

# Meningkatkan Kemahiran Berfikir Kreatif: Penerokaan Pantun

Mohamed Arizal Bin Ahmad  
mohamed\_arizal\_ahmad@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Pei Hwa  
Pusat Bahasa Melayu Singapura

## Abstrak

Kemahiran berfikir kreatif ialah satu cabaran bagi guru khususnya dalam pengajaran Bahasa Melayu. Sejalan dengan matlamat pertumbuhan pendidikan holistik, keupayaan berfikir secara kreatif merupakan salah satu aset terpenting. Oleh demikian, pendekatan pengajaran yang berkesan untuk mengasah pemikiran kreatif para pelajar perlu dilaksanakan. Kertas ini akan membincangkan satu pakej pengajaran yang berteraskan pendekatan Pembelajaran Berasaskan Pengalaman (*Experiential Education*) dengan menggunakan aplikasi ICT seperti *Socrative* dan kod QR. Kemahiran berfikir secara kreatif ini dijalankan menerusi pengajaran puisi tradisional Melayu, iaitu pantun. Dalam penerokaan pantun, penerapan nilai-nilai murni turut diadakan untuk membina perwatakan para pelajar. Pakej ini memberi peluang bagi proses pembelajaran yang autentik berteraskan pembelajaran sendiri dan pembelajaran kolaboratif. Dapatan kajian menunjukkan respons memberangsangkan yang membuktikan tahap penyertaan pelajar yang tinggi.

## Kata Kunci:

Berfikir Kreatif, Pembelajaran Berasaskan Pengalaman, Nilai, Penerokaan Pantun

## 1. Pengenalan

Para pelajar perlu menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21. Antara kemahiran penting yang perlu dikuasai dalam abad ke-21 ini ialah kemahiran berfikir secara kreatif. Mengajar kemahiran berfikir secara kreatif merupakan satu cabaran yang besar namun penting apatah lagi dalam abad ke-21 ini. Justeru, kemahiran berfikir secara kreatif dijadikan tumpuan utama dalam pakej pengajaran bagi membangun keupayaan pelajar berfikir secara kreatif. Kertas kajian ini akan membincangkan bagaimana puisi tradisional Melayu iaitu pantun, digunakan sebagai bahan utama untuk mengasah kemahiran berfikir kreatif para pelajar. Di samping itu, nilai-nilai murni yang terkandung dalam pantun juga menjadi fokus kandungan bahan pengajaran yang digunakan.

## 2. Pernyataan Masalah

. Salah satu matlamat pendidikan hari ini adalah untuk mengasah kemahiran berfikir secara kreatif, terutama dalam bidang sains, teknologi, ekonomi dan pengurusan (Sternberg & Lubart, 1996; Cropley, 2001). Kreativiti menurut sesetengah pengkaji, bermaksud kebolehan untuk menghasilkan suatu karya, baik yang berbentuk asli, tidak dijangka dan imaginatif, dan juga sesuai (Guilford, 1967; Sternberg & Lubert, 1996; Simonton, 1988, 1997).

Bersandarkan definisi kreativiti yang luas ini, guru-guru menghadapi suatu cabaran yang besar untuk mengajar kemahiran berfikir secara kreatif di dalam struktur pendidikan yang konvensional. Visi Kementerian Pendidikan Singapura (MOE) – “Sekolah berdaya fikir, negara penimba ilmu” atau "*Thinking Schools, Learning Nation*" (TSLN) disebut oleh mantan Perdana Menteri Encik Goh Chok Tong pada 1997. Matlamat sistem pendidikan Singapura adalah untuk melahirkan rakyat yang berfikir, mempunyai iltizam dan berupaya menghadapi cabaran masa hadapan serta berupaya memenuhi tuntutan abad ke-21. Sekolah berdaya fikir – melahirkan sekolah sebagai satu organisasi yang sentiasa ‘belajar’, sentiasa mencabar andaian (*assumptions*), dan mencari kaedah yang terbaik melalui penyertaan, kreativiti dan inovasi. Sekolah berdaya fikir menjadi pusat melahirkan

pelajar yang berfikir dan golongan dewasa yang berfikir; dan semangat untuk belajar ini akan tertanam dalam jiwa pelajar walaupun mereka sudah meninggalkan bangku sekolah.

