

Meningkatkan Kemahiran Berfikir Kreatif: Penerokaan Pantun

Nur Fa'izah Matnoor

nur_faizah_matnoor@moe.edu.sg

Rositah Yusof

Sekolah Menengah Pei Hwa
rositah_yusof@moe.edu.sg

Abstrak

Kemahiran berfikir kreatif adalah satu cabaran bagi guru khususnya dalam pengajaran bahasa Melayu. Seajar dengan matlamat pertumbuhan holistik pendidikan, keupayaan untuk berfikir kreatif adalah salah satu aset penting. Oleh yang demikian, satu pakej pengajaran yang berkesan untuk mengasah pemikiran kreatif para pelajar perlu dijalankan. Lantas, kertas ini akan mengetengahkan satu pakej pengajaran yang berteraskan pendekatan Pembelajaran berasaskan Pengalaman (*Experiential Education*) dengan menggunakan alat ICT seperti *socratic* dan kod QR. Kemahiran berfikir secara kreatif ini dijalankan menerusi pengajaran puisi tradisional Melayu, Pantun. Dalam penerokaan pantun ini, penerapan nilai-nilai murni dapat diadunkan bersama. Pakej ini memberi peluang bagi proses pembelajaran yang autentik dengan berteraskan pembelajaran sendiri dan pembelajaran secara kolaborasi. Dapatan kajian menunjukkan respons memberangsangkan yang membuktikan tahap pelibatan pelajar yang tinggi.

Kata kunci

Berfikir Kreatif, Pembelajaran Berasaskan Pengalaman, Nilai,
Penerokaan Pantun

PENGENALAN

Para pelajar perlu menguasai kemahiran-kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21. Antara kemahiran penting yang diperlu dikuasai dalam abad ke-21 ini ialah kemahiran berfikir secara kreatif. Mengajar kemahiran berfikir secara kreatif adalah satu cabaran yang besar namun penting apatah lagi dalam abad ke-21. Oleh sebab itu, 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 dalam mengasah kemahiran berfikir kreatif para pelajar. Di samping itu, nilai-nilai murni yang terkandung dalam pantun juga menjadi fokus kandungan bahan pengajaran yang digunakan.

PERNYATAAN MASALAH

Kemahiran berfikir secara kreatif adalah suatu kemahiran yang penting apatah lagi dalam abad ke-21 ini. 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, adalah suatu cabaran yang besar untuk mengajar kemahiran berfikir kreatif di dalam struktur pendidikan yang konvensional. Visi MOE – ‘Sekolah berdaya fikir, negara penimba ilmu’ atau *‘Thinking Schools, Learning Nation’* (TSLN) disebut oleh PM Goh Chok Tong pada 1997. Matlamat Pendidikan Singapura ialah ingin melahirkan rakyat yang berfikir, beriltizam dan berupaya menghadapi cabaran masa hadapan dan sistem pendidikan yang 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.

TUJUAN KAJIAN

Program ini dimulakan dengan tujuan untuk mengadakan satu pakej pengajaran yang mengasah dan mengukur kemahiran berfikir 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 pelajar

KAJIAN LITERATUR

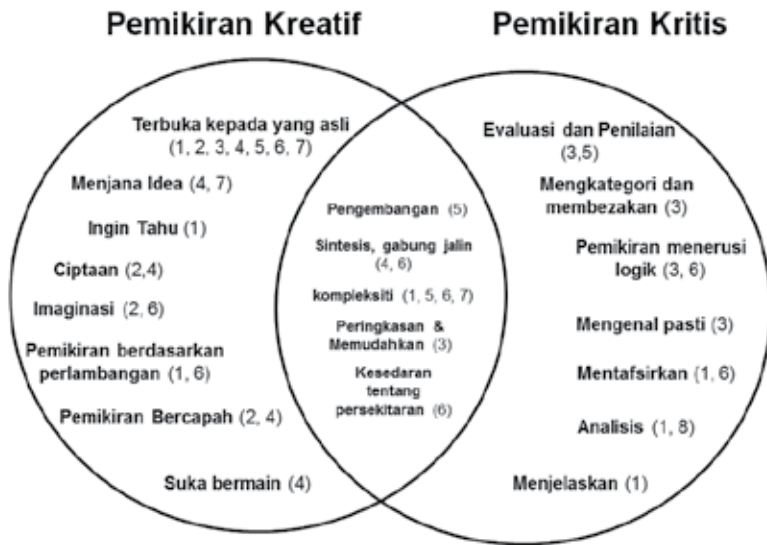
Edward De Bono di dalam kertasnya '*Six Thinking Hats*', mengatakan bahawa IQ hanyalah suatu penilaian untuk mengukur potensi seseorang. Bertentangan dengan IQ ialah pemikiran yang merupakan kemahiran yang diperolehi minda. Di dalam struktur pendidikan yang tersusun, kreativiti adalah sesuatu yang penting.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

