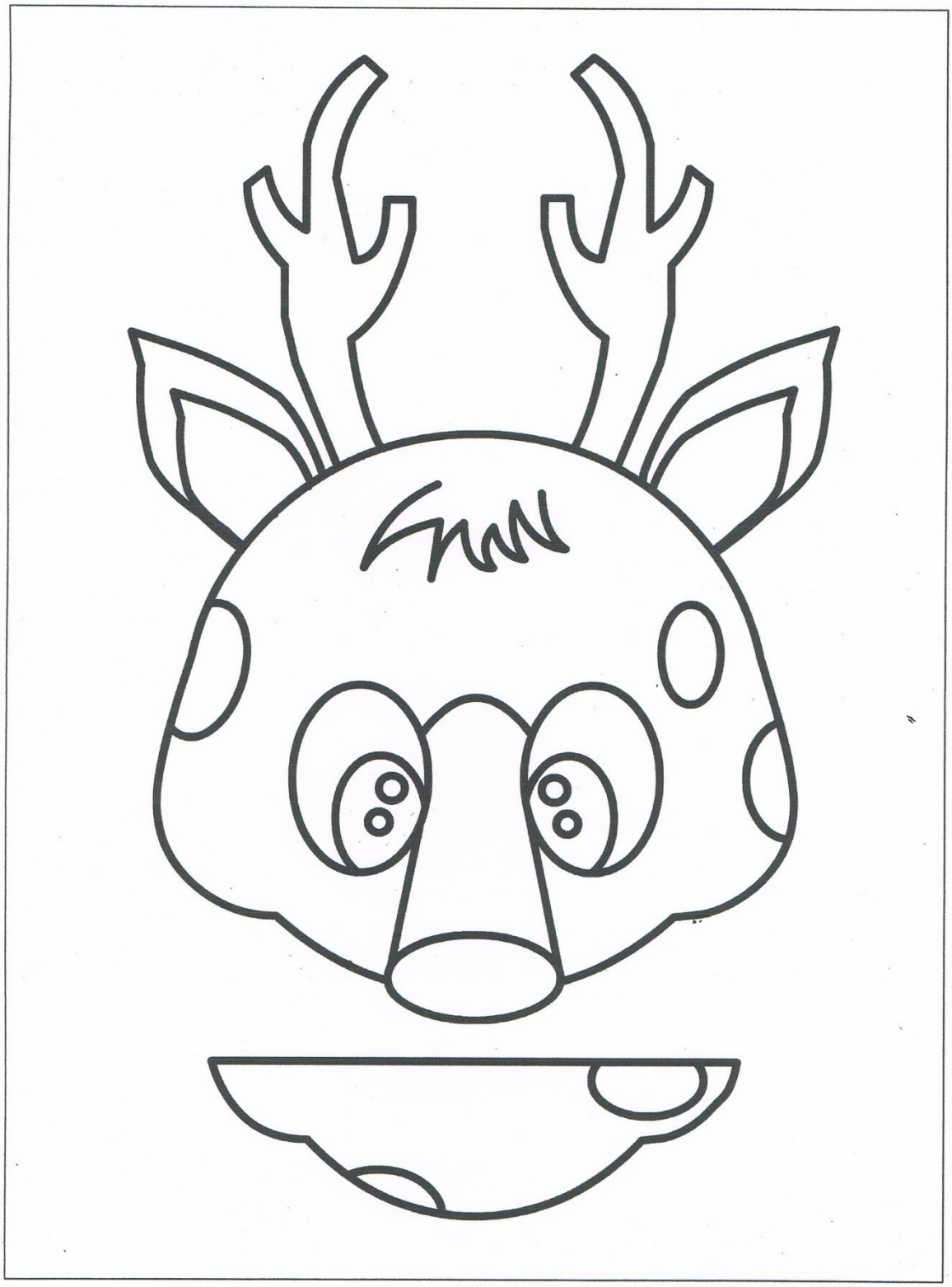
(iv) Lakaran boneka Arnab



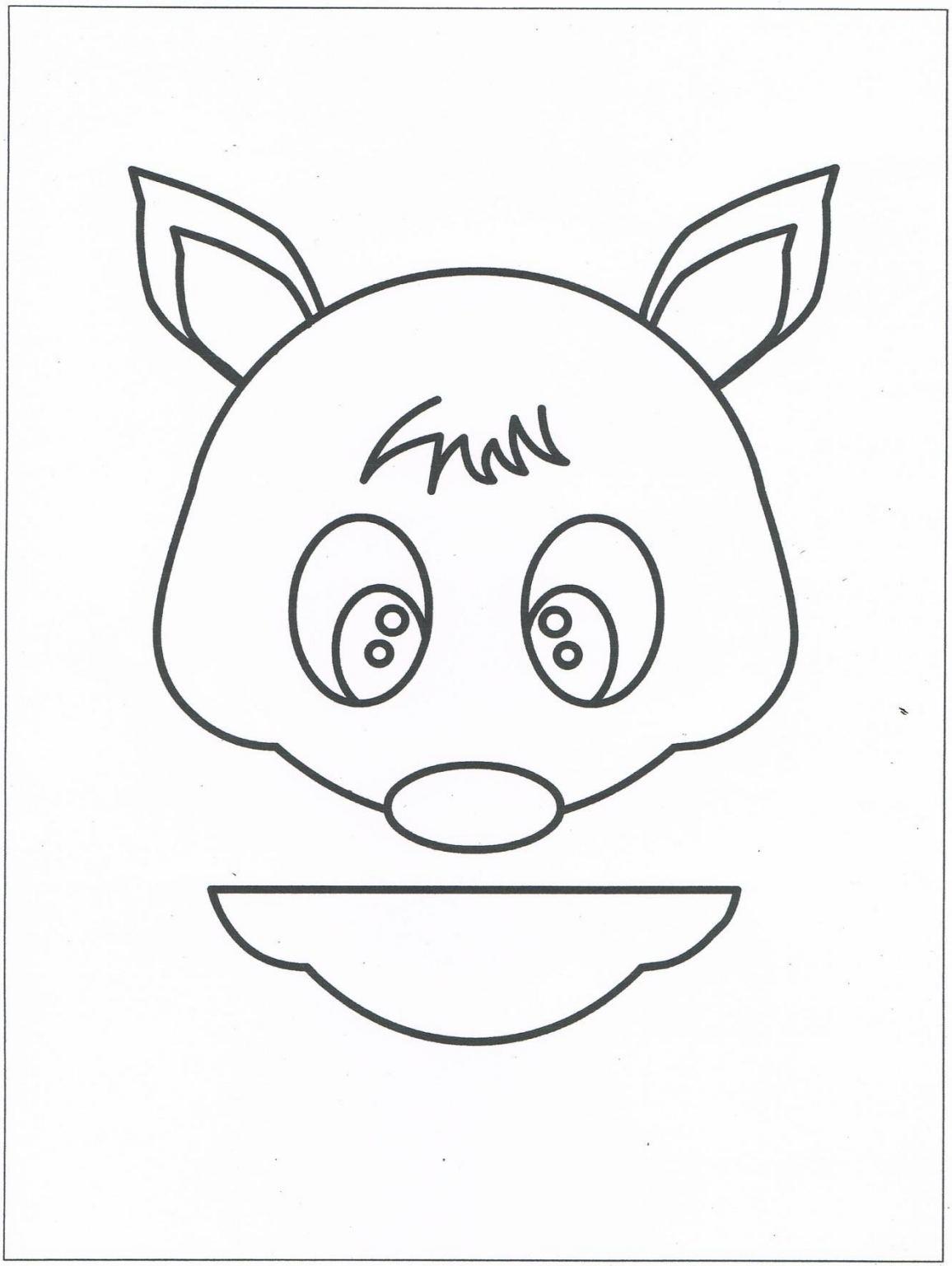
(v) Lakaran boneka Monyet



(vi) Lakaran boneka Rusa



(vii) Lakaran boneka Kancil

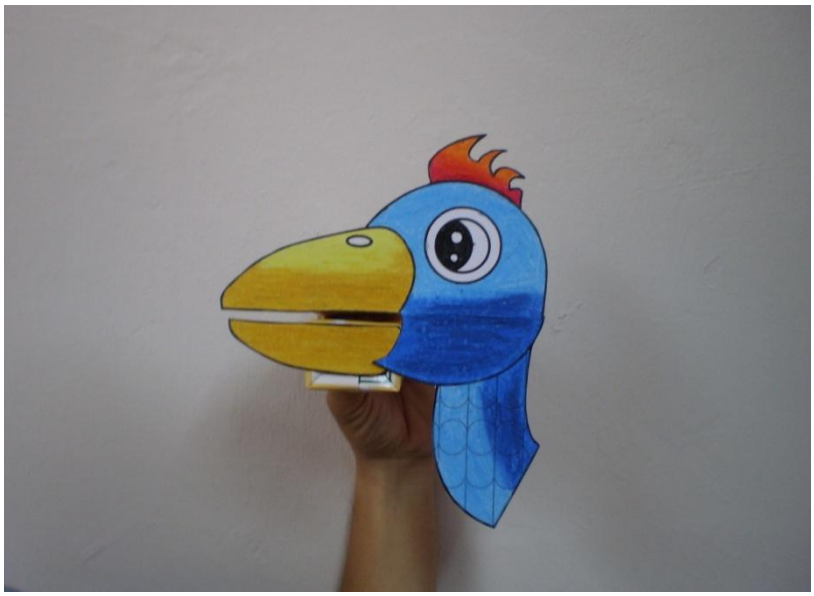


Lampiran D

(i) Gambar boneka Gajah

(ii) Gambar boneka Harimau

(iii) Gambar boneka Burung



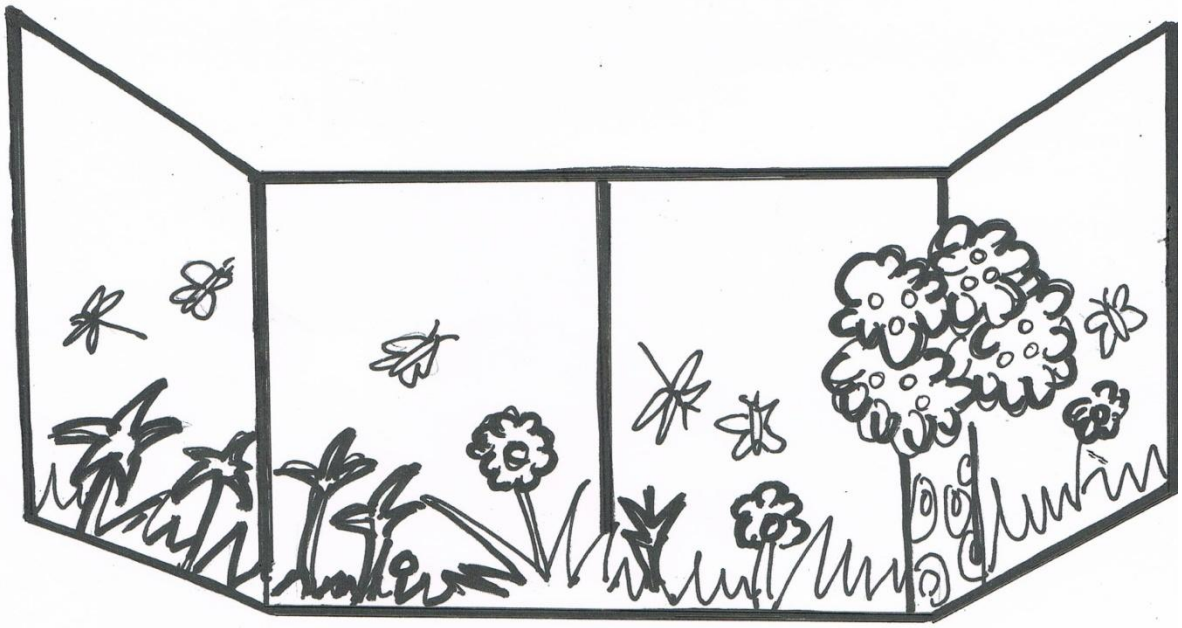
(iv) Gambar boneka Arnab

(v) Gambar boneka Monyet

(vi) Gambar boneka Rusa

(vii) Gambar boneka Kancil

Lampiran E
Lakaran pentas boneka



Lampiran F
Gambar pentas boneka

Lampiran G
Gambar implementasi Kelas P

(i) Projek membina boneka

(ii) Projek membina pentas boneka

(iii) Projek Perwatakan dan emosi

(iv) Projek muzik dan pergerakan

(v) Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

(vi) Projek konflik dan pengakhiran cerita

(vii) Projek latihan persembahan

(viii) Projek persembahan

(ix) Projek menonton semula persembahan

Lampiran H
Gambar implementasi Kelas R

(i) Projek membina boneka

(ii) Projek membina pentas boneka

(iii) Projek perwatakan dan emosi

(iv) Projek muzik dan pergerakan

(v) Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

(vi) Projek Konflik dan pengakhiran cerita

(vii) Projek latihan persembahan

(viii) Projek persembahan

(ix) Projek menonton semula persembahan

Lampiran I
Gambar implementasi Kelas S

(i) Projek membina boneka

(ii) Projek membina pentas boneka

(iii) Projek perwatakan dan emosi

(iv) Projek muzik dan pergerakan

(v) Projek pendahuluan dan perkembangan cerita

(vi) Projek konflik dan pengakhiran cerita

(vii) Projek latihan persembahan

(viii) Projek persembahan

(ix) Projek menonton semula persembahan

Lampiran J
Instrumen pengesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Instrumen pengesahan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak

Arahan: Berikut merupakan pernyataan yang berkaitan dengan modul. Sila tandakan (√) berdasarkan kenyataan berikut.		
	Ya	Tidak
1. Isi kandungan sesuai.		
2. Sasaran modul jelas.		
3. Arahan modul jelas.		
4. Cara mengguna modul mudah.		
5. Pernyataan matlamat disediakan secara umum dan ringkas.		
6. Terdapat objektif instruksi bagi setiap projek.		
7. Objektif ditulis mengikut hierarki pembelajaran.		
8. Objektif ditulis dengan jelas dan tepat.		
9. Objektif mempunyai kemahiran intrapersonal.		
10. Objektif mempunyai kemahiran interpersonal.		
11. Objektif meliputi seluruh kandungan modul.		
12. Dapat menarik perhatian dan motivasi kanak-kanak.		
13. Menggunakan pelbagai kaedah.		
14. Kanak-kanak berinteraksi dengan bahan.		
15. Kanak-kanak berinteraksi dengan kanak-kanak lain.		
16. Aktiviti pembelajaran berjalan mengikut urutan.		
17. Aktiviti pembelajaran dapat mempertingkatkan intrapersonal kanak-kanak.		
18. Aktiviti pembelajaran dapat mempertingkatkan interpersonal kanak-kanak.		
19. Maklum balas disediakan.		
20. Bahan bantu mengajar disediakan.		
21. Arahan pembelajaran adalah jelas.		
22. Contoh/panduan pembelajaran disediakan.		
23. Mempunyai rumusan bagi setiap projek.		
24. Latihan dan maklum balas kanak-kanak mencukupi.		
25. Aktiviti susulan projek disediakan.		

Pandangan dan komen:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Borang ini dimodifikasi daripada Yusup Hashim dan Razman Man. (2006). Teknologi instruksional: Teori dan aplikasi. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Lampiran K
Soalan temu bual guru