### **3. Tujuan Kajian**

Kajian ini dijalankan dengan tujuan untuk mengadakan satu pakej pengajaran yang mengasah dan mengukur kemahiran berfikir secara kreatif para pelajar. Kajian ini bertujuan untuk:

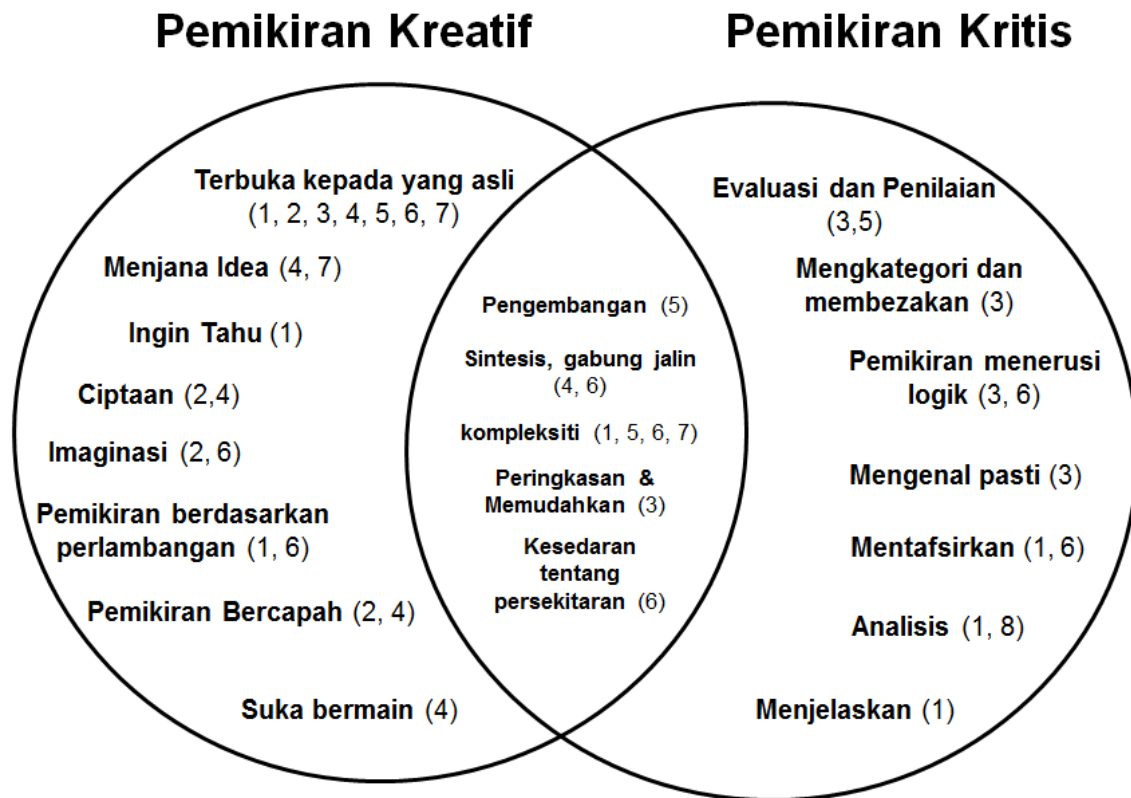
1. mengasah kemahiran berfikir secara kreatif para pelajar;
2. menyemai nilai-nilai positif yang terkandung dalam pantun; dan
3. mengasah kemahiran bahasa para pelajar.

### **4. Kajian Literatur**

Edward De Bono di dalam kertas kerjanya '*Six Thinking Hats*', mengatakan bahawa IQ hanyalah suatu penilaian untuk mengukur potensi seseorang. Bertentangan dengan IQ ialah pemikiran yang merupakan kemahiran yang diperolehi minda. Dalam struktur pendidikan yang tersusun, kreativiti adalah sesuatu yang penting. Apatah lagi dengan wujudnya sistem informasi yang tersedia secara sendiri pada zaman teknologi ini. Beliau lah yang mengkaji teori pemikiran lateral yang dirasakan perlu demi menghadapi dunia yang semakin mencabar dan tidak menentu.

