

Ucuptama

Pengajaran inovatif dan Pemikiran Kreatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa

Prof Madya Dr. Parilah Hj Mohd Shah

Jabatan Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran

Fakulti Pendidikan

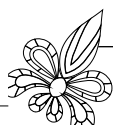
Universiti Kebangsaan Malaysia

parila@ukm.edu.my

Abstrak

Era Revolusi Industri 4.0 boleh merealisasikan hasrat sesebuah negara untuk mencapai budaya ekonomi yang berinovasi. Sistem pendidikan perlu menjalani transformasi jika ingin melahirkan modal insan yang berfikiran kreatif dan kritis agar dapat berinovatif untuk memastikan kemajuan bagi negara. Pendidikan bahasa adalah satu bidang yang boleh membantu dalam hal mewujudkan budaya berinovatif, kreatif and kritis. Memperolehi lebih dari satu bahasa adalah aset dan memperolehi bahasa Melayu akan membawa kepada lebih manfaat daripada keburukan. Justeru, pengajaran bahasa Melayu perlu dipertingkatkan dengan menggunakan bahan-bahan inovatif agar pelajar yang dilahirkan akan lebih kreatif dan kritis. Pelbagai pendekatan berinovatif boleh diaplikasikan dalam pengajaran bahasa Melayu untuk mencapai tujuan ini. Guru perlu menyahut cabaran untuk mengatasi kekangan yang menghalang pembelajaran berciri inovatif dan berpusatkan pelajar. Sistem pendidikan harus memberi penekanan terhadap pembelajaran yang aktif supaya kelahiran pelajar yang holistik, kreatif, inventif dan kritis menjadi kenyataan.

Kata kunci: inovatif, kreatif, kritis, globalisasi



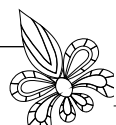
PENGENALAN

Dalam era globalisasi dan teknologi yang berkait rapat dengan era Revolusi Industri 4.0 (4IR), penghasilan sumber manusia yang berfikiran kreatif dan kritis menjadi salah satu tujuan dan objektif utama oleh sesebuah negara. Sudah tentu ini bermula dari pendidikan di sekolah dan diberi perhatian dan penekanan. Masyarakat yang berfikiran kreatif dan kritis boleh menjadi pemangkin bagi pertumbuhan ekonomi negara. Sumbangan masyarakat yang berciri sedemikian boleh mewujudkan negara yang maju dan berjaya bukan saja dari segi material tetapi juga dari segi pendidikan dan gaya hidup. Masyarakat yang berfikiran kreatif dan kritis gemar memberi maklum balas yang membolehkan negara terus maju. Kreativiti besar kemungkinan dapat melahirkan masyarakat yang mempraktikkan budaya pemikiran yang matang supaya akan dianggap sebagai negara yang maju oleh komuniti antarabangsa.

Dalam situasi mana-mana pendidikan, bahasa memainkan peranan penting dalam memastikan objektif ini dicapai. Adalah menjadi tanggungjawab sistem pendidikan sesebuah negara untuk menambahkan ilmu dan kemahiran kepada para pendidik supaya menjalankan kelas bahasa yang berunsurkan ciri-ciri elemen yang bertujuan untuk memupuk kebolehan kreatif dan kritis. Banyak telah diperkatakan tentang inovasi dan kreativiti dalam pengajaran dalam bidang-bidang lain tetapi amat kurang dalam bidang bahasa terutama sekali bidang bahasa Melayu.

TREND TERKINI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA

Sebelum membincangkan trend pengajaran dan pembelajaran bahasa, persoalan berkenaan “Apa itu bahasa?” perlu dijelaskan. Secara ringkas, bahasa yang digunakan oleh manusia normal adalah sistem komunikasi yang bercirikan bunyi dan makna. Bahasa adalah berkenaan dengan nahu atau tatabahasa yang terkandung dalam komponennya, iaitu nahu fonologi, nahu morfologi dan nahu sintaksis. Daripada tatabahasa yang terhad, berbagai-bagai ayat boleh dibina sebab manusia mempunyai mesej yang tidak terhingga banyaknya untuk disampaikan, justera bahasa itu produktif dan kreatif. Satu lagi ciri bahasa adalah Bahasa boleh dipelajari dan diperolehi sebagai bahasa pertama atau bahasa kedua.



Isu Bahasa Pertama dan Bahasa Kedua

Pengajaran dan pembelajaran bahasa terbahagi kepada dua bidang, yang pertama adalah berkenaan dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa pertama dan kedua adalah berkenaan dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa kedua. Bila diperkatakan berkenaan dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa, amat perlu dijelaskan kedudukan bahasa itu bagi seseorang pelajar, persoalannya adalah:

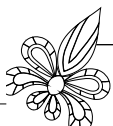
1. Adakah sesuatu bahasa itu diperolehi sebagai bahasa pertama atau bahasa kedua?
2. Adakah individu boleh memperolehi lebih daripada satu bahasa pada masa yang sama?

Dalam bidang linguistik dan pemerolehan bahasa, bila dibincangkan berkenaan dengan kedudukan bahasa, ia tidak bermaksud kedudukan bahasa yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan di sesebuah negara dari segi kepentingan bahasa itu, tetapi yang dimaksudkan dengan kedudukan bahasa itu adalah bahasa terawal yang diperolehi terdahulu oleh individu itu lazimnya adalah bahasa ibunda yang diperolehi di rumah. Bahasa kedua pula ialah bahasa yang dipelajari melalui sistem pendidikan yang formal, iaitu di sekolah. Contohnya bagi orang Melayu di Malaysia, bahasa pertama bagi kebanyakan orang-orang Melayu ialah bahasa Melayu, dan bahasa Inggeris ialah bahasa kedua kerana ia dipelajari di sekolah selepas memperolehi bahasa Melayu di rumah.

