

Meningkatkan Kemahiran Berfikir Murid Melalui Aktiviti Yang Kreatif

Muliana Mohammad

muliana_mohammad@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Jiemin

Abstrak

Dalam menggalakkan suasana pembelajaran yang positif dan meningkatkan motivasi murid, guru harus menjadikan pembelajaran Bahasa Melayu lebih kreatif, menyeronokkan dan kekal relevan. Berdasarkan pembelajaran di bilik darjah, didapati kemampuan berfikir secara kritis dan kreatif bagi murid Darjah 1 boleh dibina secara berperingkat. Justeru, kajian ini dijalankan untuk membina pemikiran murid Darjah 1 secara sistematik dan kreatif. Selain itu kajian ini dijalankan untuk meneliti sejauh mana aktiviti berbentuk kreatif dapat meningkatkan kemahiran berfikir murid. Murid Darjah 1 ini dipilih kerana menurut Russ (1996), kanak-kanak memiliki idea yang baik dan mampu untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif mengikut peringkat umur mereka. Kanak-kanak juga amat mudah terlibat dalam aktiviti bersifat kreatif. Untuk mencipta situasi kreatif, murid dikehendaki melakukan aktiviti berfikir bagi menjana idea, membuat bermacam-macam andaian dan ramalan. Beberapa aktiviti yang mendorong kreativiti telah dijalankan dalam kajian ini. Aktiviti-aktiviti yang dilakukan oleh murid memerlukan mereka bukan sahaja melihat dan melukis tetapi juga untuk membuat penerangan secara lisan. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa aktiviti-aktiviti yang mendorong kreativiti ini memberi kesan positif terhadap kemahiran berfikir dan membantu kemahiran bertutur murid.

Kata Kunci: kemahiran berfikir, kreatif, kreativiti, lisan



PENGENALAN

Kamus Dewan (2000) memberi maksud berfikiran kreatif sebagai mempunyai kebolehan untuk mencipta, menghasilkan dan seterusnya mengembangkan sesuatu idea yang baru dan asli. Kreatif juga merupakan keupayaan seseorang untuk mencipta sesuatu yang baharu dan pada masa yang sama mampu mengolah idea.

Kreativiti pula boleh disemai dan dipupuk. Kreativiti dapat membantu kanak-kanak mengembangkan potensi sepenuhnya. Setiap kanak-kanak menunjukkan kreativiti mereka dalam bentuk dan tahap berbeza seperti lukisan, lakonan, muzik dan drama.

Pemikiran kreatif boleh berasaskan pengalaman dan pengetahuan sedia ada murid. Menerusi pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya, seseorang itu akan berusaha mencari pelbagai idea untuk mewujudkan idea atau hasil yang baru yang lebih baik daripada sebelumnya sama ada dalam membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Rikards (1990) menjelaskan kreativiti memberikan peluang kepada kita untuk keluar dari kebiasaan dan mencari peluang yang baharu.

PERNYATAAN MASALAH

Pengkaji mendapati bahawa secara tradisionalnya, murid dilatih dalam pelbagai kaedah mengenal pasti masalah dan menyelesaikan masalah. Mereka kurang dilatih berfikir secara kreatif dan kritis. Berdasarkan pemerhatian pengkaji, rata-rata guru lebih cenderung untuk menyelesaikan kandungan kurikulum yang diajar dengan cepat dan membetulkan kerja-kerja murid. Hal ini menyebabkan pengajaran dalam kelas lebih berpusat kepada guru. Murid menjadi pasif dan kurang aktif dan tidak kreatif. Ada juga guru yang kurang senang dengan murid yang banyak bertanya dan lebih menggemari agar murid menurut perintah untuk melaksanakan sesuatu tugasan. Guru juga tidak gemar untuk menjalankan aktiviti yang bersifat kreatif kerana ia mengambil masa yang lama dan agak sukar untuk mengawal perbincangan.