Menurut Edward de Bono, 'Daya kreatif' merupakan suatu kebolehan untuk melahirkan sesuatu yang dulunya tiada, namun (sesuatu itu) juga haruslah bernilai'. Kenyataan Edward de Bono serupa dengan takrifan Gardner, H (*Frames of Mind*, 1983) yang memberikan takrif kreativiti sebagai usaha untuk melahirkan sesuatu yang baharu dan memberi manfaat kepada masyarakat.

Rajah di bawah ini <sup>1</sup> adalah hasil dari kajian oleh Barak. Dengan jelasnya, Barak mengkategorikan beberapa set kemahiran berfikir yang disubgolongkan sebagai pemikiran kreativiti dan pemikiran kritikal.



Rajah 1: Pemikiran Kreatif dan Pemikiran Kritis (Barak)

Dalam satu lagi kajian oleh Bryge & Hansen 2010, platform kreatif dikenal pasti sebagai satu pendekatan didaktik dalam pengajaran daya kreativiti. Platform kreatif ditakrif sebagai penggunaan pengetahuan yang tiada berpenghujung. Melalui platform ini, suasana pembelajarannya menjadi pemangkin bagi para pelajar menggunakan pengetahuan yang tiada batas bagi melahirkan pembinaan ilmu pengetahuan baharu untuk produk, perkhidmatan atau pendekatan baharu dalam pemikiran. Platform kreatif menekankan silang-disiplin agar para pelajar itu bebas

<sup>1</sup> Barak, M. (2009), **Idea focusing versus idea generating: a course for teachers on inventive problem solving**, *Innovations in Education and Teaching International*, Vol. 46, No. 4, November 2009, 345–356.

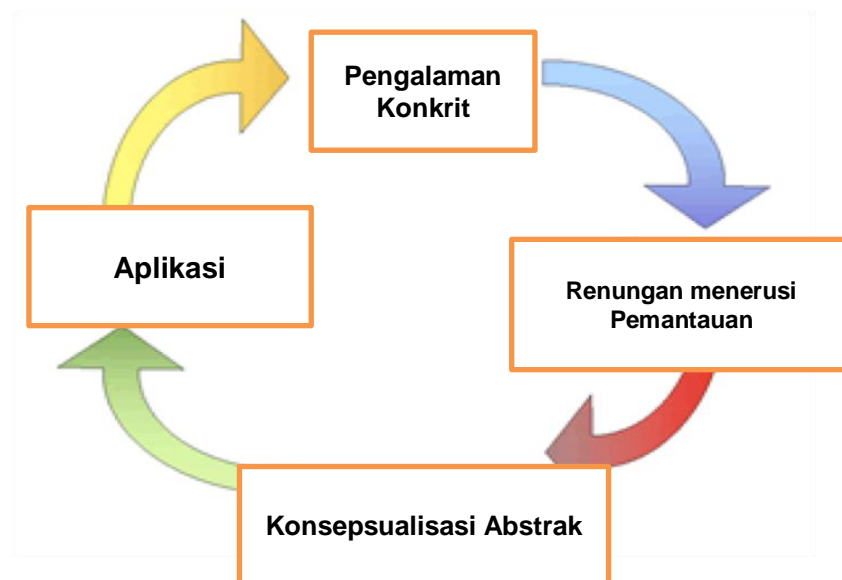
menggunakan pelbagai jenis pengetahuan dan pengalaman untuk membina sesuatu produk. Antara manfaat platform kreatif ini adalah tahap pelibatan pelajar yang tinggi sekali.

## 5. Kaedah Kajian

Data kualitatif dalam bentuk refleksi para pelajar dikumpulkan pada setiap sesi pengajaran untuk dianalisis.

Bagi mengasah kemahiran berfikir secara kreatif ini, pendekatan Pembelajaran bersandarkan Pengalaman dijadikan panduan dalam pembentukan pakej pengajaran.