Walau bagaimanapun, seseorang itu boleh memperolehi beberapa bahasa serentak, contohnya dalam situasi di mana ibu bapa adalah penutur bahasa yang berlainan. Dalam keadaan ini, individu mempunyai dua bahasa ibunda, dengan syarat jika kedua-dua ibu bapa menggunakan bahasa ibunda mereka dengan anak-anak mereka.

Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa

Krashen (2009, 2013, 2017) membezakan maksud pemerolehan bahasa dan pembelajaran bahasa dalam perspektif input hipotesis yang dicadangkan beliau. Pemerolehan bahasa merujuk pada keadaan di mana individu memperoleh (*acquire*) bahasa pertamanya. Dalam proses memperoleh bahasa pertama, individu telah didedahkan pada bahasa di rumah oleh penjaga dan dalam



persekitaran informal yang lain. Seseorang pemeroleh bahasa tidak melalui pembelajaran yang formal dan sistematik dalam memperoleh bahasa pertama, dan ini dilaluinya dengan tidak begitu disedari. Nahu bahasa tidak dipelajari secara sistematik tetapi diperoleh secara implisit. Pemeroleh bahasa pertama tidak dapat menjelaskan dengan baik mengapa sesuatu tatabahasa digunakan dalam penghasilan sesuatu bahasa. Apabila ditanya mengapa mereka menggunakan sesuatu nahu bahasa, jawapan mereka pasti adalah kerana mereka rasa bahawa itulah yang betul. Mereka serahkan pada naluri bila ditanya mengapa, contohnya adakah sesuatu ayat itu betul.

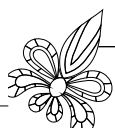
Sebaliknya, dalam situasi bahasa kedua, individu memperolehi bahasa kedua dengan mempelajarinya (*learn*). Individu itu perlu menghadiri alam persekolahan, menjalani pendidikan formal dan sistematik untuk mempelajari bahasa kedua (Goodluck 1991). Nahu bahasa kedua diajar secara eksplisit. Maka dengan ini individu sedemikian boleh menjelaskan mengapa sesuatu nahu digunakan dalam pertuturan dan penulisan mereka. Mereka boleh menerangkan sebab-sebab mengapa penggunaan sesuatu nahu itu sesuai dan mengikut tatabahasa masa kini.

Trend Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa

Trend pengajaran dan pembelajaran bahasa selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 (Kementerian Pendidikan Malaysia 2013), yang mana hasratnya untuk menghasilkan pelajar berpengetahuan, berkemahiran berfikir, berkemahiran memimpin, berkemahiran dwibahasa, beretika dan berkerohanian serta mempunyai identiti nasional. Aliran pengajaran dan pembelajaran juga selaras dengan tujuan individu mempelajari sesuatu bahasa. Tujuan individu mungkin untuk memantapkan lagi penguasaan bahasa ibundanya agar tidak hilang budaya bangsanya, mungkin untuk memantapkan kemahiran membaca dan menulis bagi tujuan menelaah bidang tertentu, mungkin juga sekadar untuk berkomunikasi dalam bahasa sasaran untuk kegunaan praktikal, dan mungkin juga individu memerlukan kemahiran bertutur dan berkomunikasi lebih daripada kemahiran membaca dan menulis. Justeru, trend pengajaran dan pembelajaran bahasa tertumpu pada penguasaan kemahiran bahasa, iaitu bertutur, membaca, menulis, aplikasi komputer dalam pengajaran, pemikiran kritis dan kreatif serta pentaksiran bahasa. Didapati bahawa pengajaran dan pembelajaran cenderung pada elemen berikut:



- 1. Kemahiran Bahasa.** Kemahiran asas bahasa yang diberi penekanan di sekolah adalah kemahiran membaca. Kemahiran membaca dilihat sebagai kemahiran yang boleh membantu pelajar dalam penulisan. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran berkaitan dengan kemahiran membaca banyak dijalankan kerana kemahiran membaca dan menulis membawa pemberatan yang tinggi dalam pentaksiran dalam peperiksaan sekolah atau nasional. Kemahiran mendengar dan bertutur kurang diberi tumpuan kerana pemberat penilaian dalam peperiksaan adalah kurang. Walau bagaimanapun, pengajaran kemahiran lisan dan berkomunikasi secara berkesan mula mendapat perhatian di sekolah. Di dalam era di mana manusia lebih dinilai dari aspek kemahiran berkomunikasi secara lisan, permintaan untuk memperbaiki pertuturan dan interaksi secara spontan menjadi semakin meningkat. Individu yang akan menghadiri temu duga di sektor awam di Malaysia akan ditanya soalan dalam bahasa Melayu dan juga bahasa Inggeris. Kebolehan berkomunikasi dengan baik adalah pengukur yang meyakinkan majikan. Interaksi yang baik dapat memperluas peluang individu untuk diterima masuk alam pekerjaan. Pelajar akan lebih berkeyakinan setelah tamat pengajian sesuai dengan keperluan semasa.
- 2. Kreativiti dan Inovasi.** Kementerian Pendidikan Malaysia menjalankan beberapa program untuk menggalakkan guru menjalankan pengajaran berinovatif. Kursus-kursus telah dijalankan di peringkat daerah dan negeri agar hasrat negara untuk memperkasakan bahasa Melayu tercapai, dan penggunaannya diperluas di samping memperkukuh lagi kebolehan pelajar menggunakan bahasa Melayu. Ini juga bertujuan untuk memberi keutamaan dalam melahirkan pelajar yang berfikiran kreatif dan kritis dalam penggunaan bahasa Melayu. Minda pelajar perlu dicetus dengan maklumat dan bahan yang relevan agar kemahiran kekreatifan melalui pertuturan dan penulisan dapat dicapai. Pendekatan *i-Think* digalakkan penggunaannya agar kelahiran pelajar yang berfikiran inventif menjadi kenyataan.
- 3. Penggunaan Teknologi.** Dalam zaman 4IR, trend pengajaran dan pembelajaran lebih menjurus kepada elemen teknologi, di mana teknologi berkembang dengan pesat dan penggunaan teknologi dan digital merentasi kurikulum. Mod pembelajaran yang bercirikan pembelajaran jarak jauh dan MOOC (*Massive Open Online Course*) mula mendapat tempat. Dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa, pelajar berpeluang memilih maklumat dan bahan dari Internet dengan penggunaan aplikasi yang berkaitan atau

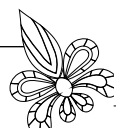


melalui sosial media.