Kajian ini memberi tumpuan kepada kemahiran berfikir murid yang menjadi asas kepada pemikiran kreatif. Memandangkan subjek kajian ini terdiri daripada murid Darjah 1, pengkaji mengutamakan kemahiran bertutur semasa penyampaian idea sebagai salah satu alat penilaian. Ini sejajar dengan salah satu objektif pembelajaran Bahasa Melayu iaitu berfikir secara kreatif tentang sesuatu perkara melalui penggunaan bahasa dalam aktiviti kemahiran bertutur.



TUJUAN KAJIAN

Kajian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. meneliti sejauh mana aktiviti berbentuk kreatif dapat meningkatkan kemahiran berfikir murid; dan
2. meningkatkan kemahiran bertutur murid melalui penerangan berdasarkan gambar.

KAJIAN LEPAS

Teori pembelajaran yang mendasari kajian ini ialah teori kognitif. Pembelajaran melibatkan penggunaan mental manusia untuk memperoleh ilmu. Melalui pembelajaran kognitif ini, potensi murid dari segi intelek dapat diperkembangkan. Benjamin S. Bloom (1956) membahagikan bidang kognitif kepada enam peringkat, disusun bermula dengan pengetahuan kepada penilaian yang tertinggi. David R. Krathwohl dalam jurnal *Theory into Practice* (2001) telah menambah nilai Taksonomi Bloom tersebut dengan menyusun tahap kognitif, iaitu mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menilai dan peringkat yang tertinggi mencipta. Bagi kajian ini, pengkaji ingin menasaskan peringkat memahami untuk mengkaji keupayaan subjek kajian.

Menurut Abdullah Hassan dan Ainon Mohd (2005), mengajar kemahiran berfikir bukanlah mengajar logik, tetapi mengajar daya persepsi. Proses berfikir berlaku dalam dua tahap, iaitu tahap pertama membuat persepsi atau tanggapan dan tahap kedua, tahap memproses iaitu tahap otak menggunakan logik.

Lowenfeld (1975) percaya bahawa setiap kanak-kanak dilahirkan kreatif. Pernyataan ini disokong dengan sikap semula jadi kanak-kanak yang gemar meneroka dan penuh dengan perasaan ingin tahu. Perkins (1985) pula berpendapat pemikiran kreatif adalah pemikiran yang dicorakkan untuk menghasilkan keputusan atau hasil kreatif. Menurut Munir Shuib (2001), kebolehan mencipta dan menjana idea memang amat penting dalam pemikiran kreatif tetapi belumlah dianggap mencukupi sehingga murid dapat menjadikannya sebagai satu kenyataan. Kemahiran berfikir bukan sahaja berupaya meningkatkan penguasaan pengetahuan, malah ia juga dapat meningkatkan aras motivasi dalam diri murid.

Paul Torrance (1970) mengatakan bahawa menjana idea adalah lebih baik dan cepat daripada idea orang lain. Beliau mencipta Ujian Torrance untuk Pemikiran Kreatif yang mana ujian IQ secara berseorangan ini adalah kunci



kepada bijaksanaan individu. Beliau mengenal pasti kreativiti kepada empat komponen iaitu komponen kefasihan, fleksibiliti, keaslian dan penjelasan. Kajian ini lebih cenderung kepada komponen kefasihan, iaitu keupayaan individu untuk menjana kualiti idea mereka. Biasanya komponen ini menggunakan soalan yang terbuka. Sebagai contoh, dalam aktiviti imaginasi, murid diminta untuk mengembangkan objek yang diberi kepada lukisan yang berlainan dan memberi tajuk kepadanya. Untuk komponen penjelasan pula, murid perlu menerangkan situasi di dalam gambar dengan menggunakan sebanyak maklumat yang boleh. Teori Kreativiti Paul Torrence turut menjelaskan tujuh perkara yang sangat penting dalam proses mencungkil kreativiti seseorang individu, iaitu penyoalan, penemuan, pemerhatian, percubaan, penerokaan, manipulasi dan aktiviti. Pengkaji mempraktikkan teknik penyoalan bagi merangsang pemikiran murid .