1. Cikgu memperoleh pendidikan dari institusi mana?

2. Berapa tahun cikgu mengajar di prasekolah?

3. Pernah cikgu menghadiri kursus, bengkel atau seminar dalam penggunaan boneka di prasekolah?

4. Pada pendapat cikgu, dapat tak penggunaan boneka membantu dalam pengajaran di prasekolah?

5. Pada pendapat cikgu, dapat tak penggunaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak membantu perkembangan intrapersonal kanak-kanak?

6. Pada pendapat cikgu, dapat tak penggunaan Modul Drama tika Boneka Kanak-kanak membantu perkembangan interpersonal kanak-kanak?

7. Adakah penggunaan boneka dalam pengajaran membebankan cikgu?

8. Apakah cadangan cikgu tentang penggunaan boneka di prasekolah?

Lampiran L
Transkripsi temu bual guru-guru

(Temu bual sebelum penggunaan modul)
Tarikh: 11 Ogos 2008
Tempat: Kantin sekolah
Masa: 9.30am
Cikgu: Cikgu P

L: Pengkaji P: Cikgu P

L :Selamat pagi cikgu.
P :Selamat pagi.
L :Sebelum cikgu mula mengajar, cikgu mendapat pendidikan dari institusi mana?
P :Saya mendapat pendidikan di... di... saya mendapat latihan di Institusi Perguruan Sultan Idris Tanjung Malim. Tapi masa tu dia masih disebut Maktab Perguruan Sultan Idris. Saya A... A... saya mula mengikut kursus tu pada tahun A... tahun 1988 dan 1989.
L :Setelah cikgu memperoleh sijil daripada maktab, cikgu mengajar di sekolah mana?
P :Ok... tempat pertama saya mengajar ialah di Sekolah Kebangsaan K. S. atau SK S. D. pada masa tu, sekarang disebut SK S. A... di daerah Hulu Selangor.
L :Lepas cikgu mengajar di sekolah rendah. Berapa tahun cikgu mengajar di prasekolah?
P :Ok... selepas 10 tahun. 10 tahun mengajar di sekolah rendah. Lepas tu saya mengajar di prasekolah lebih kurang 8 tahunlah. A... Di sekolah yang sama. Tapi mula saya posting tu saya mengajar di Sekolah S. Tapi tak lama saya berpindah ke SK H. B. Ok... maksud sekarang saya mengajar di SK H. B. A... dari 1991.
L :Jadi, sebelum ini, pernah tak cikgu menghadiri kursus, bengkel atau seminar dalam penggunaan boneka di prasekolah?
P :Sebelum ini memang pernah ada. PPD pernah menganjur satu kursus dalam kelas prasekolah. A... memang sebenarnya kursus tu baik. Tapi, masalahnya Er... untuk membuat boneka tu dengan cara jahitan. Jadi, dengan cara yang agak sukar untuk dilaksanakan di kelaslah. Jadi, kurang membantu saya dalam menyediakan bahan ini dalam kelas prasekolahlah...untuk murid-murid.
L :Jadi, pada pendapat cikgu dapat tak penggunaan boneka ni membantu dalam pengajaran di prasekolah?
P :Ok. Memang penggunaan boneka ini sangat membantu. Ok... terutama di prasekolah sebab kita tahu murid-murid ini suka main kan? Boneka ni seolah-olah menunjukkan cara untuk belajar melalui bermain. Jadi, memang sangat membantulah... Sekiranya semua guru prasekolah Mmm... menggunakan boneka untuk mengajar. A... murid-murid akan seronok belajar.
L :Ok. Bagaimana pula semasa cikgu menggunakan boneka, adakah penggunaan boneka ini membebankan cikgu semasa cikgu menjalankan pengajaran.
P :Membebankan macam mana? Oh... membebankan. Maksudnya penggunaan boneka ini membebankan. Ah... tidak! Ia tidak membebankan, sebaliknya memang menyeronokkan.
L :Menyeronokkan.
P :Ya.
L : Bukan sahaja kanak-kanak menyeronokkan, cikgu juga menyeronokkan.
P :Ya. Seronok kepada cikgu untuk ni lah... untuk ... untuk mengajar murid-murid kerana murid-murid berminat, nampak minatnya bila kita guna boneka. Kita nampak murid tu sangat berminat untuk belajar.