- a. **Pembelajaran Melalui Laman Web.** Pelajar boleh dapat memasuki laman web yang menyediakan bahan-bahan pembelajaran yang berkaitan. Kebanyakan laman web sedemikian adalah percuma. Pelajar kurang membuat rujukan bahan salinan keras kerana salinan lembut mudah dan cepat diperolehi. Contohnya, jika pelajar ingin mendapatkan maksud atau merujuk ejaan sesuatu perkataan atau ingin mendapatkan penterjemahan mereka boleh merujuk pada Internet. Guru sendiri juga merujuk pada Internet untuk mendapatkan bahan pengajaran terkini.
- b. **Pembelajaran Bersepadu (*Blended Learning*).** Ini ialah satu bentuk pembelajaran campuran secara tradisional dan di atas talian atau *online*. Pertemuan pelajar dengan pengajar atau guru secara bersemuka dikurangkan, ini memberi peluang kepada pelajar untuk menerokai ilmu pada masa yang lain melalui Internet di laman web yang telah disediakan oleh guru yang berfungsi sebagai fasilitator. Waktu bersemuka dengan guru dan waktu berada di atas talian adalah sama dari segi jangka waktunya. Pelajar boleh merujuk bahan-bahan pembelajaran dari atas talian di lokasi web atau sistem i-folio yang telah dimuat naik oleh pengajar.
- c. **Pembelajaran Ubiquiti.** Ini satu cara pembelajaran boleh dilakukan di mana-mana dan bila-bila masa, dan melintasi zon waktu yang berlainan. Pelajar boleh memilih masa dan tempat yang sesuai untuk menelaah bahan pembelajaran. Dengan ini, pembelajaran menjadi lebih bersifat keperibadian. Guru juga boleh memberi perhatian yang lebih secara individu dalam bentuk pembelajaran begini.

KAJIAN-KAJIAN TERKINI BERKAITAN PENGAJARAN INOVATIF DAN PEMIKIRAN KREATIF DALAM PENDIDIKAN BAHASA

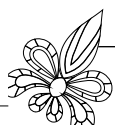
Tidak terdapat banyak kajian berkenaan pengajaran bahasa Melayu yang berkaitan dengan pemikiran kreatif yang berinovasi. Kebanyakan yang diselidiki adalah berkenaan dengan pengajaran bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua.



Jumaliah Mingan dan Zamri Mahamod (2016) menjalankan penyelidikan berkenaan dengan penggunaan peta pemikiran atau *i-Think* dalam pembelajaran bahasa Melayu. Peta pemikiran diperkenalkan oleh Hyerle (2011) adalah set grafik atau alat visual yang berasaskan peta konsep yang mempunyai lapan corak, iaitu peta bulanan, peta buih, peta buih berganda, peta pokok, peta alir, peta pelbagai alir, peta dakap, dan peta titi. Peta pemikiran digunakan di Malaysia di samping pendekatan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT), bila pelajar Malaysia tidak menunjukkan prestasi yang memuaskan dalam ujian Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2011. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji kesesuaian penggunaan peta pemikiran terhadap proses pembelajaran dalam Bahasa Melayu. Didapati bahawa penggunaan peta pemikiran dapat merangsang pengetahuan dan minat pelajar dan menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik. Maka, peta pemikiran boleh dijadikan alat dalam proses pembelajaran berasaskan kemahiran berfikir. Pengkaji-pengkaji juga berpendapat bahawa penggunaan peta pemikiran dapat menjadi ukuran kepada keberkesanan peta ini sebagai alat berfikir dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

Dalam satu lagi kajian yang agak serupa, Rohaida Yusop dan Zamri Mahamod (2015) menilai penggunaan peta pemikiran dengan menjalankan eksperimen kuasai, dan mereka mendapati bahawa pendekatan ini dapat meningkatkan penguasaan pelajar dalam aspek olah karangan bahasa Melayu. Anthony Aloysius dan Yahya Othman (2017) juga mengkaji keberkesanan peta pemikiran. Seperti kajian di atas penyelidik menjalankan eksperimen kuasai. Dapatan kajian menunjukkan peta pemikiran berjaya mempertingkatkan pencapaian pelajar dalam bahasa Melayu setelah didedahkan dengan rawatan iaitu penggunaan peta pemikiran.