Menurut Edward de Bono, daya kreatif adalah suatu kebolehan untuk melahirkan sesuatu yang dulunya tiada namun ia juga haruslah bernilai. Hal ini serupa dengan takrifan Gardner, H (*Frames of Mind*, 1983) yang merujuk kreativiti sebagai usaha untuk melahirkan sesuatu yang baharu dan memberi manfaat pada masyarakat.

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

¹ 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.

Rajah 1: Pemikiran Kreatif dan Pemikiran Kritis (Barak)



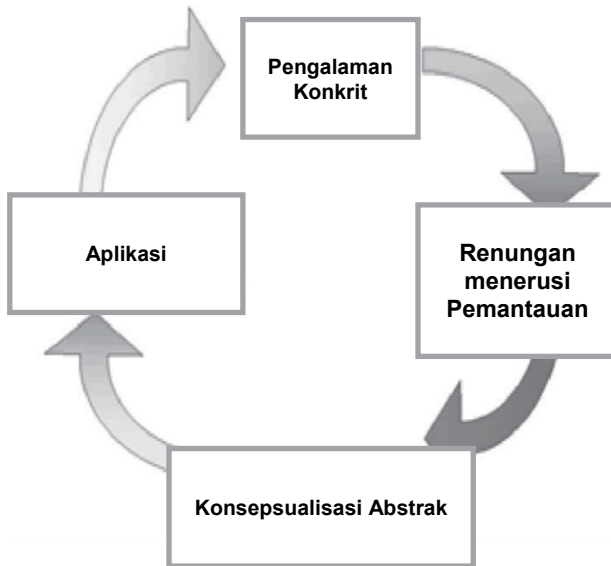
Di dalam satu lagi kajian oleh Bryge & Hansen 2010, Platform kreatif sebagai satu pendekatan didaktik dalam pengajaran daya kreativiti. Platform kreatif ditakrif sebagai penggunaan pengetahuan yang tiada berpenghujung. Di dalam platform ini, suasana pembelajarannya menjadi pemangkin untuk para pelajar menggunakan pengetahuan yang tiada batas bagi melahirkan pembinaan ilmu pengetahuan baharu untuk produk, perkhidmatan atau pendekatan baharu dalam pemikiran. Platform kreatif menekankan silang-disiplin supaya para pelajar itu bebas menggunakan pelbagai jenis pengetahuan dan pengalaman untuk membina sesuatu produk itu. Antara manfaat platform kreatif ini adalah tahap pelibatan pelajar yang tinggi sekali.

KAEDAH KAJIAN

Data kualitatif dalam bentuk renungan 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



SUBJEK KAJIAN

Para pelajar yang terlibat dalam program ini merupakan pelajar menengah 1 dan 2 aliran Ekspres.

Subjek kajian ini adalah para pelajar menengah 1 dan 2 aliran Ekspres. Jumlah keseluruhan pelajar yang terlibat ialah 33. Pemilihan subjek dari keddua aliran ini adalah kerana di dalam buku Jauhari 1A, terdapat satu topik mengenai puisi tradisional Melayu iaitu pantun. Pengajaran pantun ini dijadikan satu bahan untuk mengasah kemahiran berfikir secara kreatif. Pada masa yang sama juga, penerapan nilai-nilai murni yang terkandung di dalam pantun juga turut disampaikan kepada pelajar.