Tarikh: 13 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 11.40am
Cikgu: Cikgu R

L: Pengkaji R: Cikgu R

L :Selamat pagi cikgu.
R :Selamat pagi.
L :Saya nak tanya, sebelum cikgu menjadi guru prasekolah, cikgu mendapat sijil daripada institusi mana?
R :Saya ambil Diploma Pengurusan Malaysia di Maktab Perguruan Ipoh, Perak. Saya punya opsyen prasekolah, pengajaran Melayu.
L :Ok. Untuk diploma ni cikgu belajar beberapa tahun?
R :Tiga tahun. Sebelum ni tak ada Diploma Prasekolah.
L :Jadi selepas cikgu tamat pengajian cikgu terus *posting* ke prasekolah?
R :Saya *posting* A... sekolah tu... A... masa *posting* 2000, tak ada prasekolah. Tak ada, perluasan tak ada. Saya mengajar satu tahun setengah tahun satu. Lepas tu, pada 2002 masa tu kurikulum prasekolah baru digubal dan diperluaskan dan saya masa tu ditukar untuk mengajar prasekolah yang berhampiran. Masa tu, A... perluasan yang pertama, saya diarahkan untuk mengajar... itulah. Jadi satu tahun setengah saya mengajar pada tahun satu.
L :Ok. Sepanjang tempoh cikgu berkhidmat di prasekolah, dalam pengajaran cikgu pernah tak mengguna boneka sebagai alat pedagogi?
R :Jaranglah…sebab bagi saya mungkin tidak banyak pendedahan tentang penggunaan boneka. Ada tema-tema tertentu yang sesuai saya guna boneka. Contoh kalau tema keluarga saya kan? A... saya gunakan pupet jari, macam tulah... tak menyeluruh. Tema binatang, sayur-sayuran ada lah... ada tapi tak begitu banyak.
L :Jadi kekerapan cikgu menggunakan boneka sebagai alat pedagogi ni, dalam seminggu beberapa kali cikgu mengguna boneka?
R :Saya tak boleh kata seminggu ya sebab saya cakap tadi bergantung kepada tema. Maksudnya dalam setahun adalah ikut tema, tema-tema tertentu, tapi kalau dalam tema tu tak ada yang... saya rasa tak boleh guna boneka... saya tak gunalah.
L :Ok. Jadi pernah tak cikgu menghadiri kursus, bengkel, seminar tentang penggunaan boneka?
R :Sebelum saya mengajar di prasekolah, ada kursus untuk pra masa tu jabatan telah mendedahkan penggunaan boneka. Jadi, dia (Jabatan Pendidikan Negeri) memang menggalakkan sebab dia kata prasekolah memang kaitan dengan boneka amat kuat dan kami diberi pendedahan tapi tak begitu banyak. Memang ada tapi kurang.
L :Setelah cikgu menghadiri kursus ni, pada pendapat cikgu apakah kelebihan dan kekurangan cikgu menggunakan boneka ni sebagai alat pedagogi?
R :Kelebihannya banyak ya. Sebab murid yang tak boleh... yang kurang berkomunikasi... saya tengok kita gunakan boneka ni, dia boleh cipta ayat sendiri, macam bagi dia satu keyakinanlah... dia boleh bercakap ya. Daripada segi kelemahannya, saya rasa tak, mungkin tak. Kelemahan... kelemahan gurulah mungkin kalau saya. Saya kurang mengendalikan boneka, lepas tu saya kurang mahir, ni je kelemahan ya. Tapi bagi murid, penggunaan boneka ni banyak membantulah.
L :Ok. Terima kasih.
R :Sama-sama.

Tarikh: 15 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 12.00pm
Cikgu: Cikgu S

L: Pengkaji S: Cikgu S

L :Selamat tengah hari cikgu.
S :Selamat tengah hari.
L :Apakah kelayakan akademik cikgu untuk mengajar?
S :Kelayakan akademik saya hanya SPM, STPM dan Diploma dalam prasekolah.
L :Diploma cikgu dapat dari institusi mana?
S :Dari Maktab Perguruan, Kementerian Pelajaran Malaysia. Saya dapat kursus awal kanak-kanak ni lah. Lepas tu pergi ke prasekolah.
L :Adakah pendidikan awal kanak-kanak ni pilihan utama cikgu?
S :Ya. Memang pilihan awal kanak-kanak ni pilihan utama saya lah.
L :Jadi, lepas cikgu tamat pengajian, cikgu mengajar di sekolah rendah ke atau prasekolah?
S :Selepas tamat pengajian, saya kena mula dengan tahun satu. Kemudian saya mengajar tahun lima dan tahun enam dan dari tahun 2005 baru saya mengajar prasekolah.
L :Jadi, sudah beberapa tahun cikgu mengajar di prasekolah?
S :Masuk tahun yang keempatlah.
L :Ok. Jadi pengalaman cikgu sebagai guru prasekolah adalah selama tiga tahun. Selama tiga tahun ni, pernah tak cikgu mengguna boneka dalam pengajaran di prasekolah?
S :Terdapat juga boneka yang saya guna yang saya dapat daripada pasaranlah. Jadi saya guna dalam pengajaran dan pembelajaran lah. Jadi membantulah dalam pengajaran saya.
L :Ok. Jadi berapa keraplah cikgu guna boneka dalam seminggu?
S :Boneka ni, dalam seminggu mungkin tak adalah. Kemahiran tu tak berapa baik untuk boneka, jadi mungkin dalam seminggu tu tak adalah. Kadang-kadang.
L :Ok. Selama cikgu berkhidmat sebagai guru prasekolah, KPM pernah tak menghantar cikgu menghadiri kursus, bengkel atau seminar boneka dalam pengajaran di prasekolah?
S :Untuk kursus boneka ni di bawah Kementerian Pelajaran Malaysia mungkin tak adalah. Tapi di bawah pejabat daerah dengan kerjasama Universiti Pendidikan Sultan Idris, jadi kami guru prasekolah termasuk saya telah menghadiri kursus membuat boneka untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran.
L :Ok. Terima kasih.
S :Sama-sama.

(Temu bual selepas penggunaan modul)
Tarikh: 10 November 2008
Tempat: Kantin sekolah
Masa: 10.00am
Cikgu: Cikgu P

L: Pengkaji P: Cikgu P

L :Selamat pagi cikgu.
P :Selamat pagi.
L :Ok. Cikgu, untuk penggunaan modul kali ini, Daripada peringkat membuat boneka sampailah ke peringkat persembahan. Pada pendapat cikgu, modul ini ia dapat tak membantu perkembangan interpersonal kanak-kanak.
P :Ok. Memang ia sangat membantu daripada peringkat awal hingga persembahan sebab dari yang kita...yang saya tengok murid kelas saya tu... A... ada antara dia kadang-kadang dia tak boleh bertolak ansur, dia tak nak membantu kawan-kawan, tapi bila dia membuat boneka, nampak perubahan. Dia boleh bertolak ansur, boleh bekerjasama dengan kawan-kawannya.
L :Ok. Bagaimanakah pula daripada segi perkembangan intrapersonal kanak-kanak?
P :Ok. Dalaman dirinya?
L :Ya.
P :A...
L :Daripada segi emosi.
P :Emosi ini maksudnya.
L :Nampak tak kanak-kanak ini menyatakan perasan dia melalui penggunaan boneka?
P :Ok. Macam... katakanlah dia marah? Ya. Dia akan membuat reaksi marah betul. Memang! Memang dengan boneka ni dia dapat menyatakan apa yang dia nak luahkan. Dia meluahkan secara begitu sungguh-sungguh melalui boneka dalam persembahan boneka.
L :Ok. Untuk modul ini, kita menggunakan cerita daripada buku cerita Siapa Pengawal Rimba. Jadi, pada pendapat cikgu, dapat tak membantu kanak-kanak daripada segi bahasa kanak-kanak di prasekolah?
P :Memang! Memang membantu daripada segi bahasa. A... dia... contohnya macam ni, dia dengar cerita dari buku cerita dia akan bercerita balik, dia akan bercerita balik atau melakon balik apa yang didengar. Jadi, memang membantu perkembangan bahasa murid-murid.
L :Bagaimanakah pula untuk kanak-kanak yang pasif?
P :Ok. Bagi kanak-kanak yang pasif. Pada situasi biasa dia seolah-olah tak mahu belajar, tak mahu menunjukkan diri, tak mau bercampur dengan kawan... yang duduk diam je. Tapi... bila dia belajar dan ada projek dengan boneka ni, saya nampak perubahan ada berlaku perubahan pada dirinya. Yang tak mau membuat kerja atau melaksanakan apa yang disuruh nampaknya dia akan buat. Yang tak mau berkomunikasi dia boleh berkomunikasi dengan cikgu, dengan kawan ataupun dia nak tahu apa yang berlaku seterusnya, kemudian memang nampaklah dengan boneka. Murid yang tak nak belajar, yang pasif akan berubah menjadi murid yang berminat untuk mengikuti pelajaran dengan penggunaan boneka ini.
L :Jadi, bagaimana pula dengan kanak-kanak yang aktif. Dapat tak boneka penggunaan boneka membantu kanak-kanak yang aktif?
P :Membantu kanak-kanak yang aktif ni kita tau lah kan? Kadang-kadang aktif, susah kawal. Dia... Boneka... memang boleh membantu cuma kita perlu kawal dia. Mungkin daripada persembahan tu... A... kita kawal dia ikutlah peraturan semasa membuat persembahan boneka.
L :Ok. Akhir sekali, apakah cadangan cikgu tentang penggunaan boneka di prasekolah?
P :Ok.Cadangan saya... saya nampak penggunaan boneka ataupun perlaksanaan membuat boneka ni sangat baik. Tapi bukan semua guru mampu untuk membuat persembahan, membuat boneka seperti yang kita jalankan ini. Mungkin pertama, tak ada ilmu, yang kedua, kurang pendedahan. Kurang pendedahan jika tak ada ilmulah...Jadi sekiranya guru-guru diberi

pendedahan, diberi peluang untuk membuat boneka... memang penggunaan boneka ni sangat baik dijalankan terutamanya di prasekolah.