A. Rahman Haron, Jamaluddin Badushah dan Zamri Mahamod (2015) pula menyelidiki tentang penggunaan pendekatan SALAK DIDIK selaras dengan apa yang disarankan oleh Pusat Perkembangan Kurikulum Malaysia (PPK, 1993), iaitu pengajaran dan pembelajaran perlu berlandaskan Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK). Akronim SALAK bermaksud Siapa, Aktiviti, Lokasi, Alatan, Keterangan. Akronim DIDIK pula bermaksud didik hibur. Elemen didik hibur yang digunakan dalam penyelidikan ini ialah nyanyian dan pantun. Pelajar didedahkan kepada kaedah ini sebagai bantuan untuk mereka menjana idea di peringkat prapenulisan sebelum mereka menulis karangan dalam bahasa Melayu. Kaedah ini merupakan pemangkin untuk pelajar menjana idea berkaitan kandungan karangan, membina dan menyusun rangkai kata, ayat



dan perenggan agar hasil karangan lebih koheren dan kohesi. Dalam kaedah ini guru tidak memberi tumpuan kepada soalan aras rendah, sebaliknya soalan aras tinggi yang diajukan, yang memerlukan pelajar membuat aplikasi, sintesis dan penilaian terhadap apa yang dipelajari. Aktiviti penulisan karangan dilaksanakan secara berperingkat-peringkat; pelajar yang lemah dilatih agar dapat membentuk ayat mudah dahulu. Guru perlu menunjukkan kekreatifan dan berinovasi dalam menjana idea dan strategi baharu agar pengajaran berkesan diamalkan yang bertujuan untuk melihat suatu kelainan dari segi mutu karangan pelajar. Kajian eksperimen kuasai telah dilaksanakan dan telah membuktikan bahawa kaedah ini berkesan dalam membantu pelajar menghasilkan karangan yang baik.

Dalam kajian kes yang dijalankan oleh Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad dan Subramaniam (2014), daya kreativiti kanak-kanak yang berumur sembilan tahun diteliti ketika mempelajari bahasa Melayu. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis bahan yang sesuai yang boleh merangsang kreativiti kanak-kanak dan juga kefahaman mereka terhadap bahan yang digunakan. Kanak-kanak didedahkan kepada buku cerita, lagu dan permainan. Setelah diberi pendedahan kepada bahan-bahan tersebut didapati bahawa penguasaan kosa kata kanak-kanak dapat dipertingkatkan dan juga kanak-kanak menunjukkan kebolehan berfikir secara kritis dan kreatif. Justeru penambahbaikan daya pemikiran kanak-kanak ini telah dicapai.

Chin (2014) mengguna kotak magik yang merupakan produk pengajaran dan pembelajaran yang dicipta bagi membantu pelajar yang tidak menunjukkan keputusan yang baik dalam subjek Bahasa Melayu Kertas 2 yang berkaitan dengan penulisan. Kotak magik adalah kotak yang dibina oleh guru sendiri. Kotak magik ini mengandungi permainan-permainan bahasa yang menyeronokkan dan dapat meningkatkan keyakinan pelajar. Dalam permainan pertama, pelajar diberi kad situasi dan kad nilai, di mana pelajar perlu mengelaskan situasi mengikut nilai. Dalam permainan kedua, pelajar perlu memutar cakera padat yang dilekatkan anak panah. Bila cakera padat berhenti berputar, pelajar perlu menjawab soalan yang ditunjuk oleh anak panah. Untuk permainan ketiga, pelajar perlu memadankan gambar dengan betul berdasarkan nilai yang disenaraikan. Bagi pelajar-pelajar yang telah menguasai kemahiran dan pengetahuan, mereka boleh melibatkan diri dengan aktiviti pengayaan dan pengukuhan. Aktiviti ini adalah berkenaan dengan permainan ular catur, di mana pelajar perlu menggerakkan catur mengikut nombor dadu yang didapati setelah dilontar. Pelajar perlu melakukan sesuatu tugas mengikut nombor yang terkena catur, sama ada pelajar



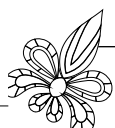
perlu menjalani ujian atau perlu menyanyikan lagu mengikut situasi. Di dapati bahawa produk atau pembelajaran dan pengajaran inovasi ini berkesan kerana mampu mengatasi masalah pembelajaran seperti rasa bosan, tertekan, kurang pelibatan dan tumpuan dalam kelas. Pelajar kelihatan ceria bermain sambil belajar berbantuan bahan inovasi. Pelajar mempamerkan kebolehan berkomunikasi dalam Bahasa Malaysia dengan yakin. Penggunaan produk ini telah dapat meningkatkan pencapaian dalam penulisan bahasa Melayu. Kaedah ini dan falsafah yang dipegang telah merangsang dan menggalakkan pelajar berfikir secara kritis dan kreatif, dan lebih mampu berkomunikasi dengan berkesan dalam bahasa Melayu.

Dalam kajian kes yang dikendalikan oleh Kurtz (2011) berkaitan dengan pembelajaran bahasa Inggeris sebagai bahasa asing, didapati bahawa pelajar melibatkan diri secara aktif dan kreatif dalam kelas bila guru menyediakan senario komunikasi yang dapat menarik perhatian dan rangka kerja yang terarah dalam penggunaan bahasa sasaran. Guru juga menunjukkan perasaan sensitif bila berinteraksi secara lisan semasa sesi pengajaran. Guru mesti bersedia untuk menerima kesalahan dan kesilapan bahasa pelajar dan menganggap ini sebagai suatu proses pembelajaran, dan jika guru mencelah dan menegur secara eksplisit kesilapan pelajar bila mereka cuba mengutarakan mesej, usaha pelajar untuk memperbaiki dan mengambil risiko dalam komunikasi akan berkurangan.

KONSEP PENGAJARAN INOVATIF DI BILIK DARJAH

OEDC (2016) mendefinisi inovasi sebagai proses mengimplementasi sesuatu produk baharu yang telah melalui penambahbaikan, atau kaedah organisasi yang baharu dalam perniagaan, tempat kerja atau perhubungan luaran. Di sini implementasi merujuk pada produk yang baharu diperkenalkan di pasaran, atau proses penggunaannya, kaedah pasaran dan kaedah organisasai.