INSTRUMEN KAJIAN

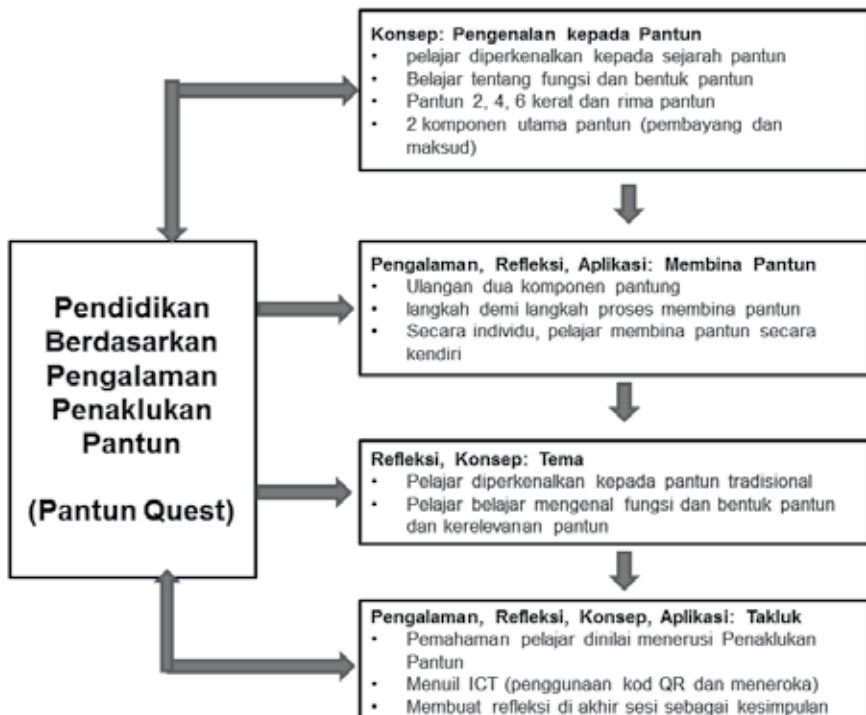
Instrumen yang digunakan di dalam kajian ini ialah berbentuk ICT. Dua instrumen tersebut ialah kod QR dan juga socratic. Keddua instrumen ini adalah instrumen yang biasa digunakan di dalam pengajaran. Kod QR adalah satu aplikasi yang membolehkan pelajar untuk mengimbas untuk meneroka pengetahuan lanjut

mengenai sesuatu perkara. Dengan penggunaan kod QR, pelajar diberikan autonomi untuk mencari maklumat tambahan. Hal ini sejajar dengan matlamat ICT Masterplan 3, iaitu pelajar menjadi penuntut sendiri (SDL). *Socratic* pula ialah satu perisian dalam talian yang percuma. Dengan *socratic* ini, guru boleh memantau perkembangan pelajar. Selain itu, pelajar menjawab soalan-soalan yang tertera di dalam *socratic*. Tugas dalam bentuk berkumpulan ini dapat membantu pelajar untuk bekerjasama dan saling membantu dalam penerokaan pantun. Ini sejajar dengan Pembelajaran secara Kolaborasi (COL).

PROSEDUR KAJIAN

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

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



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

Pengajaran 1:

Objektif pengajaran pertama ini adalah untuk pelajar mengenal pasti komponen penting dalam pantun, dan juga menimba pengetahuan tentang falsafah dan tujuan 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 menganalisis 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 *socratic* sebagai satu instrumen pembelajaran yang menggunakan ICT. Namun, pada masa kajian, disebabkan kendala teknologi, mereka menjalankan penerokaan menerusi pena dan buku nota yang dicetak.

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. Tugasanya ialah untuk melengkapkan pantun tradisional yang telah diberikan. Pembayang telah diberikan, mereka perlu melengkapkan maksud pantun. Jawapannya diberikan dalam bentuk 4 imbasan kod QR. Pelajar perlu menyesuakannya. Pembayang seterusnya turut diberikan dalam bentuk pantun.