L :Jadi, apakah cadangan cikgu kepada PPD kepada jabatan Negeri dan KPM untuk menggalakkan guru prasekolah menggunakan boneka?

P :Seperti yang saya kata tadi, diberi peluang kepada guru prasekolah untuk mengikuti kursus, macam mana nak sediakan boneka, macam mana perjalanan untuk persembahan boneka, macam mana skrip-skrip yang kita jalankan itu boleh dapat. Lepas tu... guru-guru bolehlah melaksanakan pengajaran dengan menggunakan boneka. Kalau diberi peluang kepada kami untuk mengikut kursus tu, boleh kami laksanakan dengan baik sekali.

L :Ok. Terima kasih.

P :Sama-sama.

Tarikh: 11 November 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 11.45am
Cikgu: Cikgu R

L: Pengkaji R: Cikgu R

L :Selamat pagi cikgu.

R :Selamat pagi.

L :Ok. Untuk penggunaan Modul Drama tika Boneka kali ni, ada tak cikgu menghadapi sebarang masalah dalam penggunaan boneka?

R :A...setakat selesai, saya rasa tak ada masalah. Benda ni benda yang baru dan hasil punya baik. Jadi saya rasa tak ada apa-apa masalah

L :Pada pendapat cikgu, dapat tak penggunaan boneka ni membantu perkembangan emosi kanak-kanak? Intrapersonal kanak-kanak?

R :Memang banyak membantulah.. sebab saya ada murid yang malu, yang kurang berkomunikasi, dia pendiam, langsung tak nak bercakap dengan kawan. Tapi dengan penggunaan boneka ni, saya tak sangka dia boleh memainkan wataknya dengan baik. Sebab daripada dia seorang yang tak bercakap, menjadi seorang yang boleh berkomunikasi. Jadi itu satu pencapaian yang baguslah.

L :Bagaimanakah pula dengan sosial kanak-kanak? Interpersonal kanak-kanak?

R :Interpersonal? Pun samalah. Sebab hasil daripada modul ni murid bergerak secara kumpulan kan? Secara tidak langsung, daripada segi pergaulan mereka, saya dah tengok, dia dah suka berkawan dan berinteraksi. Bila waktu dia mainkan peranan dia boleh berkomunikasi dengan kawan-kawan kumpulan dialah.

L :Ok. Untuk modul ini direka bentuk berdasarkan salah sebuah buku cerita, jadi pada pendapat cikgu, penggunaan boneka ni, dapat tak membantu perkembangan bahasa kanak-kanak dan menggalakkan mereka membaca?

R :Memang banyaklah. Sebab pada mulanya kita didedahkan cerita. Jadi buku cerita tu, kalau kita letak di sudut bacaan, memang dia akan mengambil dan membaca. Kalau dia tak tau membaca cerita boleh cerita kembali berdasarkan gambar-gambar dalam buku cerita dan cuba untuk membaca ayat-ayat dalam buku cerita. Saya rasa memang menarik minat merekalah untuk membaca.

L :Jadi antara perkembangan intrapersonal, interpersonal dan bahasa, Daripada pemerhatian cikgu, perkembangan mana yang cikgu lihat lebih ketara?

R :Saya rasa tiga-tiga pun ada. Sebab daripada segi bahasa, dia kena baca, berkomunikasi. Daripada segi interpersonal dia bergaul dengan kawan. Daripada segi intrapersonal dia ada keyakinan dirinya. Jadi, saya rasa tiga-tiga perubahan positiflah.

L :Akhir sekali, apakah cadangan cikgu kepada pejabat daerah, pejabat negeri dan KPM untuk menggalakkan guru-guru prasekolah mengguna boneka?

R :Di peringkat daerah ya, kami pernah menganjurkan kursus untuk boneka, selepas saya ikut modul ni, saya memang dah beri cadanganlah, kepada pegawai prasekolah daerah untuk menganjurkan kursus. Saya rasa banyak faedah lagi. Jadi di peringkat daerah kita dah rancang untuk tahun depan untuk buat kursus tentang boneka. Pejabat daerah pun kata mungkin benda ni akan dipanjangkan sebab setakat ni hanya daerah Hulu Selangor adalah orang pertama yang buat bengkel untuk boneka. Memang sebelum ini ada pendedahan tapi selepas tu dah jadi semakin kurang didedahkan. Kursus boneka masih ada lagi untuk guru-guru baru tapi untuk guru-guru lama setakat masa dia orang *join* prasekolah didedahkan. Lepas mereka dah *join* prasekolah tidak didedahkan. Jadi kami akan bagi cadangan.

L :Ok. Terima kasih.

R :Sama-sama.

Tarikh: 12 November 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 12.00pm
Cikgu: Cikgu S

L: Pengkaji S: Cikgu S

L :Selamat tengah hari cikgu.

S :Selamat tengah hari.

L :Ok. Untuk penggunaan Modul Drama tika Boneka kali ni, apakah masalah yang dihadapi oleh cikgu semasa menjalankan modul sebanyak sembilan projek ini?

S :Ok. Untuk modul yang telah dijalankan, bagi saya semua berjalan lancar, cuma untuk latihan murid-murid untuk membiasakan diri dalam boneka dan juga membuat persembahan. Perlu banyak latihan.

L :Jadi, adakah penggunaan boneka ni membebankan cikgu dalam pengajaran?

S :Bagi saya... A... boneka ni tidak membebankanlah. Cuma kita kena lebih kepada berlatih murid. Secara tidak langsung semua aktiviti yang dijalankan menjadi lebih menariklah dan murid suka. Jadi, modul ini tidak membebankan gurulah.

L :Jadi, pada pendapat cikgu, dapat tak penggunaan boneka ini membantu intrapersonal kanak-kanak misalnya dapat membantu emosi kanak-kanak?

S :Memang. Intrapersonal murid-murid prasekolah telah berkembang dengan baik. Emosinya daripada murid itu seorang yang pendiam akan dilihat berubah dapat meluahkan perasaannya dengan menggunakan bonekalah. Jadi boneka membantu daripada segi emosi murid-murid prasekolah.

L : Jadi, bagaimana pula dengan interpersonal kanak-kanak. Dapat tak penggunaan boneka ini membantu interpersonal kanak-kanak? Perkembangan sosial kanak-kanak semasa mereka menjalankan latihan?

S :Sememangnya. Boneka ini menjalinkan hubungan murid-murid dengan lebih baik. Jadi murid-murid berkomunikasi dengan kawan-kawan pada latihan hinggalah ke persembahan. Semua murid akan terlibat dan murid-murid ini sentiasa berkomunikasi semasa dia bermain boneka dengan kawan-kawan. Jadi baiklah membantu kanak-kanak daripada segi interpersonalnya.

L :Jadi, untuk cerita modul ini, adalah berdasarkan buku cerita, jadi pada pendapat cikgu, dapat tak penggunaan boneka ini membantu perkembangan bahasa kanak-kanak?

S :Daripada apa yang telah dijalankan murid-murid memangnya begitu berminat dan membantu murid lebih untuk membaca buku cerita dan secara tidak langsung.
membantu perkembangan bahasanya. Murid akan mencari buku yang telah digunakan untuk persembahan tersebut dan cuba melakonkan semula apa yang dibaca dan membaca buku

cerita bukan pada waktu persembahan. Perkembangan bahasa akan menjadi lebih baik daripada sebelum ini.

L :Daripada pelaksanaan modul ini, melalui pemerhatian cikgu, perubahan intrapersonal, interpersonal dan bahasa yang mana satu yang cikgu lihat lebih ketara daripada perlaksanaan modul ni?

S :A...daripada perlaksanaan aktiviti boneka ini, daripada interpersonal. Intrapersonal dan bahasa, bahasa yang dapat dilihat peningkatan yang lebih baik. Murid-murid berkomunikasi dengan kawan-kawan dengan menggunakan bahasa yang lebih baiklah. Berbanding sebelum ini dia mungkin tidak berapa berkomunikasi dengan kawan-kawan dan kemudian dia akan berkomunikasi. Bahasa itu akan lebih baiklah berbanding sebelum ini.

L :Akhir sekali, saya nak tanya cikgu, apakah pandangan cikgu terhadap penggunaan boneka ni di prasekolah?

S :Pada pendapat saya, boneka ni memang baiklah digunakan di prasekolah. Sebab menambahkan lagi bahan bantu mengajar di samping mengukuhkan lagi pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah.

L : Jadi, ada tak cadangan cikgu ke Pejabat Pelajaran Daerah, Pejabat Pelajaran Negeri dan Kementerian Pelajaran Malaysia untuk menggalakkan guru-guru prasekolah menggunakan boneka dalam pengajaran.

S :Bagi saya, saya cadangkan ke Pejabat Pelajaran Daerah dan Pejabat Pelajaran Negeri dan Seterusnya Kementerian Pelajaran Malaysia supaya boleh menggunakan boneka ni di peringkat prasekolah di seluruh negara sebab penggunaannya dapat menambahkan lagi bahan bantu mengajar. Di samping... yang lebih penting iaitu mengukuhkan proses pengajaran dan pembelajaran di prasekolah terutamanya dalam bidang bahasa. Jadi, saya sangat mengalu-alukan supaya modul ini dilaksanakan di seluruh negara.