Selain mencungkil kreativiti, pengkaji turut memastikan budaya positif di bilik darjah sering terlaksana di sepanjang pelaksanaan proses kajian agar murid berupaya melahirkan kreativiti mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Strenberg (2010), pemikiran kreatif ini boleh datang sekiranya wujudnya aspek persekitaran. Hal ini berlaku sedemikian kerana sokongan daripada persekitaran merupakan salah satu penyumbang dalam memberikan idea-idea yang kreatif.

KAEDAH KAJIAN

Kajian yang telah dijalankan ini berbentuk eksperimental. Kajian ini merupakan hasil tinjauan dan pengamatan guru di dalam kelas, merupakan kajian gabungan secara kuantitatif dan kualitatif. Selain meneliti hasil kerja murid, pemantuan guru terhadap respons murid turut diambil kira.

Amalan Pengajaran Singapura (STP) yang diterapkan dalam menjalankan kajian ini memberikan penekanan pada dua proses pengajaran, iaitu pelaksanaan pelajaran dan penilaian dan maklum balas. Bagi pelaksanaan pelajaran, aspek pengajaran menggunakan soalan untuk memperdalam pembelajaran dan aktiviti mengajar mengepam menjadi keutamaan kerana bersesuaian dengan teknik penyoalan bagi merangsang pemikiran murid. Berikut merupakan penerangan ringkas bagi dua proses pengajaran tersebut.



Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	<p>AP14:Merangsang Minat</p> <p>AP20: Menggunakan Soalan untuk Memperdalam Pembelajaran</p>	<p>AM 1: Menggunakan Cerita dan Imejan Guru menggunakan gambar untuk merangsang minat murid. Penggunaan gambar ini juga boleh membantu murid untuk mengetahui lebih mendalam apa yang akan mereka pelajari. Murid juga boleh meluaskan respons mereka dengan soalan-soalan yang diajukan oleh guru.</p> <p>AM2:Mengepam (<i>Pumping</i>) Penggunaan rutin berfikir 'Apa yang menyebabkan awak berkata begitu?' turut diterapkan semasa penyoalan. Penggunaan rutin berfikir ini dapat membantu murid meneliti semula jawapan yang diberikan. Guru boleh bertanyakan soalan susulan bagi mendapatkan respons yang lebih baik.</p>
Penilaian dan Maklum Balas	AP24: Menyediakan Tugas Yang Bermakna	AM2: Menerangkan Pemikiran Saya dengan Menjawab Dua Bahagian Soalan Penggunaan AM2 ini bertujuan untuk membantu murid menerangkan jawapan mereka dan memberikan alasan jawapan mereka sedemikian. Ini juga selaras dengan rutin berfikir 'Apa yang menyebabkan awak berkata begitu?'
Penerangan dan Justifikakasi	Beberapa imejan digunakan di dalam kajian ini bukan sahaja untuk merangsang minat murid bahkan menggalakkan mereka untuk membuat interpretasi, persepsi dan ramalan. Untuk penilaian, pengkaji menggunakan AM2 semasa dan selepas aktiviti-aktiviti dijalankan.	

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 32 murid Darjah 1. Mereka terdiri daripada pelbagai keupayaan. Semua murid berbangsa Melayu. Subjek ini dipilih bagi meneliti tahap pemikiran murid Darjah 1.



Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan adalah seperti berikut:

1. Lembaran aktiviti murid-murid
2. Rakaman audio dan video murid-murid
3. Markah komponen penerangan berdasarkan gambar

Selain menilai tugas individu, respons murid semasa perbincangan di bilik darjah turut dinilai untuk memantau kelakonan mereka. Ini dilakukan melalui rakaman video. Keputusan ujian lisan bahagian penerangan berdasarkan gambar bagi penggal 3 dan 4 telah digunakan di dalam analisis kajian ini. Selain itu, keupayaan murid menggunakan unsur kreativiti dalam penerangan berdasarkan gambar juga akan dikenal pasti. Untuk mencapai tujuan ini, rakaman audio digunakan.

Prosedur Kajian

Kajian ini telah dijalankan dalam tempoh anggaran 8 waktu pengajaran, iaitu 30 minit untuk setiap waktu pengajaran. Aktiviti yang dijalankan seperti di bawah ini:

Aktiviti 1: Imaginasi
Aktiviti 2: Penerangan
Aktiviti 3: Kemungkinan
Aktiviti 4: Kesan dan Akibat daripada Kesan

Berikut merupakan teknik yang dilakukan oleh guru di bilik darjah:

Peringkat pertama: Merangsang Minat

Matlamatnya untuk mewujudkan perasaan ingin tahu murid, memberikan motivasi, membimbing murid untuk berimaginasi, mendapatkan perhatian murid dan murid perlu sentiasa berfikir di luar jangkaan. Guru memainkan peranan untuk mendapatkan keseronokan murid dalam pembelajaran. Apabila murid berasa seronok untuk belajar, mereka akan fokus pada pelajaran.



Peringkat kedua: Perbualan

Melalui perbualan, guru dan murid dapat mewujudkan persefahaman mengenai maksud kreatif dan hasil kerja yang kreatif. Guru bersoal jawab dengan murid untuk mengupas pemikiran mereka. Apabila murid dapat menerangkan tentang lukisan, mereka akan berasa usaha dan bakat mereka dihargai. Untuk setiap aktiviti, proses pengajaran secara eksplisit diterapkan.

Langkah 1:

Untuk memulakan sesi belajar, guru mengemukakan beberapa soalan rangsangan.

Langkah 2: (Saya Lakukan)

Setelah penerangan definisi diberikan, guru menunjukkan satu imejan kepada murid dan memodelkan kepada murid dengan cara pemikiran lantang atau *think aloud*.

Langkah 3: (Kita Lakukan)

Guru mengajak beberapa murid untuk memberikan idea mereka tentang imejan tadi. Setiap idea yang diberikan akan dicatat oleh guru. Ini bertujuan untuk menghargai idea murid dan juga memastikan murid lain tidak mengulangi idea yang sama.

Langkah 4: (Kamu Lakukan)

Guru memberi lembaran imejan asal kepada setiap murid untuk tugas individu. Setelah murid-murid selesai melukis, guru bersoal jawab dengan murid-murid tentang lukisan mereka. Tujuannya untuk menilai pemikiran kreatif mereka. Guru juga boleh menggalakkan murid untuk berkongsi idea mereka dengan rakan sebaya secara berpasangan ataupun berkumpulan.


Semasa pengajaran guru banyak menggunakan teknik penyualan, iaitu mengepam bagi menggalakan murid berfikir dengan lebih mendalam terhadap idea-idea mereka. Memandangkan murid Darjah 1 gemar melukis, visual dan bahan maujud digunakan. Antara bahan-bahan yang digunakan ialah kertas, pensel, dan pensel warna bagi melahirkan idea-idea mereka melalui lukisan.



DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN


Berikut ialah contoh jawapan murid bagi aktiviti-aktiviti yang dilakukan.

Rajah 1: Contoh Respons Murid dalam Aktiviti Imajinasi

Aktiviti 1: Imajinasi	Lazim	Unik
	Cawan Kek cawan Rumah Kapal Akuarium Pasu bunga Orang bermain papan selaju	Beg Bakul Lukisan Tingkap Kolam renang Bertih jagung Mangkuk mi soto Wajah orang pakai songkok


Aktiviti ini membuktikan bahawa setiap murid memiliki imajinasi tersendiri. Setiap perkara boleh ditafsir dengan pelbagai cara. Setiap imajinasi boleh diterima.