Rajah 2: Kitaran Pemikiran Kreatif



Rajah 2: Kitaran Pemikiran Kreatif

## 6. Subjek Kajian

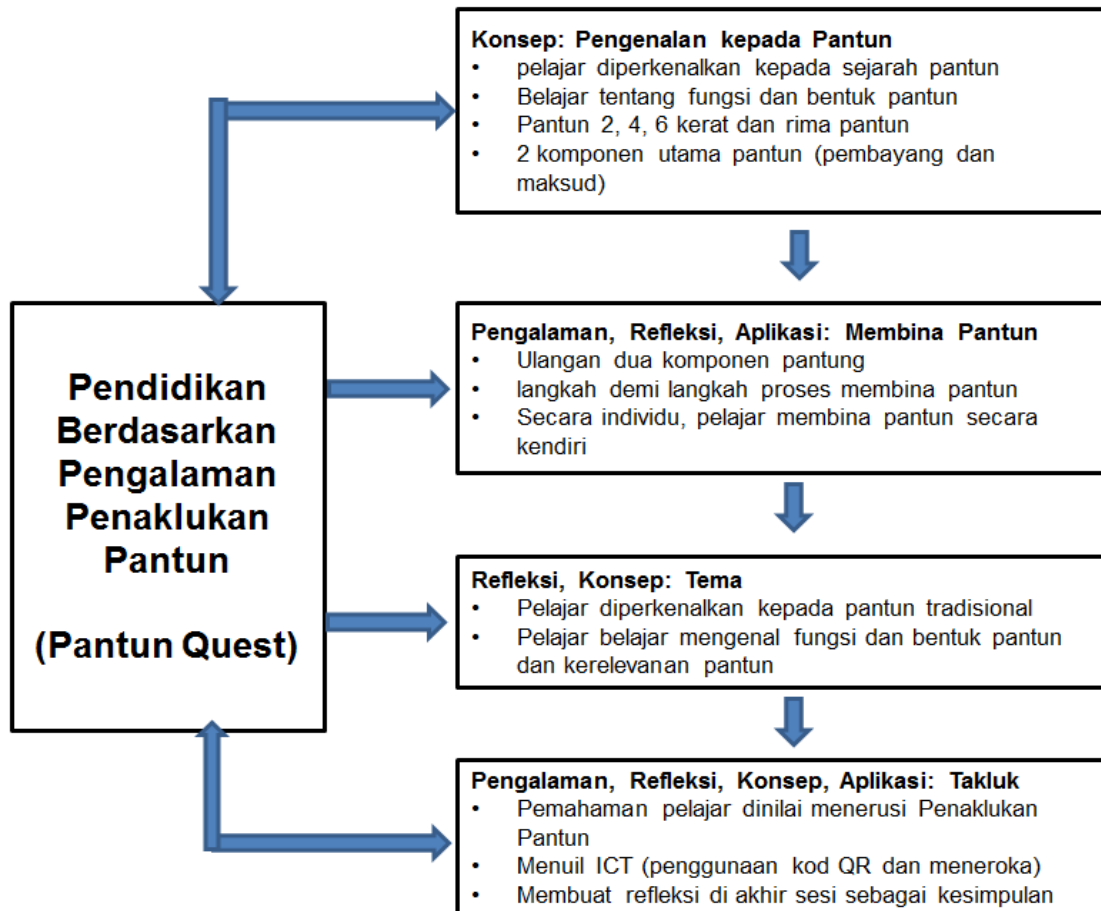
Para pelajar yang terlibat dalam program ini merupakan pelajar Menengah 1 dan 2 aliran Ekspres. Jumlah keseluruhan pelajar yang terlibat ialah 33. Pemilihan subjek daripada kedua-dua aliran ini adalah kerana di dalam buku Jauhari 1A (buku panduan bahasa Melayu yang digunakan para pelajar di Singapura), terdapat satu topik mengenai puisi tradisional Melayu iaitu pantun. Pengajaran pantun ini dijadikan satu bahan untuk nilai-nilai murni yang terkandung di dalam pantun juga turut disampaikan kepada para pelajar.

## 7. Instrumen Kajian

Instrumen-instrumen yang digunakan di dalam kajian ini berbentuk ICT. Dua instrumen tersebut ialah kod QR dan juga perisian *Socrative*. Kod QR ialah satu aplikasi yang membolehkan para pelajar untuk mengimbas lalu meneroka pengetahuan lanjut mengenai sesuatu perkara. Pelajar diberikan autonomi untuk mencari maklumat tambahan dengan menggunakan kod QR,. Hal ini sejajar dengan matlamat Pelan Induk ICT 3 (ICT Masterplan 3), iaitu pelajar menjadi penuntut sendiri (*Self-Directed Learning*). *Socrative* pula ialah satu perisian dalam talian yang boleh diperoleh secara percuma. Dengan aplikasi *Socrative* ini, guru boleh memantau perkembangan pelajar. Selain itu, pelajar menjawab soalan-soalan yang tertera di dalam perisian *Socrative*. Tugas dalam bentuk berkumpulan yang diberikan dapat membantu para pelajar untuk bekerjasama dan saling membantu dalam penerokaan pantun. Ini sejajar dengan Pembelajaran Kolaboratif (COL).