L :Ok. Terima kasih cikgu.

S :Sama-sama.

Lampiran M
Soalan temu bual kanak-kanak

1. Apakah nama adik?
2. Berapa umur adik?
3. Di manakah rumah adik?
4. Pernah adik main boneka?
5. Adakah adik suka main boneka?
6. Adik suka main boneka dengan siapa?

Lampiran N
Transkripsi temu bual kanak-kanak

(Temu bual sebelum penggunaan modul)
Tarikh: 20 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 9.30am
Kanak-kanak: P1, P2, P3,P4 dan P5

L: Pengkaji
P1: Kanak-kanak P1
P2: Kanak-kanak P2
P3: Kanak-kanak P3
P4: Kanak-kanak P4
P5: Kanak-kanak P5

L	:Selamat pagi adik-adik.
P1,P2,P3, P4, dan P5	:Selamat pagi.
L	:Adik-adik, bagi tau nama, umur dan rumah di mana, Ok?
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Ok.
L	:Pertama...
P1	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Hulu...
L	:Kedua...
P2	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Hulu...
L	:Ketiga...
P3	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Hulu...
L	:Keempat...
P4	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Hulu...
L	:Kelima...
P5	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Hulu...
L	:Ok. Adik-adik, pernah adik main boneka?
P3 dan P4	:Ya...
L	:Adik main dengan siapa?
P3 dan P4	:Kawan.
P1,P2 dan P5	:Tidak...
L	:Adakah adik suka boneka? (Menunjukkan boneka.)
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Suka... suka
L	:Nanti kita main boneka. Ok?
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Yeh!
L	:Jumpa lagi. Bye!
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Bye!

Tarikh: 21 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 9.30am
Kanak-kanak: R1, R2, R3, R4, R5 dan R6

L: Pengkaji
R1: Kanak-kanak R1
R2: Kanak-kanak R2
R3: Kanak-kanak R3
R4: Kanak-kanak R4
R5: Kanak-kanak R5
R6: Kanak-kanak R6

L	:Selamat pagi adik-adik.
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Selamat pagi.
L	:Adik-adik, boleh bagi tau nama, umur dan rumah kat mana?
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Boleh.
L	:Pertama...
R1	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Kuala Kubu..
L	:Kedua...
R2	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Selangor...
L	:Ketiga...
R3	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Selangor...
L	:Keempat...
R4	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah kat Hulu...
L	:Kelima...
R5	:Saya... Saya 5 tahun. Rumah kat Hulu...
L	:Keenam...
R6	: Saya... Saya 4 tahun. Rumah kat Hulu..
L	:Adik-adik, pernah main boneka?
R1, R3 dan R4	:Pernah. Kita main kat sekolah...
L	:Adik main dengan siapa?
R1	:Kawan-kawan... main masak-masak.
R2, R5 dan R6	:Nak main....
L	:Adakah adik suka boneka? (Menunjukkan boneka.)
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Suka... suka
L	:Nanti kita main boneka. Ok?
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Ok!
L	:Bye!
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Bye!

Tarikh: 22 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 9.30am
Kanak-kanak: S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7

L: Pengkaji
S1: Kanak-kanak S1
S2: Kanak-kanak S2
S3: Kanak-kanak S3
S4: Kanak-kanak S4
S5: Kanak-kanak S5
S6: Kanak-kanak S6
S7: Kanak-kanak S7

L	:Selamat pagi adik-adik.
S1,S2,S3,S4,S5,S6 dan S7	:Selamat pagi.
L	:Adik-adik, boleh bagi tau nama, umur dan rumah di mana?
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Boleh.
L	:Pertama...
S1	:Saya... Saya 6 tahun. Rumah di Hulu..
L	:Kedua...
S2	:Saya... Saya 6 tahun. Di... Selangor...
L	:Ketiga...
S3	:Saya... Saya 5 tahun. Rumah di Selangor...
L	:Keempat...
S4	:Saya... Saya 5 tahun. Hulu...
L	:Kelima...
S5	:Saya... Saya 5 tahun. Di Hulu...
L	:Keenam...
S6	: Saya... Saya 6 tahun. Di Hulu..
L	:Ketujuh...
S7	: Saya... Saya 5 tahun. Rumah...
L	:Adik-adik, pernah main boneka?
S1,S2, S3,S5 dan S6	:Ya. Kita main... nyanyi...
L	:Adik-adik main dengan siapa?
R1	:Kawan-kawan...
S4 dan S7	:Kita main kat sana....
L	:Adik suka boneka? (Menunjukkan boneka.)
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Suka...
L	:Nanti kita main boneka. Ok?
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Ok!
L	:Bye!
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Bye!

(Temu bual selepas penggunaan modul)
Tarikh: 20 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 9.30am
Kanak-kanak: P1, P2, P3,P4 dan P5

L: Pengkaji
P1: Kanak-kanak P1
P2: Kanak-kanak P2
P3: Kanak-kanak P3
P4: Kanak-kanak P4
P5: Kanak-kanak P5

L	:Selamat pagi adik-adik.
P1,P2,P3, P4, dan P5	:Selamat pagi.
L	:Adik-adik suka menyanyi?
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Suka.
L	:Mari kita menyanyi?
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Mari kawan... kita bergembira...
L	:Adik-adik suka main boneka?
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Suka.
L	:Main dengan siapa? Ok. Kita cakap seorang-seorang... Pertama
P1	:Saya suka. Saya cakap dengan boneka.
L	:Ok. Bagus! Kedua...
P2	:Saya suka main bersama boneka.
L	:Bagus! Ketiga...
P3	:Saya suka cakap... cakap dengan boneka.
L	:Bagus! Keempat...
P4	:Saya suka dengan boneka. Saya main sama kawan.
L	:bagus! Kelima...
P5	:Saya cakap dengan boneka
L	:Ok. Adik-adik, mari kita menyanyi...
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Mari kawan... kita bergembira...
L	:Ok, hari ini kita sampai sini. Bye!
P1,P2,P3, P4 dan P5	:Bye!

Tarikh: 21 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 9.30am
Kanak-kanak: R1, R2, R3, R4, R5 dan R6

L: Pengkaji
R1: Kanak-kanak R1
R2: Kanak-kanak R2
R3: Kanak-kanak R3
R4: Kanak-kanak R4
R5: Kanak-kanak R5
R6: Kanak-kanak R6

L	:Selamat pagi adik-adik.
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Selamat pagi.
L	:Adik-adik, boleh kita menyanyi lagu sama-sama?
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Boleh.
L	:Nak menyanyi lagu apa ye?
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Mari kawan-kawan... Kita menyanyi... Kita menyanyi...
L	:Ok. Bagus! Adik-adik suka main boneka?
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Suka.
L	:Boleh kita cakap seorang-seorang. Suka ke... tak suka ke main boneka dengan siapa? Pertama...
R1	:Saya suka menyanyi dengan boneka.
L	:Kedua...
R2	:Saya suka boneka cakap dengan cakap.
L	:Ketiga...
R3	:Saya suka berlakon.
L	:Keempat...
R4	:Saya suka berlakon.
L	:Kelima...
R5	:Saya... boneka menyanyi.
L	:Keenam...
R6	:Saya suka boneka menyanyi.
L	:Bagus! Adik-adik, mari kita menyanyi...
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Mari kawan-kawan... Kita menyanyi... Kita menyanyi...
L	:Bagus! Hari ini kita sampai sini. Kita jumpa lagi! Bye!
R1,R2,R3, R4,R5 dan R6	:Bye!

Tarikh: 22 Ogos 2008
Tempat: Kelas prasekolah
Masa: 9.00am
Kanak-kanak: S1, S2, S3, S4, S5, S6 dan S7

L: Pengkaji
S1: Kanak-kanak S1
S2: Kanak-kanak S2
S3: Kanak-kanak S3
S4: Kanak-kanak S4
S5: Kanak-kanak S5
S6: Kanak-kanak S6
S7: Kanak-kanak S7

L	:Selamat pagi adik-adik.
S1,S2,S3,S4,S5,S6 dan S7	:Selamat pagi.
L	:Adik-adik,mari kita menyanyi lagu...
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Mari kawan-kawan... Kita menyanyi.... Kita bergembira... Bersama-sama
L	:Bagus! Adik-adik, suka boneka?
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Suka!
L:	:Mari kita cakap seorang-seorang suka main boneka dengan siapa? Ok, Pertama...
S1	:Saya suka boneka. Saya main bersama boneka.
L	:Bagus! Kedua...
S2	:Saya suka bercakap dengan boneka.
L	:Bagus! Ketiga...
S3	:Saya suka bercakap dengan boneka.
L	:Bagus! Keempat...
S4	:Saya suka bercakap dengan boneka.
L	:Bagus! Kelima...
S5	:Saya suka boneka menyanyi.
L	:Bagus! Keenam...
S6	: Saya suka boneka menyanyi.
L	:Bagus! Ketujuh...
S7	:Saya suka menyanyi.
L	:Bagus semua! Adik-adik, mari kita menyanyi sekali lagi!
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Mari kawan-kawan... Kita menyanyi.... Kita bergembira... Bersama-sama
L	:Bagus! Lain hari kita main boneka lagi. Ok?
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Ok!
L	:Bye!
S1,S2,S3, S4,S5,S6 dan S7	:Bye!