Pengajaran inovatif bermaksud guru atau pendidik menggunakan kaedah inovatif atau baharu agar dapat melahirkan pelajar yang berfikir inovatif. Ia merupakan alat yang dapat menaikkan semangat pelajar untuk terus belajar supaya boleh berfungsi dalam ekonomi yang inovatif (McKinney 2017). Suasana kelas adalah lain daripada apa yang diaplikasi sebelum ini. Pengajaran tidak banyak tertumpu kepada situasi elemen hanya “guru yang bercakap” dan komunikasi dalam bilik darjah hanya “sehalu”. Pengajaran inovatif adalah berkenaan dengan aplikasi yang baharu dan lain dari kebiasaan daripada aspek



pendekatan pedagogi, teknologi, pembentukan kurikulum dan penilaian. Elemen-elemen lain yang wujud di dalam bilik darjah adalah guru yang komited dan yang dapat membentuk iklim pembelajaran yang kondusif dan mengelakkan unsur ugutan, dan juga bertujuan untuk memastikan pengajaran berpusatkan pelajar di mana peranan guru adalah sebagai fasilitator. Iklim kelas dipenuhi dengan banyak penggunaan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyeronokkan.

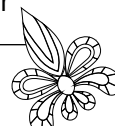
Menurut Saemah Rahman (2017) inovasi merujuk pada usaha yang dapat memperkenalkan idea, alat atau kaedah baharu yang dapat dilaksanakan bagi mencapai objektif mengoptimumkan pembelajaran pelajar. Ini boleh dilakukan melalui penawaran aplikasi penyelesaian yang lebih baik, sesuai dan efisien. Seterusnya, objektif pembelajaran boleh dicapai melalui produk, proses, teknologi dan idea yang lebih efektif (Saemah Rahman 2017).

KONSEP PEMIKIRAN KREATIF DAN KRITIS DALAM PEMBELAJARAN

Pemikiran kreativiti merujuk pada penggunaan imaginasi atau idea asli untuk mencipta atau mereka sesuatu. Kreativiti adalah suatu ciri yang membolehkan seseorang melalui proses penyelesaian masalah dengan mudah. Kekreatifan adalah berkenaan dengan melakukan sesuatu yang unik dan yang menyimpang dari norma (Burkšaitienė, Šliogerienė dan Oleškevičienė 2017), dan berkait dengan melakukan sesuatu di luar kotak.

Salah satu konstruk kreativiti adalah pemikiran kreatif. Kreativiti ialah gaya berfikir agar sesuatu yang luar biasa dapat diwujudkan. Di sini kreativiti dilihat sebagai cara berfikir agar idea yang asli dapat dihasilkan. Kreativiti tercetus apabila individu memikirkan sesuatu perkara dan akibatnya adalah tindakan akan diambil ke atas apa yang telah difikirkan. Kreativiti bukanlah sesuatu ciri yang dimiliki oleh orang-orang tertentu tetapi daya dan potensi kreativiti seseorang boleh dibangunkan.

Menurut Kurtz (2015) jika kreativiti merujuk pada penghasilan produk atau hasil ekspresif, apa yang difikirkan adalah hasil-hasil seni, lukisan, sastera, drama atau muzik. Ini telah membuat seseorang menganggap kreativiti sebagai suatu anugerah istimewa yang ada pada individu yang berbakat dan individu selalu disanjung. Kreativiti begini dirujuk sebagai "big C" atau Kreativiti Besar (Sawyer



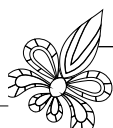
2012). Sebaliknya dalam kehidupan seharian, banyak proses dan tingkah laku kreativiti dapat diperhatikan. Walaupun ini kurang menyerlah, tetapi sama pentingnya dari segi pemikiran dan reaksi kreatif dan ini dirujuk sebagai “small c” atau Kreativiti Kecil (Sawyer 2012).

Bahasa itu bersifat kreatif (Chomsky 1965; Cook 1988; Donnelly 1994). Dari tatabahasa yang terhad, berbagai-bagai ayat boleh dibina dan ayat-ayat yang dibina tidak terbatas bilangannya. Maka, tidaklah wujud ayat yang paling panjang di dunia. Tiap-tiap ayat yang dihasilkan adalah baharu dan unik. Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad dan Subramanian (2014) menjelaskan bahawa bahasa tidak terbatas pada objek dan peristiwa yang dapat digarap oleh perilaku semata-mata tetapi semua komponen bahasa berkembang secara kreatif. Stepanek (2015) mengatakan bahawa setiap idea yang diluahkan boleh memprovokasikan reaksi yang berlainan, dan setiap ayat, frasa dan perkataan yang dituturkan atau ditulis boleh dibina dan dibentuk dalam keadaan komunikasi yang unik dan boleh dibina semula dan diubah berdasarkan tujuan penutur atau penulis. Berkaitan dengan kekreatifan, bahasa itu pun bersifat ambiguiti, di mana terdapat ayat yang boleh membawa dua makna atau lebih.

Pemikiran kritis merujuk pada proses penilaian, pentaksiran, analisis, sintesis, apresiasi, dan inferensi (Willingham 2007; Lau 2011). Dalam keadaan ini, individu melaksana proses penilaian dengan menganalisis sesuatu dari aspek kebaikan dan kelemahan, dan dalam keadaan tertentu, mencadangkan perkara-perkara yang boleh dilakukan untuk penambahbaikan. Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia (2012), kemahiran kritis memerlukan pelajar mengenal pasti sesuatu masalah dan menyelesaikannya dengan memberi penerangan melalui fakta yang diperolehi dari pemerhatian, penelitian, perbandingan, pengamatan dan pertimbangan maklumat. Kemahiran kritis yang perlu dicapai adalah seperti membuat interpretasi, menganalisis, menerangkan, menyusun, membuat inferensi, membuat hipotesis, menguji dan membuat generalisasi (Hamidah Yamat 2016).

