

Penggunaan LEGO Dalam Penulisan Kreatif

Nurhuda Ibrahim

nurhuda_ibrahim@moe.edu.sg

Norzelowati Shariff

norzelawati_shariff@moe.edu.sg

Sekolah Rendah South View

Abstrak

LEGO telah diperkenalkan untuk menggalakkan Belajar @ Main. Melalui permainan, murid belajar banyak kemahiran iaitu, cara berkomunikasi dengan orang lain, merangsang pemikiran dan cara meluahkan perasaan secara kreatif. *Playing' makes them feel good about learning and thus are eager, curious and confident.* [Piaget, J. (1945). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Heinemann. Satu kajian telah dijalankan bagi meneliti keberkesanan penggunaan Lego dalam pengajaran dan pembelajaran penulisan kreatif. Kajian yang melibatkan murid-murid Darjah 2 yang memiliki tahap penguasaan bahasa yang rendah terutama sekali dalam kemahiran yang melibatkan penulisan. Strategi intervensi dan pencelahan telah digunakan dalam menjalankan sesi pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan LEGO dalam kajian ini. Dapatan dari kajian yang dijalankan menunjukkan bahawa strategi dan penggunaan LEGO dalam pengajaran dan pembelajaran amat berkesan.

Kata Kunci: LEGO, kemahiran bertutur, motivasi



PENGENALAN

Murid-murid belajar dengan lebih baik apabila mereka terlibat dalam pembelajaran mereka. Pembelajaran penting kepada mereka apabila mereka belajar dengan cara yang bermakna dan mempunyai hasil milik tersendiri. Pembelajaran terbaik dibina secara bertahap dengan kerjasama murid dan diterokai bersama-sama.

Murid secara aktif belajar melalui bermain. Pembelajaran yang berlaku melalui bermain meningkatkan kemahiran literasi seperti menggunakan perkataan-perkataan baharu, bercerita dan bermain. Silverman (1993) menyatakan bahawa murid dapat meningkatkan pembelajaran akademik mereka daripada permainan dan aktiviti 'bermain' yang lain.

Kemahiran sosial murid dibangunkan untuk membolehkan murid untuk menjalin persahabatan dan persefahaman dengan rakan-rakan mereka. Apabila mereka bermain, pada masa yang sama kemahiran berfikir mereka dibangunkan, seperti cara mengenal pasti dan menyelesaikan masalah. Secara tidak langsung, ia membina komunikasi dan kemahiran mendengar.

Karangan merupakan salah satu pelajaran yang tidak diminati murid kerana harus melalui proses pemikiran yang tuntas. Oleh itu, murid dikenalkan kepada belajar @ main untuk menarik minat dan menjana proses pemikiran yang kreatif dan bertujaun menghasilkan karangan

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan bagi menjawab persoalan berikut:

1. menjana pemikiran kreatif dalam kalangan murid dengan permainan LEGO; dan
2. meneliti sejauh mana kemahira insaniah seperti penyelesaian masalah, bekerja secara berkumpulan dan kemahiran abad ke-21 dapat dibina.



PERNYATAAN MASALAH

Penelitian bagi markah komponen karangan murid telah dilakukan bagi peringkat Darjah 2 dan 4. Bagi murid di peringkat Darjah 2, penelitian menunjukkan bahawa aliran idea dan kreativiti murid tidak dapat dilihat dalam karangan yang dihasilkan. Isi karangan mereka terlalu menjurus dan kurangan dalam bahagian deskripsi terutama sekali pada deskripsi watak. Bagi murid di peringkat Darjah 4 pula, masalah yang sama didapati pada karangan mereka. Tambahan pula bahagian penutup karangan mereka terlalu pendek dan membosankan.

Markah yang diperoleh oleh murid serta mutu karangan juga didapati kurang baik. Walau bagaimanapun tiada usaha intervensi yang menarik yang dilakukan untuk mempertingkatkan kelemahan pelajar. Satu rancangan intervensi dilakukan yang berfokuskan doktorin cara menulis karangan dan menyediakan senarai frasa sedia ada untuk membantu murid menulis karangan. Namun, murid tidak memahami makna atau cara bagaimana untuk menggunakan frasa tersebut mengikut konteks. Keberkesanan cara ini kurang mendapat sambutan guru mahupun murid.

Oleh sebab itu, LEGO dikenalkan kepada murid agar mereka lebih aktif berfikir semasa membina watak mahupun situasi yang diberikan. Proses berfikir secara kreatif dan sendiri inilah yang kami mahu dibina dalam kalangan murid melalui penggunaan bahan permainan ini.

KAJIAN LEPAS

Proses penulisan menggunakan LEGO *StoryStarter* menggunakan strategi ‘*scaffolding*’ berkesan yang membantu dalam mendapatkan dan mengekalkan minat pelajar dalam tugas. ‘*Scaffolding*’ membantu untuk membuat tugas yang mudah ini.

Tugas kompleks menulis cerita, bagi pelajar-pelajar ini, dipecahkan kepada proses lebih mudah membina tugas kepada komponen. Proses-proses ini melihat kepada aspek-aspek seperti visualisasi dan penyuaran (*verbalisation*) penciptaan cerita pelajar. Proses membantu pelajar menjana



idea untuk cerita mereka. Dengan *scaffolding*, mereka boleh mendapatkan bantuan untuk memulakan. (Vygotsky, 1978)

Kurikulum berasaskan permainan adalah satu jenis kurikulum yang menggunakan permainan spontan, bermain secara berpandu, bermain apabila diarahkan, dan guru mengarahkan aktiviti untuk memudahkan pembangunan keseluruhan kanak-kanak (Hartley, Frank, & Goldenson 1952; Horn, et al, 2007; Macintyre, 2001).