Lampiran O
Borang pemerhatian guru dan kanak-kanak

Projek	:	
Tarikh	:	
Masa	:	
Kelas	:	
Situasi		
Kumpulan		
Hubungan		
Tugasan		
Pameran		
Refleksi		

Lampiran P
Format penulisan jurnal guru

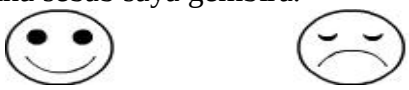
	Projek:
	Tarikh: Masa:
	Catatan
Situasi	
Kumpulan	
Hubungan	
Tugasan	
Pameran	
Refleksi	
Lain-lain	

Lampiran Q
Soal selidik Intrapersonal kanak-kanak

Nama: _____ Kelas: _____

Perhatian: Jika kanak-kanak memilih jawapan Ya. Guru diminta menanya sebab dan mencatatkan sebab untuk kanak-kanak.

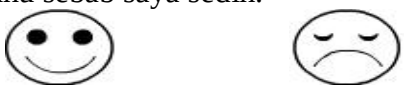
1. Saya tahu sebab saya gembira.



Ya Tidak

Saya gembira kerana _____.

2. Saya tahu sebab saya sedih.



Ya Tidak

Saya sedih kerana _____.

3. Saya tahu sebab saya marah.

Ya Tidak

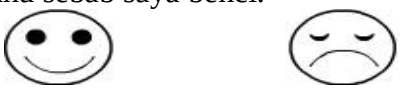
Saya marah kerana _____.

4. Saya tahu sebab saya takut.

Ya Tidak

Saya takut kerana _____.

5. Saya tahu sebab saya benci.



Ya Tidak

Saya benda kerana _____.

Lampiran R
Soal selidik Interpesonal kanak-kanak

Nama: _____ Kelas: _____

Perhatian: Jika kanak-kanak memilih jawapan Ya. Guru diminta menanya sebab dan mencatatkan sebab untuk kanak-kanak.

1. Saya suka bermain bersama kawan.

Ya

Tidak

Saya suka bermain bersama _____.

2. Saya suka belajar bersama kawan.

Ya

Tidak

Saya suka belajar bersama _____.

3. Saya suka makan bersama kawan.

Ya

Tidak

Saya suka makan bersama _____.

4. Saya suka bercakap dengan kawan.

Ya

Tidak

Saya suka bercakap dengan _____.

5. Saya suka menolong kawan.

Ya

Tidak

Saya suka menolong _____.

Lampiran S
Kebolehpercayaan soal selidik

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	25	100.0

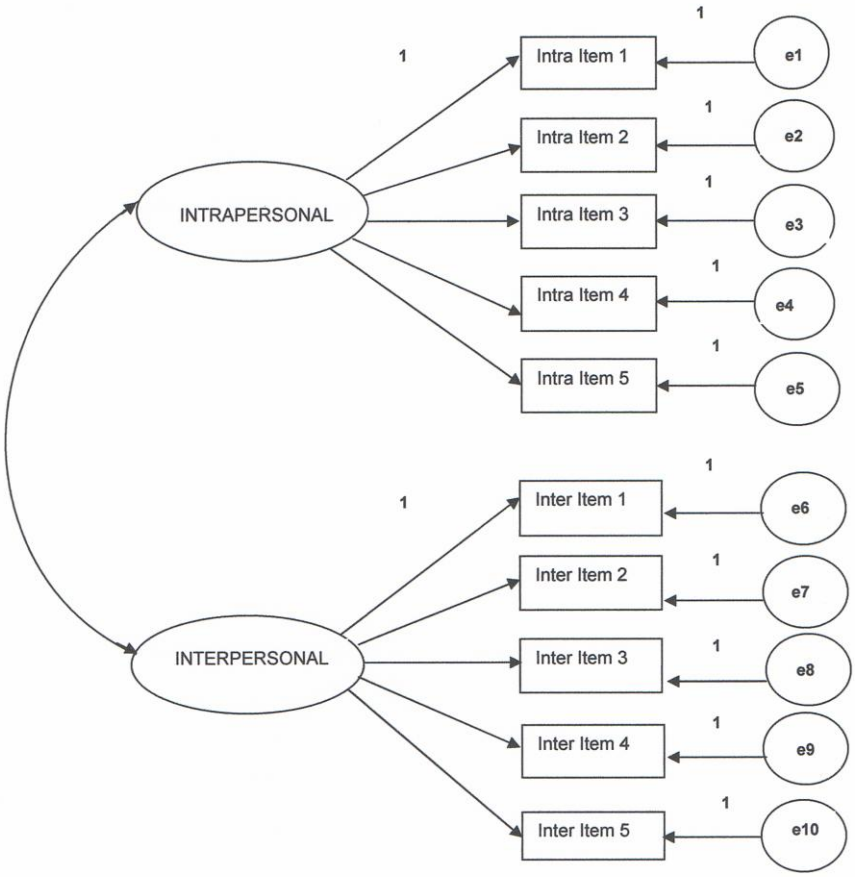
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.664	10

Lampiran T

***First-order Correlated Factor Model* bagi item intrapersonal dan interpersonal kanak-kanak**



***First-order Correlated Factor Model* bagi item intrapersonal dan interpersonal**
Chi-square=45.248(34df)
p=.094
GFI=.877
CFI=.802
RMSEA=.075

Lampiran U
Surat permohonan menjalan kajian

Loy Chee Luen
1-6 Block A, Jalan PJS 3/46,
Taman Sri Manja Square,
46000 Petaling Jaya,
Selangor.

Ruj :
Tarikh : 5 Ogos 2008

Pengarah
Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
Kementerian Pelajaran Malaysia

Penolong Pendaftar Sekolah dan Guru
Jabatan Pelajaran Negeri Selangor

Pegawai Pelajaran Daerah
Hulu Selangor

Guru Besar
Sekolah-sekolah Hulu Selangor

PERMOHONAN MENJALANKAN PENYELIDIKAN/KAJIAN DI SEKOLAH-SEKOLAH DI DAERAH HULU SELANGOR

Merujuk kepada perkara di atas, saya Loy Chee Luen, nombor kad pengenalan 760808-08-5687 dan No.Pendaftaran PHA050019, calon Doktor Falsafah Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya (Lampiran surat UM.P/TD(IT)/241) ingin memohon kebenaran pihak tuan/puan untuk menjalankan penyelidikan/kajian yang bertajuk:

"**Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah**" di prasekolah daerah Hulu Selangor.

2. Untuk makluman tuan/puan, saya telah mendapat kelulusan untuk menjalankan penyelidikan/kajian daripada Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya (Lampiran surat UM.P/TD(IT)/644/1).

3. Sehubungan dengan itu, saya memerlukan surat kelulusan daripada pihak tuan/puan untuk meneruskan penyelidikan/kajian. Saya berharap pihak tuan/puan dapat memberi kelulusan kepada saya untuk menjalankan penyelidikan/kajian di sekolah-sekolah di daerah Hulu selangor.

Sekian terima kasih.

Yang benar,

(Loy Chee Luen)

Lampiran V
Surat pengesahan calon Doktor Falsafah

يونيۏرسيتي ملايا
UNIVERSITI MALAYA

UM.P/TD(IT)/241
20 Oktober 2005

KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN

Dengan ini disahkan bahawa **Loy Chee Luen, No. Kad Pengenalan: 760808-08-5687** dan **No. Pendaftaran PHA050019** adalah calon Ijazah Doktor Falsafah di Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya mulai 12 Julai 2005, Semester I, Sesi 2005/2006.

Beliau sedang menjalankan penyelidikan dalam bidang Pendidikan Awal Kanak-Kanak dan memerlukan maklumat daripada sekolah/institusi/pejabat tuan/puan.

Pihak fakulti amat berterima kasih jika pihak tuan/puan dapat memberi kerjasama kepada beliau.

Sekian dimaklumkan.

Yang benar,

PROFESOR DR. SIOW HENG LOKE
Timbalan Dekan (Ijazah Tinggi)
Fakulti Pendidikan

SHL/fr/saPh.D(disk11)

Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya, 50603 Kuala Lumpur, Malaysia

Lampiran W
Surat kebenaran menjalan kajian

(i) Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya

UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR
Producing Leaders Since 1905

UM.P/PTD(IT)/644/1
15 Ogos 2008

En. Loy Chee Luen
No. 1-6, Jalan PJS 3/46,
Taman Sri Manja Square
46000 Petaling Jaya
Selangor Darul Ehsan

Tuan,

KEPUTUSAN MESYUARAT JAWATANKUASA PENYEMAK/VETTING CADANGAN PENYELIDIKAN

Izinkan saya merujuk kepada perkara di atas.

Sukacita dimaklumkan bahawa Jawatankuasa Penyemak/Vetting yang telah bermesyuarat pada 4 Ogos 2008 telah meluluskan cadangan penyelidikan tuan tertakluk kepada beberapa pindaan dan pembetulan yang perlu dibuat. Untuk tujuan ini, tuan boleh berbincang semula dengan penyelia, Dr. Lihanna Borhan dari Jabatan Psikologi Pendidikan & Kaunseling berkaitan cadangan penyelidikan tersebut. Jawatankuasa Penyemak/Vetting juga telah bersetuju mencadangkan tajuk tesis tuan seperti dinyatakan di bawah.

"BONEKA SEBAGAI ALAT PEDAGOGI DALAM PENGAJARAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH"

Sehubungan dengan itu, tuan dibenarkan untuk meneruskan penyelidikan tuan.

Semoga berjaya.

Yang benar,

PROF. MADYA DR. WAN HASMAH WAN MAMAT
Timbalan Dekan (Ijazah Tinggi)
Fakulti Pendidikan

s.k. Dekan, Fakulti Pendidikan
Prof. Dr. Khadijah Rohani Mohd Yunus - Penyemak
Prof. Madya Dr. Ananda Kumar a/l Palaniappan - Penyemak
Dr. Lihanna Borhan - Penyelia

WHWM/fr/kepvet

Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya, 50603 Kuala Lumpur, Malaysia
• Pejabat Dekan: (603) 7967 5000 Faks: (603) 7956 5506 • http://www.um.edu.my

(ii) Kementerian Pelajaran Malaysia

BAHAGIAN PERANCANGAN DAN PENYELIDIKAN DASAR PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA
ARAS 1-4, BLOK E-8
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN
62604 PUTRAJAYA.