KEPENTINGAN DAN PERANAN PENGAJARAN INOVATIF DALAM MEMBINA PEMIKIRAN KRITIS DAN KREATIF PELAJAR

Salah satu tujuan pengajaran yang berinovasi adalah untuk menghasilkan pelajar yang berfikiran kreatif, inventif dan kritis. Budaya pemikiran begini boleh



dipupuk dengan menjalankan pengajaran yang menggunakan pendekatan yang mencerminkan pembaharuan. Pembaharuan yang didapati dalam pengajaran inovatif dapat mempertajam minda pelajar agar lebih kritikal dalam membuat penilaian terhadap sesuatu yang dialami. Kebolehan dan pemikiran secara kreatif perlu supaya maklum balas dan reaksi kritikal pelajar dapat diluahkan. Dari aspek bahasa, pengajaran yang berinovatif dapat memperluaskan perspektif pelajar supaya dapat menghasilkan sesuatu idea atau saranan dalam pertuturan dan penulisan. Pelajar akan didedahkan kepada input yang boleh membantu mereka dalam meluahkan idea secara bernas.

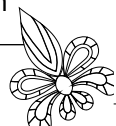
Pengajaran inovatif membantu membina potensi kreatif pelajar. Walaupun sesetengah pakar pemikiran kritis dan kreatif berpendapat bahawa kebolehan kekreatifan adalah sesuatu yang bakat semula jadi, kemahiran kritis dan kreatif sebenarnya boleh dilatih. Potensi pelajar untuk berkreaitif atau berkarya perlu dikembangkan. Pelajar perlu digalakkan menggunakan potensi ini dan tidak boleh dibiarkan sahaja. Pengajaran yang berunsurkan inovasi membolehkan pelajar sedar pentingnya penggunaan potensi secara maksimum. Pelajar mungkin tidak menyedari bahawa mereka mempunyai potensi untuk menunjukkan kepada masyarakat bahawa mereka juga berkebolehan membangun dan membina sesuatu dengan menggunakan kreativiti. Salah satu ciri pengajaran inovatif adalah agar pelajar diberi kuasa untuk mengawal pengalaman pembelajaran mereka; dengan cara ini pelajar diberi kebebasan dalam proses pembelajaran, dan justeru akan menggunakan potensi kritis dan kreativiti dalam aktiviti mendengar, bertutur, membaca dan menulis.

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGAJARAN INOVATIF DAN PEMBINAAN PEMIKIRAN KREATIF PELAJAR

Terdapat tiga faktor utama yang boleh mempengaruhi pengajaran kreatif.

a. Kurikulum

Seperti kurikulum lain yang perlu bercerminkan inovasi, kurikulum bahasa juga perlu inovatif yang bertujuan melahirkan pelajar yang berfikiran kritis dan kreatif. Perlu disebut di sini Kemahiran Berfikir Atas Tinggi (KBAT) adalah salah satu tujuan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Ini sangatlah berkait dengan pemikiran secara kritikal. Kandungan yang dimuatkan dalam kurikulum bahasa adalah antara faktor yang boleh



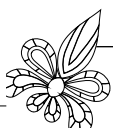
mempengaruhi pengajaran inovatif. Bermula dari tujuan secara am, kurikulum hendaklah menentukan bahawa pemikiran kritis dan kreatif sebagai satu hasrat yang ingin dicapai dalam kalangan pelajar. Oleh kerana itu, selain daripada isi kandungan, silibus atau sukatan pelajaran perlu mencadangkan pengajaran inovatif yang boleh diaplikasi oleh guru dalam kelas. Isi kandungan pembelajaran bahasa perlu berdominasi isi pengajaran yang berunsurkan penyelesaian masalah dan pengeluaran idea yang unik dan baharu. Jika sesuatu pengajaran adalah berkenaan dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa pertama pelajar, maka kandungan kurikulum haruslah lebih mencabar berbanding dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu sebagai bahasa kedua.

b. **Guru**

Guru yang menjalankan pengajaran inovasi mesti mempunyai sikap yang terbuka terhadap inovasi itu sendiri dan menunjukkan kesediaan untuk berinovasi, di samping memamerkan sepenuh komitmen dalam menjalankan tugas. Guru tidak boleh mempraktikkan amalan tradisional di mana pengajaran lebih berorientasikan guru. Guru perlu berperanan sebagai fasilitator dan moderator, dan pelajar sebahagian masa pengajaran dalam kelas akan hanya menerima panduan daripada guru, dan setelah itu menyelesaikan tugas menggunakan kreativiti masing-masing. Guru yang menjalankan pengajaran inovatif perlu mencerminkan beberapa ciri seperti sifat terbuka terhadap sesuatu pembaharuan, bersedia untuk mengambil risiko (Saemah Rahman dan Shahlan Surat 2016), berkeinginan untuk bereksperimentasi dengan menggunakan kreativiti dalam penyelesaian masalah. Dengan ini, pelajar akan meniru sikap guru seperti mengambil risiko dalam proses pembelajaran mereka yang berdasarkan mengatasi masalah.

c. **Bahan Pengajaran**

Pemilihan bahan pengajaran yang berkesan perlu dilakukan dengan teliti. Bahan pengajaran yang bersifat penyelesaian masalah atau yang berkenaan dengan penghasilan produk atau yang memerlukan pelajar mencari jawapan pada sesuatu misteri amat sesuai untuk mencetuskan idea yang kreatif. Bahan pengajaran yang menarik, realistik, autentik dan



yang berkait rapat dengan keadaan semasa dan kehidupan seharian serta berunsur kekreatifan harus menjadi tumpuan para guru. Bahan pengajaran yang memerlukan penggunaan teknologi dan inovatif sinonim dengan pembinaan kreativiti pelajar. Alat mudah alih seperti komputer riba, tab, telefon mudah alih dengan penggunaan aplikasi *facebook*, *whatsapp*, telegram, *Instagram*, *tweeter* dan sebagainya dapat mempromosikan pembelajaran secara ubiquiti dan dengan penggunaan Internet.