## 8. Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan selama seminggu sebagai aktiviti selepas peperiksaan. Terdapat 2 pengajaran yang dijalankan di dalam kelas. Berikut ialah panduan pakej pengajaran Penerokaan Pantun.



Rajah 2: Pendidikan Berdasarkan Pengalaman Penaklukan Pantun (Pantun Quest)

Secara ringkasnya, Pakej Pengajaran ini dijalankan secara berperingkat seperti berikut.

Pengajaran 1:

Objektif pengajaran pertama adalah bagi pelajar mengenal pasti komponen penting dalam pantun, menimba pengetahuan tentang falsafah dan fungsi pantun dalam kehidupan masyarakat Melayu dahulu.

Pengajaran 2:

Para pelajar didedahkan kepada beberapa pantun klasik. Dengan pengetahuan yang sedia ada mengenai struktur asas pantun, pelajar akan menilai pantun-pantun klasik yang diberikan. Dalam menganalisa pantun klasik, pelajar melihat struktur

asas dan juga nilai pengajaran di sebalik pantun-pantun tersebut. Mereka juga akan diajar teknik menulis pantun dengan baik.

Pengajaran 3:

Pelajar akan melakukan penerokaan pantun. Terdapat 4 stesen di sekitar sekolah. Mereka akan menggunakan aplikasi Socrative sebagai satu instrumen pembelajaran yang menggunakan ICT.

#### Stesen 1: Titik Permulaan (Bilik darjah)

Pembayang diberikan dalam bentuk pantun yang telah diubah menjadi Kod QR.

#### Stesen 2: Perpustakaan

Mereka akan mengimbas kod QR. Pelajar dikehendaki melengkapkan pantun tradisional yang telah diberikan. Hanya pembayang pantun telah diberikan, pelajar perlu melengkapkan maksud pantun. Jawapannya diberikan dalam bentuk 4 imbasan kod QR. Pelajar perlu menyesuaikan. Pembayang seterusnya turut diberikan dalam bentuk pantun.

#### Stesen 3: Bilik Mata pelajaran Kemanusiaan (Humanity)

Arahan bagi tugas di stesen ini adalah dalam bentuk pantun yang telah diubah menjadi kod QR. Pelajar harus membaca maklumat tertera di situ mengenai salah seorang tokoh politik. (Lee Kuan Yew, S. Rajaratnam, Othman Wok). Pelajar perlu meringkaskan maklumat yang diketahui dalam bentuk pantun 4 kerat.

#### Stesen 4: Kawasan Komputer

Pelajar dikehendaki mengenal pasti kata-kata adjektif yang terdapat dalam video. 'Gurindam Dua belas'.



## Stesen 5: Sudut Melayu

Pelajar perlu mengimbas kod QR mengenai salah satu bahan pameran (angklung, kuda kepang, congkak, gasing dan sebagainya). Pelajar perlu membaca maklumat yang diberi dan mengolah maklumat dalam bentuk pantun sekali lagi.

Penutup: Pelajar perlu membuat refleksi tentang Penerokaan Pantun dalam bentuk pantun

Maklum balas Penerokaan Pantun ini diberikan kepada para pelajar untuk menilai keberkesanan pakej pengajaran ini. Data yang dikumpulkan kemudiannya dianalisis.

### **9. Dapatan Kajian dan Perbincangan**

Dapatan kajian ini diperolehi dari data kualitatif dan juga kuantitatif. Data kualitatif ini didapatkan menerusi borang maklum balas yang menggunakan skala *Likert Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju*. Maklum balas yang diberikan telah dianalisis. Daripada 33 pelajar yang terlibat, hanya 10 sahaja yang dipilih untuk menjawab borang maklum balas ini. Secara purata, maklum balas yang diberikan amat positif. Pelajar yang terpilih menunjukkan tahap pelibatan yang tinggi.