Telefon : 03-88846591
Faks : 03-88846579

Ruj. Kami : **KP(BPPDP)603/5/JLD.10(293)**
Tarikh :

Loy Chee Luen
1-6 Blok A Jalan PJS 3/46
Taman Sri Manja Square
46000 Petaling Jaya
Selangor

Tuan/Puan,

Kelulusan Untuk Menjalankan Kajian Di Sekolah, Institut Perguruan, Jabatan Pelajaran Negeri Dan Bahagian-Bahagian Di Bawah Kementerian Pelajaran Malaysia

Adalah saya dengan hormatnya diarah memaklumkan bahawa permohonan tuan/puan untuk menjalankan kajian bertajuk :

" Boneka Sebagai Alat Pedagogi Dalam Pengajaran Kanak-Kanak PraSekolah " diluluskan.

2. Kelulusan ini adalah berdasarkan kepada cadangan penyelidikan dan instrumen kajian yang tuan/puan kemukakan ke Bahagian ini. **Kebenaran bagi menggunakan sampel kajian perlu diperolehi dari Ketua Bahagian/Pengarah Pelajaran Negeri yang berkenaan.**

3. Sila tuan/puan kemukakan ke Bahagian ini senaskah laporan akhir kajian setelah selesai kelak. Tuan/Puan juga diingatkan supaya **mendapat kebenaran terlebih dahulu** daripada Bahagian ini sekiranya sebahagian atau sepenuhnya dapatan kajian tersebut hendak dibentangkan di mana-mana forum atau seminar atau diumumkan kepada media massa.

Sekian untuk makluman dan tindakan tuan/puan selanjutnya. Terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menurut perintah,

(DR. SOON SENG THAH)
Ketua Sektor Penyelidikan Dan Penilaian
b.p. Pengarah
Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
Kementerian Pelajaran Malaysia

Zul/surat kelulusan/08

(iii) Jabatan Pelajaran Negeri Selangor

جابتن فلاجارن سلاغور

JABATAN PELAJARAN NEGERI SELANGOR

Jalan Jambu Bol 4/3E, Seksyen 4, 40604 Shah Alam
TEL : 03-5518 6208 FAKS : 03-55129704 E-mail jpnsel@sel.moe.gov.my
Website;http://www.moe.gov.my/jpnsel

Rujukan Tuan :
Rujukan Kami : JPNS/SPS/PPN/A25090/06/25/JLD 53 / (50)
Tarikh :

LOY CHEE LUEN
1-6 BLOCK A JALAN PJS 3/46
TAMAN SRI MANJA SQUARE
46000 PETALING JAYA
SELANGOR DARUL EHSAN

Tuan,

KEBENARAN MENJALANKAN PENYELIDIKAN / KAJIAN DI SEKOLAH-SEKOLAH DI NEGERI SELANGOR

" BONEKA SEBAGAI ALAT PEDAGOGI DALAM PENGAJARAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH "

Dengan segala hormatnya merujuk kepada perkara di atas.

2. Jabatan ini tiada halangan untuk pihak tuan / puan menjalankan kajian/ penyelidikan tersebut di sekolah-sekolah dalam Negeri Selangor seperti yang dinyatakan dalam surat permohonan.

3. Pihak tuan/puan diingatkan agar mendapat persetujuan daripada Pengetua / Guru Besar supaya beliau dapat bekerjasama dan seterusnya memastikan bahawa penyelidikan dijalankan hanya bertujuan seperti yang dipohon. Kajian / Penyelidikan yang dijalankan juga tidak mengganggu perjalanan sekolah serta tiada sebarang unsur paksaan.

4. Tuan/Puan juga **diminta menghantar senaskah hasil kajian** ke Unit Perhubungan & Pendaftaran Jabatan Pelajaran Selangor sebaik selesai penyelidikan / kajian.

Sekian, terima kasih.

" BERKHIDMAT UNTUK NEGARA "
" KEJUJURAN DAN KETEKUNAN "

Saya yang menurut perintah,

(KHAIRUL ANUAR BIN AWANG)
Penolong Pendaftar Sekolah Dan Guru,
Jabatan Pelajaran Selangor.
b.p. Ketua Pendaftar Sekolah Dan Guru,
Kementerian Pelajaran Malaysia.

s.k. 1. Fail

QUALITY SYSTEM SIRIM UKAS MS ISO 9001:2000 REG. NO. AR3375

(Sila catatkan nombor rujukan apabila berurusan dengan kami)
JABATAN PELAJARAN SELANGOR - TERBILANG

No. Telefon: 03 - 5518 6208
No. Faksimili: 03 - 55129704
Email: jpnsel@moe.gov.my hotline@jpnsel.moe.gov.my
Laman Web: www.moe.gov.my/jpnsel

(iv) Pejabat Pelajaran Daerah Hulu Selangor

فجابت فلاجرن داءيره هولو سلاغور

PEJABAT PELAJARAN DAERAH HULU SELANGOR
Tingkat 1, Bangunan Baru Pejabat Daerah Hulu Selangor
44000 Kuala Kubu Bharu
Selangor Darul Ehsan

Ruj.Kami : PPDHS/PPS/A41993/03/05/08 (65)
Tarikh :

Loy Chee Luen
1-6 Block A Jalan PJS 3/46
Taman Sri Manja Square
46000 Petaling Jaya
Selangor Darul Ehsan.

Tuan,

PERMOHONAN MENJALANKAN PENYELIDIKAN / KAJIAN DI SEKOLAH-SEKOLAH DI DAERAH HULU SELANGOR

TAJUK : BONEKA SEBAGAI ALAT PEDAGOGI DALAM PENGAJARAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH

Dengan hormatnya surat tuan berkaitan perkara di atas dirujuki.

2. Untuk makluman tuan, pejabat ini tiada halangan untuk pihak tuan menjalankan penyelidikan/ kajian tersebut di sekolah-sekolah daerah ini yang mempunyai kelas Prasekolah.

3. Walau bagaimanapun , pihak tuan diingatkan supaya mendapat persetujuan daripada Guru Besar sekolah berkenaan supaya beliau dapat bekerjasama dan seterusnya memastikan bahawa penyelidikan dijalankan hanya bertujuan seperti yang dipohon. Kajian / Penyelidikan yang dijalankan juga tidak mengganggu perjalanan pentadbiran sekolah serta tiada unsur paksaan. Kebenaran ini berakhir pada atau sebelum **31 DISEMBER 2009.**

4. Tuan juga diminta menghantar senaskah hasil kajian ke Pejabat Pelajaran Daerah Hulu Selangor (up : Rozman bin Baharudin) sebaik selesai penyelidikan / kajian.

Sekian, terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

"KEJUJURAN DAN KETEKUNAN"

saya yang menurut perintah

(HAJI SUHAIMI BIN RASHID A.M.N)
Pegawai Pelajaran Daerah
Hulu Selangor

s.k: Fail Timbul

No. Telefon :
03-6065 1100
03-6064 1048
No. Faksimili :

Lampiran X
Persetujuan menjalan kajian

(i) Guru prasekolah

Kepada guru prasekolah,

Saya Loy Chee Luen, nombor kad pengenalan 760808-08-5687 dan No.Pendaftaran PHA050019, calon Doktor Falsafah Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya ingin memohon keizinan daripada pihak tuan/puan untuk menjadi sample dalam penyelidikan/kajian saya yang bertajuk:

"**Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah**" di prasekolah.

Bersama-sama ini saya sertakan surat-surat kebenaran untuk menjalankan kajian daripada Kementerian Pelajaran Malaysia, Jabatan Pelajaran Negeri Selangor, Pejabat Pelajaran Daerah dan pihak sekolah. Saya amat berterima kasih jika pihak tuan/puan dapat memberi kerjasama kepada saya.

Sekian.

Yang benar,

_____

(LOY CHEE LUEN)

Kepada penyelidik/pengkaji,

Saya _____ nombor kad pengenalan _____ guru prasekolah SK _____ bersetuju menjadi sampel dalam penyelidikan/kajian '**Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah**' dengan tidak mengganggu perjalanan kelas saya dan tiada unsur paksaan sepanjang penyelidikan/kajian. Saya bersetuju bahawa proses perjalanan penyelidikan/ penyelidikan/kajian dirakamkan sebagai bukti penyelidikan/kajian.

Sekian.

Yang benar,

_____

( )

(ii) Ibu bapa/penjaga kanak-kanak

Kepada ibu/bapa/penjaga,

Saya Loy Chee Luen, nombor kad pengenalan 760808-08-5687 dan No.Pendaftaran PHA050019, calon Doktor Falsafah Fakulti Pendidikan, Universiti Malaya ingin memohon keizinan daripada pihak tuan/puan untuk membenarkan anak tuan/puan menjadi sample dalam penyelidikan/kajian saya yang bertajuk:

"**Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah**" di prasekolah daerah Hulu Selangor.

Bersama-sama ini saya sertakan surat-surat kebenaran untuk menjalankan penyelidikan/kajian daripada Kementerian Pelajaran Malaysia, Jabatan Pelajaran Negeri Selangor, Pejabat Pelajaran Daerah dan pihak sekolah. Saya amat berterima kasih jika pihak tuan/puan dapat memberi kerjasama kepada saya.

Sekian.

Yang benar,

_____

(LOY CHEE LUEN)

Kepada penyelidik/pengkaji,

Saya _____ nombor kad pengenalan _____ ibu/bapa/penjaga kepada _____ yang belajar di prasekolah SK _____ membenarkan anak saya menjadi sample dalam penyelidikan/kajian '**Boneka sebagai alat pedagogi dalam pengajaran kanak-kanak prasekolah**' dengan tidak mengganggu proses pembelajaran anak saya di prasekolah dan tiada unsur paksaan sepanjang penyelidikan/kajian.