Stesen 3: Bilik Kemanusiaan

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. (LKY, S. Rajaratnam, Othman Wok). Kemudian, mereka 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 (angklong, kuda kepang, congkak, gasing dan sebagainya). Baca maklumat. Mereka kemudian perlu mengolah maklumat dalam bentuk pantun sekali lagi.

Penutup:

Pelajar perlu membuat renungan tentang Penerokaan Pantun dalam bentuk pantun

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

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian ini diperolehi dari data kualitatif dan juga kuantitatif. Data kualitatif ini didapatkan menerusi maklum balas yang menggunakan skala Likert Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Maklum balas yang diberikan 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 ditinjau menunjukkan tahap pelibatan yang tinggi. Berikut adalah dapatan dari maklum balas mereka.

Data kualitatif didapatkan menerusi renungan dalam bentuk pantun yang mereka hasilkan. Selain itu, respons terbuka mereka juga dicartakan. Respons mereka 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 penggabungjalinan 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.

Nota:

Guru-guru berikut turut terlibat dalam kajian yang dijalankan.

1. Mohamad Arizal Ahmad
2. Rasyidah Ramli

RUJUKAN

- 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.
- Asad Abbas Rizvi, M. B. (2011). Application of six thinking hats in Education. *International Journal of Academic Research*, 775-780.
- 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
- 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.

Di bawah ini disertakan contohan bagi Pengajaran 1.

Masa	Pengajaran	Rasional	Komponen EE	Bahan
5 min	<p><u>Set induksi</u></p> <p>Guru mengucapkan sejahtera kepada pelajar menerusi pantun. Kemudian memainkan sebuah muzik video (rasa sayang).</p>	Memberi pengalaman kepada pelajar mengenai bentuk bunyi pantun	Pengalaman konkrit	Muzik video
10 min	<p><u>Pengenalan</u></p> <p>Perkongsiaran berpasangan: Selepas aktiviti, guru mendapatkan pelajar untuk membuat renungan tentang apa yang mereka dapat perhatikan.</p> <p>Guru akan menjelaskan komponen pembayang dan maksud dalam pantun.</p>	Pelajar dapat mengaitkan pengetahuan sedia ada dengan pengalaman mereka.	Renungan berdasarkan pemantauan	Slaid <i>powerpoint</i>

10 min	<p><u>Pembangunan Bahagian 1: Penjelasan guru</u></p> <p>Guru menggunakan teknik penyoalan untuk mengajak pelajar mengenalpasti struktur pantun, dan falsafah di sebalik pantun.</p>	Mengajar pelajar struktur asas pantun	Konsepsualisasi abstrak	Slaid <i>powerpoint</i>
15 min	<p><u>Bahagian 2: Aktiviti pelajar</u></p> <p>Guru menunjukkan video Rasa Sayang sekali lagi. Pelajar akan cuba mengenal pasti struktur pantun dalam lirik lagu tersebut, Pelajar mengimbas kod untuk mendapatkan lirik.</p>	Memantau pemahaman pelajar	Aplikasi	Imbasan kod QR, telefon bijak
10 min	<p><u>Kesimpulan</u></p> <p>Pelajar akan membuat renungan mereka untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang pantun. Renungan itu akan dibuat dalam bentuk pantun.</p> <p>Perkongsian dibuat dengan menunjukkan kod QR (pantun) atau pantun itu sendiri</p>			

Borang Tinjauan

Pemahaman umum	Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya memahami cara-cara mengarang pantun	4	6		
Saya tahu bentuk-bentuk pantun	5	5		
Saya hafal satu pantun klasik	2	4	3	1
Pengajaran	Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
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		
Tugasan	Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
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		
Kerja kumpulan	Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Kerja kumpulan membuat saya lebih faham	6	3	1	
Saya berpeluang mengajar kawan-kawan saya	3	4	3	
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		
Penggunaan ICT	Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
QR code itu memudahkan pemahaman saya	5	4	1	
Saya gemar pengajaran pantun kerana ICT (telefon bimbit, kod QR)	7	3		
Pantun Quest	Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya rasa seronok belajar pantun menerusi cara ini	6	4		
Saya rasa aktiviti-aktiviti yang dijalankan dalam Pantun Quest bermanfaat	7	3		