KAEDAH KAJIAN

Kajian yang dijalankan ini merupakan satu pendekatan pencelahan (*intervention*) dan perancahan *scaffolding* yang bertujuan memperbaiki permasalahan yang dihadapi oleh murid-murid dalam menangani komponen karangan. Bagi melaksanakan ini, strategi yang digunakan berbentuk *scaffolding*. Kemahiran berfikir secara kritis juga dibangunkan dengan membimbing pelajar untuk menyelidiki erti watak dan pilihan yang membuat watak-watak dalam cerita. Pelajar juga dicabar untuk tampil dengan mengakhirkan cerita mereka sendiri, menyediakan peluang untuk pemikiran mencapah (*divergent*) dan kreatif. Pelajar terlibat sepenuhnya daripada peringkat pertama untuk mencipta watak mereka dalam cerita hingga akhir.

Subjek Kajian

Subjek bagi kajian ini merupakan murid-murid Darjah 2 dan 4. Murid-murid ini merupakan murid yang memiliki tahap penguasaan bahasa yang rendah dan mempunyai masalah dalam menulis karangan

Instrumen Kajian

Instrument yang digunakan dalam kajian ini merupakan alat permainan LEGO. Alat ini digunakan dengan kaedah *LEGO Storyteller*. Kaedah pemerhatian terhadap tingkah laku, penglibatan dan persembahan murid digunakan bagi mengukur keberkesanan penggunaan kaedah kaedah ini.



Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan melalui tiga tahap. Tahap pertama melibatkan penggunaan permainan LEGO yang disasarkan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa pelajar. Murid telah ditugaskan untuk membina haiwan kegemaran mereka dengan bilangan yang terhad blok LEGO. Selepas itu, mereka telah ditugaskan untuk bercakap tentang penciptaan mereka dengan rakan-rakan mereka.

Dengan LEGO sebagai satu bentuk perancah, murid boleh menggambarkan hasil mereka dengan menggunakan sekurang-kurangnya tiga potong ayat. Sesi ini telah diulang beberapa kali untuk menarik minat mereka dan pada masa yang sama memberi motivasi kepada mereka untuk meningkatkan bilangan ayat yang dibina. Oleh itu mereka dapat menggambarkan penciptaan mereka dengan menggunakan sekurang-kurangnya lima potong ayat selepas beberapa sesi.

Pada tahap kedua murid akan mencipta watak-watak mereka dengan menggunakan bahan LEGO pada permulaan. Kegembiraan pembelajaran datang dengan rasa. "*Saya boleh melakukannya!*". Dari mungkin payah sedikit pada permulaan apabila meletakkan kepingan LEGO bersama-sama sebelum membentuk penciptaan "sempurna", mereka juga belajar untuk menjadi lebih berdaya tahan, fokus dan mengambil pemilikan yang besar jalan cerita mereka.

Mereka kemudian diberi petunjuk bagaimana untuk menggambarkan penciptaan mereka dengan menggunakan sekurang-kurangnya dua ayat dalam bentuk bertulis. Ini dilakukan dalam lebih empat sesi. Pada akhir sesi, mereka mampu untuk menulis subjek-kata kerja-objek struktur ayat yang betul dengan bimbingan yang minimum dengan jalan cerita yang koheren.

Selepas sesi-sesi ini telah siap dibina, pelajar akan membangunkan cerita mereka berdasarkan ayat yang dibina.



DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan dari pemerhatian yang dilakukan menunjukkan bahawa murid memaparkan kecenderungan 100% murid melibatkan diri dalam perbincangan serta pembinaan watak secara aktif pada setiap tahap sesi intervensi ini. Mereka juga dapat dapat menceritakan dan mendeskripsikan apa yang mereka bina dengan lebih yakin dan menarik. Ini juga dipaparkan dalam hasil penulisan mereka.

KESIMPULAN

Strategi ini pertama kali digunakan dalam kelas Darjah 2 terdiri daripada murid-murid yang berprestasi rendah. Murid-murid ini telah dikenal pasti sebagai mempunyai kesukaran untuk meluahkan diri mereka dalam berbicara dan menulis.

Perbendaharaan kata mereka juga terhad. Kekurangan tatabahasa dan perbendaharaan kata kemahiran menghalang mereka daripada mempunyai keupayaan untuk menulis walaupun struktur ayat yang mudah. Murid-murid ini agak lemah dalam pertuturan dan penulisan komponen mereka. Dengan menyediakan persekitaran dan sumber-sumber yang murid minat dan mengundang rasa ingin tahu mereka akan mengharapkan soalan-soalan mereka terjawab, menyedarkan imaginasi mereka, dan memberi inspirasi kepada mereka untuk meneroka kreativiti mereka.

RUJUKAN

Piaget, J. (1945). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Heinemann

Hartley, Frank, & Goldenson 1952; Horn, et al, 2007; Macintyre, (2001).

<http://www.legofoundation.com/en-us/research-and-learning/research-and-learning>