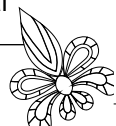
d. **Iklm Bilik Darjah**

Iklm bilik darjah mestilah kondusif bagi memastikan pelajar tidak berada dalam keadaan yang mengancam prestasi dan harga diri mereka. Guru perlu mengatur langkah agar kebimbangan dan kerisauan pelajar dapat dikurangkan. Keyakinan pelajar dan konsep sendiri perlu dipertingkatkan dengan mewujudkan situasi di mana pelajar tidak perlu rasa malu atau takut jika melakukan kesilapan dalam proses pembelajaran. Rasa keyakinan dalam kelas boleh menggalakkan pelajar untuk terus mencuba menggunakan kreativiti mereka yang mungkin mereka tidak sedar sememangnya ada dalam diri mereka. Pelibatan pelajar akan meningkat jika mereka berasa selesa berinteraksi dengan guru dan rakan-rakan. Keselesaan dalam kelas boleh dipertingkatkan lagi jika kesilapan yang dilakukan pelajar diperbetulkan secara implisit. Jika kesalahan pelajar dilakukan secara eksplisit pelajar akan berasa tidak bermotivasi dan ini boleh menjejaskan kreativiti dan juga menghalang mereka daripada mengeksplorasikan potensi kreativiti mereka dengan sepenuhnya.

PERSOALAN/ISU/CABARAN PENGAJARAN UNTUK MEMBINA KREATIVITI DAN BAGAIMANA MENGATASINYA

Cabaran

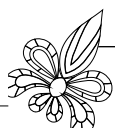
Para pendidik menyedari kebaikan yang negara akan perolehi jika mempunyai sumber manusia yang berfikiran kreatif, tetapi didapati bahawa institusi pendidikan, terutamanya sekolah kurang diberi peluang untuk memupuk kreativiti dalam kalangan pelajar. Menurut Williams (2015) kanak-kanak di peringkat prasekolah berada di usia emas di mana daya kreativiti diguna dengan aktifnya. Hujah yang agak sama juga telah diutarakan oleh Gardner (1993) dan Rohaty Mohd Majzub (2016) bahawa tempoh umur dua hingga tujuh tahun adalah tempoh yang kritikal



di mana aktiviti kreativiti sangat dinamik. Walau bagaimanapun, aktiviti kreativiti reda setelah pelajar mula bersekolah dan didedahkan kepada sistem pendidikan yang formal. Prestasi akademik menjadi tumpuan sekolah. Keputusan yang baik yang ditunjukkan dalam peperiksaan menjadi ukuran sama ada matlamat telah dicapai atau tidak. Pelajar yang telah dianugerah dengan kecerdasan yang baik akan lebih ke hadapan. Tumpuan terhadap pencapaian skor ujian yang tinggi menjadi faktor penghalang untuk pelajar terus menggunakan daya kreativiti mereka. Seterusnya, di Malaysia, salah satu kriteria untuk kenaikan pangkat untuk pengetua sekolah adalah pencapaian yang cemerlang yang diperolehi oleh pelajar dalam peperiksaan utama seperti Penilaian Tingkatan 3 (PT3) atau Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Justeru, sekolah dan pengetua merasakan tidak perlu untuk bersungguh-sungguh mengadakan aktiviti-aktiviti yang boleh mencungkil kebolehan pelajar berkeaktiviti.

Apa yang dialami oleh pelajar adalah guru yang lebih mementingkan agar kandungan kurikulum dan silibus diajar dan diselesaikan. Hal ini menyebabkan pengajaran di kelas lebih berpusat kepada guru dan pelajar menjadi pasif dan kurang aktif dalam luahan kreativitinya. Guru juga kurang senang dengan pelajar yang banyak bertanya dan berfikir kritikal, dan lebih menggemari pelajar yang menurut perintah jika dikehendaki membuat sesuatu tugasan. Kelas yang beorientasikan peperiksaan juga melumpuhkan pembangunan pemikiran kritikal dan kreatif. Situasi kelas demikian selalunya senyap dan tidak bising berbanding dengan kelas di mana elemen kreativiti dapat dilihat terutama sekali bila pelajar mengalami pembelajaran yang menyeronokkan. Kelas senyap sebab guru tidak suka bunyi bising dan di luar kebiasaan, maka dengan ini penglibatan pelajar dalam kelas adalah kurang. Guru juga tidak begitu gemari pelajar yang kreatif kerana pelajar demikian lazimnya banyak bertanya dan sukar untuk dikawal. Guru juga tidak suka menjalankan aktiviti yang berunsurkan pemikiran kritikal dan kreatif kerana aktiviti sebegini mengambil masa yang lama dan agak sukar untuk mengawal pelajar semasa sesi perbincangan.

Kehendak pemegang taruhan atau kumpulan berkepentingan yang terdiri dari ibu bapa dan majikan juga adalah salah satu faktor mengapa sukar untuk menjalankan aktiviti yang membolehkan pembinaan kreativiti dalam kalangan pelajar. Ibu bapa terutamanya mahu anak-anak mereka menunjukkan prestasi yang tinggi dalam pencapaian akademik. Mereka kurang berminat dengan pembangunan kreativiti dalam diri anak-anak mereka. Pada pandangan mereka, apa yang lebih penting adalah pencapaian cemerlang dalam penilaian dan



peperiksaan. Majikan juga merekrut pekerja berdasarkan pencapaian yang baik dalam peperiksaan walaupun kebolehan berfikir kritis dan kreatif yang ada pada pekerja juga diingini.