Rajah 2: Contoh Respons Murid dalam Aktiviti Penerangan

Aktiviti 2: Penerangan	Kartun <i>Mickey Mouse</i>
	Monyet Beruang kutub Muka orang Kuali Pinggan Gajah Upin Ipin Kucing Bola Anjing

Aktiviti ini membuktikan bahawa setiap murid ada cara tersendiri menerangkan sesuatu. Setiap perkara dapat diterangkan dengan pelbagai persepsi. Setiap persepsi adalah betul belaka.

Rajah 3: Contoh Respons Murid dalam Aktiviti Kemungkinan

<p>Aktiviti 3: Kemungkinan</p> 	<p>Orang sedang ...</p> <p>tidur serah diri berlari membuat regangan/'stretching'</p>	<p>mangga kunci kamera dompet/beg duit apron meja dan bangku lubang</p>
--	---	---

Aktiviti ini membuktikan bahawa setiap perkara boleh diterangkan dengan pelbagai cara. Setiap murid ada cara tersendiri menerangkan sesuatu perkara.

Jadual 2: Contoh Respons Murid dalam Aktiviti Kesan dan Akibat

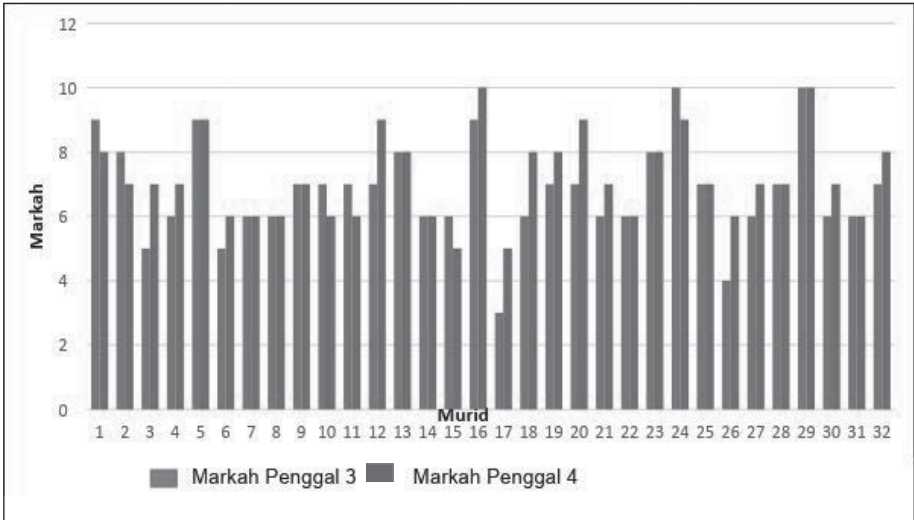
Aktiviti 4: Kesan dan Akibat daripada Kesan	Interaksi antara Guru dengan Murid	
	Guru:	Kalau durian hilang durinya, apa akan terjadi?
	Murid 1	Kalau durian tidak ada duri, durian akan jadi seperti mangga.
	Guru	Jika durian jatuh, apa akan terjadi?
	Murid2	Saya rasa durian itu akan pecah.
Apa akan terjadi?	Guru:	Kalau durian pecah, apa akan terjadi?
	Murid 3	Banyak semut akan datang.
	Guru	Kalau durian tadi ada banyak semut, apa akan terjadi?
	Murid 4	Kalau semut datang, orang tidak boleh makan lagi. Sebab saya boleh termakan semut sekali.