Sekian.

Yang benar,

_____

( )

Lampiran Y
Transkripsi persembahan drama tika boneka kanak-kanak

(i) Persembahan drama tika boneka kanak-kanak Kelas P

Cikgu P sebagai Pencerita
Kanak-kanak P1 sebagai Rusa
Kanak-kanak P2 sebagai Harimau
Kanak-kanak P3 sebagai Gajah
Kanak-kanak P4 sebagai Monyet
Kanak-kanak P5 sebagai Burung

Pencerita	:	Dalam sebuah hutan tinggal beberapa ekor haiwan. Mereka hidup riang dan gembira. Mereka bermain dan menyanyi bersama-sama.
SEMUA	:	Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Pencerita	:	Gajah...
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Belalai saya kuat. Hari ini saya sedih. Saya tiada kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya burung. Saya ada sayap. Sayap saya cantik. Saya suka makan ulat. Hari ini saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya suka makan pisang. Muka saya cantik. Hari ini saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya suka makan rumput. Hari ini saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Harimau...

Harimau	:	Hai, saya Harimau. Saya suka makan daging. Hari ini saya sangat marah.
Pencerita	:	Mereka bermain sambil menyanyi.
Monyet, Rusa dan Burung	:	Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa
Pencerita	:	Monyet, Rusa dan Burung sedang bermain. Tiba-tiba, Harimau datang.
Harimau	:	Aauuummmmm! Saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Monyet, Rusa dan Burung	:	Kami takut... Tolong! Tolong! Gajah, tolonglah kami! Gajah, tolonglah lawan dengan Harimau!
Gajah	:	Harimau, saya marah. Lepaskan mereka. Saya nak pijak kamu.
Harimau	:	Saya takut. Maafkan saya. Saya lepaskan mereka. Kita semua berkawan.
Pencerita	:	Semua gembira. Menyanyi.
SEMUA	:	Mari kawan Kita bergembira Suka ria Main sama-sama Mari kawan Kita bergembira Main sama Tiada sengketa

(ii) Persembahan drama tika boneka kanak-kanak Kelas R

Cikgu R sebagai Pencerita
Kanak-kanak R1 sebagai Monyet
Kanak-kanak R2 sebagai Burung
Kanak-kanak R3 sebagai Kancil
Kanak-kanak R4 sebagai Arnab
Kanak-kanak R5 sebagai Gajah
Kanak-kanak R6 sebagai Harimau

Pencerita	:	Persembahan boneka 'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-watak dalam cerita ini. Monyet…
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya pandai melompat. Saya pandai panjat pokok. Ekor saya panjang. Saya suka makan pisang.
Pencerita	:	Arnab…
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya pandai. Telinga saya cantik. Saya suka makan *carrot*.
Pencerita	:	Kancil...
Kancil	:	Hai saya Kancil. Badan saya kecil. Saya pandai berlari. Saya cerdik.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya ada kepak. Suara saya merdu. Saya boleh terbang.
Pencerita	:	Gajah...
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Badan saya besar. Telinga saya lebar. Saya kuat tolak pokok.
Pencerita	:	Harimau...
Harimau	:	Hai, saya Harimau. Badan saya besar. Badan saya berbelang-belang. Kuku saya panjang. Saya suka makan daging.
Pencerita	:	Dalam hutan rimba, Gajah hidup bersendirian. Dia tidak suka berkawan dengan binatang-binatang lain.
Gajah	:	Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya tak suka berkawan dengan binatang –binatang lain.

Pencerita	:	Di hujung rimba pula, Arnab, Burung, Monyet dan Kancil berkawan baik. Mereka bermain sambil menyanyi.
Arnab, Burung, Monyet dan Kancil	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira
Pencerita	:	Tiba-tiba, datang seekor Harimau.
Harimau	:	Aauuummmmm!... saya lapar. Saya nak makan kamu semua!
Arnab, Burung, Monyet dan Kancil	:	Kami takut... Mari minta tolong Gajah untuk halau Harimau.
Harimau	:	Aauuummmmm! ...
Arnab, Burung, Monyet dan Kancil	:	Lari...
Pencerita	:	Gajah sedang bersedih kerana tidak ada kawan.
Gajah	:	Saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Tiba-tiba datang Arnab, Burung, Monyet dan Kancil untuk minta bantuan Gajah.
Arnab, Burung, Monyet dan Kancil	:	Gajah, tolonglah kami untuk menghalau Harimau... Tolong Gajah... kamu boleh... badan kamu besar... Harimau takut pada kamu.
Gajah	:	Baiklah, saya tolong kamu semua.
Pencerita	:	Harimau sedang berjalan-jalan di kaki bukit. Gajah ternampak Harimau. Gajah sangat marah. Gajah mengajak semua kawan menghalau Harimau.
Gajah	:	Kawan-kawan, jom kita halau Harimau!
Arnab, Burung, Monyet dan Kancil	:	Jom!
Burung	:	Harimau, saya akan patuk mata kamu!
Kancil	:	Saya akan lompat badan kamu!

Arnab	:	Pergi kamu dari sini!
Gajah	:	Saya akan pijak kamu!
Pencerita	:	Harimau ketakutan. Harimau meminta maaf kepada semua.
Harimau	:	Saya tidak akan ganggu kamu semua lagi.
Arnab, Burung, Monyet dan Kancil	:	Kami maafkan kamu, Harimau.
Pencerita	:	Akhirnya mereka semua berkawan baik. Mereka semua bermain dan menyanyi bersama-sama.
SEMUA	:	Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira bersama-sama Mari kawan-kawan Kita menari Kita bergembira bersama-sama

(iii) Persembahan drama tika boneka kanak-kanak Kelas S

Cikgu S sebagai Pencerita
Kanak-kanak S1 sebagai Rusa
Kanak-kanak S2 sebagai Monyet
Kanak-kanak S3 sebagai Arnab
Kanak-kanak S4 sebagai Kancil
Kanak-kanak S5 sebagai Burung
Kanak-kanak S6 sebagai Sang Belang/Harimau
Kanak-kanak S7 sebagai Gajah

Pencerita	:	'Siapa Pengawal Rimba'. Watak-wataknya ialah Gajah...
Gajah	:	Hai, saya Gajah. Saya sedih. Saya tak ada kawan. Saya kuat tolak pokok.
Pencerita	:	Rusa...
Rusa	:	Hai, saya Rusa. Saya ada tanduk dua. Saya kuat lari. Saya suka berkawan.
Pencerita	:	Arnab...
Arnab	:	Hai, saya Arnab. Saya ada telinga panjang.
Pencerita	:	Kancil...
Kancil	:	Hai, saya Kancil. Saya kuat berlari. Saya sangat gembira. Saya ada ramai kawan.
Pencerita	:	Burung...
Burung	:	Hai, saya Burung. Saya boleh terbang.
Pencerita	:	Monyet...
Monyet	:	Hai, saya Monyet. Saya suka melompat. Saya suka makan pisang.
Pencerita	:	Sang belang...
Sang Belang	:	Hai, saya Sang Belang. Saya suka makan daging.
Pencerita	:	Di hujung rimba, tinggal Gajah bersendirian.
Gajah	:	Hai, saya sedih. Saya tak ada kawan.
Pencerita	:	Di kaki bukit, tinggal sekumpulan binatang iaitu Kancil, Rusa, Burung, Monyet, Arnab.

		Mereka hidup aman dan damai.
		Mereka bermain dan menyanyi.
Kancil, Rusa, Burung, Monyet dan Arnab	:	Marilah kita menyanyi Menyanyi hiburkan hati La la la la la La la la la la Nyanyi bersama Lagu gembira
Pencerita	:	Langit tidak selalu cerah. Sejak kehadiran Sang Belang, binatang-binatang lain ketakutan.
Sang Belang	:	Saya Sang Belang. Saya suka makan daging. Aauuummmmm!
Kancil, Rusa, Burung, Monyet dan Arnab	:	Kami takut! lari...
Pencerita	:	Burung dan monyet minta bantuan Gajah.
Burung dan Monyet	:	Gajah, tolonglah kami!
Gajah	:	Saya tak mau!
Burung dan Monyet	:	Tolonglah!
Gajah	:	Baiklah, saya tolong.
Pencerita	:	Sang Belang sedang mencari makan dalam rimba.
Sang Belang	:	Aauuummmmm! ... saya sangat laparlah.
Pencerita	:	Burung ternampak Sang Belang dan memberi tahu Gajah.
Burung	:	Gajah, saya nampak Sang Belang.
Gajah	:	Kawan-kawan, marilah kita sama-sama serang Sang Belang.
Pencerita	:	Sang Belang terkejut dan meminta maaf.
Sang belang	:	Saya minta maaf. Saya nak berkawan dengan semua.
Pencerita	:	Binatang-binatang lain memaafkan Sang Belang.
Kancil, Rusa, Burung, Monyet dan Arnab	:	Kami maafkan kamu, Sang Belang.
Sang Belang	:	Saya tidak akan buat lagi.
Pencerita	:	Semua binatang berkawan baik. Gajah mendapat kawan baru. Mereka bermain sambil menyanyi. Mari kawan-kawan Kita menyanyi Kita bergembira

bersama-sama
Mari kawan-kawan
Kita menari
Kita bergembira
bersama-sama

Lampiran Z
DVD persembahan drama tika boneka kanak-kanak

1. Kanak-kanak Kumpulan Kuning Kelas P
2. Kanak-kanak Kumpulan Merah Kelas R
3. Kanak-kanak Kumpulan Kuning Kelas S