Data kualitatif didapatkan menerusi refleksi dalam bentuk pantun yang pelajar hasilkan. Selain itu, respons terbuka yang diberikan oleh pelajar juga dicartakan. Respons pelajar secara purata menunjukkan tahap keseronokan.

Untuk menilai pemikiran kreatif para pelajar, guru-guru menilai pantun yang direka oleh para pelajar. Para pelajar menunjukkan pemahaman mereka terhadap pengajaran menerusi pantun mereka. Pengaplikasian mereka ini merupakan satu tahap pemikiran kreatif kerana adanya penggabungan kemahiran sintesis, gabungan dan penyesuaian.

## **Kesimpulan**

Pakej pengajaran yang berpandukan pendekatan Pembelajaran berasaskan Pengalaman, dapat mengasah pemikiran kreatif para pelajar. Pantun, suatu puisi tradisional Melayu, dijadikan satu bahan pengajaran yang menarik. Gabungan instrumen ICT juga telah dapat meningkatkan pelibatan pelajar dalam pengajaran.

Kemahiran kreatif dan pemupukan nilai adalah objektif intrinsik yang sukar untuk diukur. Pakej pengajaran ini merupakan satu eksperimen yang bertujuan untuk mengasah kemahiran berfikir secara kreatif para pelajar dalam pengajaran bahasa Melayu.

## Rujukan

- Asad Abbas Rizvi, M. B. (2011). Application of six thinking hats in Education. *International Journal of Academic Research*, 775-780.
- Barak, M. (2009), Idea focusing versus idea generating: a course for teachers on inventive problem solving, *Innovations in Education and Teaching International*, Vol. 46, No. 4, November 2009, 345–356.
- Nashrud-din, N. b. (4 November , 2012). *Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif*. Retrieved from Pusat Sumber Pendidikan Negeri: [http://btpn.moe.edu.my/pspnns/Unit\\_PSM&HE.PKG/kbkk.htm](http://btpn.moe.edu.my/pspnns/Unit_PSM&HE.PKG/kbkk.htm)
- Patterson, A. (2006). Dr Edward de Bono's 6 thinking hats and numeracy. *Australian Primary Mathematics Classroom*, 11-15.
- Quek Khiok Seng, H. K. (2008). Implicit theories of creativity: a comparison of student-teachers in Hong Kong and Singapore. *Routledge*, 71-86.
- Sue Gregory, Y. M. (2012). Real thinking with virtual hats: A role-playing activity for pre-service teachers in Second Life. *Australasian Journal of Educational Technology*, 420-440.

Lampiran 1

Borang Tinjauan

<b>Pemahaman umum</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
Saya memahami cara-cara mengarang pantun.	4	6		
Saya tahu bentuk-bentuk pantun.	5	5		
Saya hafal satu pantun klasik.	2	4	3	1
<b>Pengajaran</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
Saya tahu objektif pengajaran (sejarah dan fungsi pantun).	7	3		
Saya lebih memahami tentang pantun selepas pengajaran ini.	7	3		
Saya lebih meminati pantun selepas pengajaran ini.	2	8		
<b>Tugasan</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
Tugasan yang diberikan menguji pemahaman saya.	4	5	1	
Saya rasa tugasan yang saya lakukan ini menarik.	6	4		
Saya rasa tugasan yang diberikan bermanfaat.	6	4		
<b>Kerja kumpulan</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
Kerja kumpulan membuat saya lebih faham.	6	3	1	
Saya berpeluang mengajar kawan-	3	4	3	

kawan saya.				
Saya berpeluang belajar dari kawan-kawan saya.	7	3		
Aktiviti dalam kerja kumpulan ini menarik.	6	4		
Saya amat fokus melakukan aktiviti dalam kerja kumpulan.	7	3		
<b>Penggunaan ICT</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
QR code itu memudahkan pemahaman saya.	5	4	1	
Saya gemar pengajaran pantun kerana ICT (telefon bimbit, QR code).	7	3		
<b>Pantun Quest</b>	<b>Sangat setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
Saya rasa seronok belajar pantun menerusi cara ini.	6	4		
Saya rasa aktiviti-aktiviti yang dijalankan dalam Pantun Quest bermanfaat.	7	3		