Aktiviti ini membuktikan bahawa setiap murid mempunyai kemahiran berfikir mengenai sesuatu isu walaupun tidak begitu mendalam. Setelah kajian ini dijalankan, analisis kuantitatif keputusan lisan bertutur bahagian penerangan gambar telah dilakukan. Markah keputusan akhir Penggal 4 telah dibandingkan dengan keputusan Penggal 3 (diagnostik). Analisis ini melibatkan 32 orang



pelajar Darjah 1. Dapatan kajian menunjukkan bahawa 43.8% murid telah menunjukkan peningkatan markah yang positif. 37.5% daripada mereka mengekalkan prestasi mereka tanpa perubahan markah. Sila rujuk Rajah 4.

Rajah 4: Taburan Markah Murid Bagi Komponen Penerangan Berdasarkan Gambar



Berdasarkan dapatan kajian, kelakonan murid menunjukkan peningkatan yang positif. Namun, analisis secara individu menunjukkan 18.8% (6 orang murid daripada 32 orang murid) mencapai peningkatan 2 markah manakala 25% (8 orang murid) mencapai peningkatan 1 markah. Sila rujuk Rajah 4.

Bagi aspek kognitif pula, rata-rata murid berada di tahap kemahiran kognitif memahami. Murid dapat membina makna daripada maklumat yang diterima dengan menyatakan semula. Murid juga mampu menerangkan, menjelaskan, meramalkan sesuatu yang dilihat secara dasarnya sahaja. Mereka perlu dirangsang untuk berfikir secara kreatif.

KESIMPULAN

Kanak-kanak dilahirkan dengan kebolehan dan keupayaan yang berbeza. Kreativiti yang terdapat dalam diri kanak-kanak adalah bersifat semula jadi. Namun, kreativiti murid boleh ditingkatkan dengan bimbingan yang sewajarnya. Oleh yang demikian, sebagai guru, kita harus percaya bahawa

kemahiran berfikir dapat dipertingkat dalam pemikiran murid melalui kreativiti. Ini selaras dengan Falsafah Pendidikan Singapura, iaitu setiap murid mahu dan boleh belajar dan pembelajaran setiap murid itu berkembang melalui pembangunan kemahiran berfikir dan perwatakan. Apabila seseorang murid berfikir dan belajar secara kreatif, mereka akan menjadi murid yang efektif.

Kemahiran berfikir adalah penting dalam proses membina keupayaan murid meningkatkan pengetahuan. Ia juga mendorong murid supaya lebih bersedia mengambil risiko dan akan meningkatkan motivasi diri.

Kesimpulannya, kajian ini secara tidak langsung telah menunjukkan perlunya untuk guru-guru mengambil lebih perhatian untuk memupuk dan merangsang kemahiran berfikir melalui pendekatan yang kreatif. Guru juga perlu peka agar tidak terlalu mengawal perbincangan kerana ia boleh menghalang dan menyekat kreativiti murid. Sudah pastinya proses ini perlu kerap dilakukan dan mengambil masa namun ia membantu murid untuk melihat sesuatu dari pelbagai sudut dan menggalak murid untuk menghasilkan idea-idea yang lebih bernas. Untuk merealisasikannya, pelaksanaan pelajaran secara berkesan harus berlaku dengan mengambil kira proses and aspek pengajaran yang terdapat di dalam STP.

RUJUKAN

- Abdullah Hassan & Ainon Mohd. (2005). Mendorong kreativiti kanak-kanak: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Kamus Dewan. (5th ed.). (1991). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Low, J & Hollis, S. (2003). The eyes have it: Development of children's generative thinking. *International Journal of Behavioral Development*. 27 (2), 97-108
- E.Paul Torrance (1970). *Encouraging creativity in the classroom: Issues and innovations in education*. W. C Brown: USA.
- Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura*. Singapura: Oxford Graphic Pte Ltd.
- Russ, S. W. (1996) Development of creative processes in children. *New directions for child development* N 72 pp 31-42.
- <http://www4.uwsp.edu/education/lwilson/curric/newtaxonomy.htm> (2001, 2005), revised 2013