Cara Mengatasi

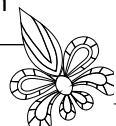
Kementerian Pendidikan perlu memastikan dasar pendidikan yang holistik berjaya direalisasikan. Sistem pendidikan yang berorientasikan peperiksaan perlu diperbetulkan. Kurikulum yang diikuti sekolah perlu selaras dengan matlamat Kementerian Pendidikan. Kebolehan kritikal dan kreativiti perlu ditekankan dalam perancangan dan pelaksanaan kurikulum. Menurut Saemah Rahman dan Shahlan Surat (2016), banyak kajian mencadangkan bahawa kreativiti boleh dipupuk dan kurikulum pendidikan seharusnya distrukturkan supaya menunjukkan gambaran bentuk pembelajaran yang dapat memperkembangkan dan membangun kreativiti pelajar.

Guru perlu diberi latihan yang komprehensif berkenaan dengan pentingnya kreativiti dan berinovasi. Pengetahuan mereka berkenaan pemikiran kritis dan kreativiti perlu dikemas kini. Guru perlu diberi sokongan untuk menjalani aktiviti kreativiti kerana aktiviti sedemikian menggunakan tenaga yang lebih dalam mengawal kelas bagi memastikan potensi kreativiti pelajar dibangunkan.

Kreativiti perlu dinilai bagi memastikan guru dan pelajar memandang serius terhadap penggunaan daya kreativiti. Penilaian bukan sahaja di peringkat sekolah rendah tetapi juga sekolah menengah. Penilaian kreativiti juga perlu dilaksanakan dalam peperiksaan utama. Penilaian kreatif boleh dalam bentuk produk, projek, atau proses, dan juga dilakukan mengikut rubrik yang munasabah. Projek atau produk yang dihasilkan boleh dibentangkan supaya dapat berkongsi pengetahuan yang diperolehi bersama-sama rakan.

PENDEKATAN/KAEDAH/TEKNIK PENGAJARAN DAN INOVATIF UNTUK MEMUPUK PEMIKIRAN KREATIF PELAJAR

Terdapat beberapa pendekatan dan kaedah inovatif yang boleh digunakan untuk memupuk pemikiran kritis dan kreatif dalam kalangan pelajar dalam pembelajaran bahasa Melayu. Didapati bahawa tidak terdapat pendekatan yang lebih baik dari yang lain. Namun, ada sesetengah pendekatan yang telah menerima reaksi positif daripada guru dan pendidik dan telah dapat meningkatkan lagi pemikiran kritis dan



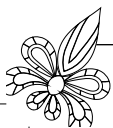
daya kreatif para pelajar. Inovasi dalam pendekatan dan teknik pengajaran yang diguna akan dapat membantu pelajar mengoptimumkan pembelajaran (Saemah Rahman dan Zamri Mahamod 2017).

1. **Imaginasi**

Pendekatan penggunaan imaginasi adalah berkaitan dengan pelajar membuat andaian ke atas kejadian yang sudah berlaku atau akan berlaku. Ia tidak semestinya imaginasi ke atas sesuatu kejadian tetapi juga boleh ke atas sesuatu yang berbentuk fizikal seperti ciri-ciri fizikal seseorang atau benda. Pelajar perlu diberi masa untuk berimaginasi agar kemahiran berfikir dapat ditingkatkan. Guru boleh membantu pelajar dalam proses imaginasi dengan memberi gambaran atau penceritaan yang direka. Semasa guru memberi gambaran secara lisan, pelajar boleh membayangkan kejadian itu mengikut realiti dan pengalaman hidup mereka. Guru boleh meminta pelajar lelapkan mata agar mereka “nampak” seolah-olah dalam mimpi apa yang sudah berlaku dan akan berlaku. Hal ini boleh merangsang kreativiti pelajar sehingga bermacam-macam idea dan maklumat boleh dihasilkan semasa proses imaginasi.

2. **Sumbang Saran**

Sumbang saran adalah suatu kaedah di mana pelajar secara berkumpulan menyarankan beberapa idea berkenaan sesuatu topik. Pelajar secara berkumpulan meluahkan pendapat-pendapat dan saranan-saranan berkaitan dengan topik. Guru atau ketua kelas boleh berperanan sebagai pencatat ke atas cadangan-cadangan yang diluahkan oleh pelajar. Guru mesti menerima idea-idea yang diutarakan walau ia tidak logik atau mungkin melucukan. Tujuannya adalah agar pelajar menggunakan kreativiti dan imaginasi mereka sebaik mungkin. Penilaian baik buruknya idea-idea yang disumbangkan tidak boleh diutarakan semasa sesi sumbang saran. Jika keupayaan pelajar dianalisis semasa sesi ini, pelajar mungkin akan terhenti membuat sumbangan dan penyertaan pelajar akan berkurangan; dan akhirnya penggunaan potensi kreativiti terencat. Setelah beberapa pendapat dicadangkan, pemilihan dan penilaian atas cadangan yang sesuai boleh dilakukan.



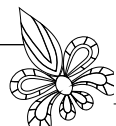
3. **Penyelesaian Masalah/Misteri**

Pendekatan yang berunsurkan penyelesaian masalah merupakan kaedah yang boleh memantapkan lagi kemahiran berfikir secara kritis atas dasar penggunaan kreativiti. Masalah adalah sesuatu yang merunsingkan fikiran manusia dan akan letakkan seseorang seperti dalam belunggu penjara. Untuk membebaskan diri daripada terseksa semasa berada dalam kepahitan dan kesengsaraan, masalah sama ada kecil atau rumit perlu diselesaikan. Atas dorongan untuk bebas dari keadaan tertekan, masalah yang dihadapi perlu diselesaikan. Bagi sesetengah individu, mereka akan merasa terpanggil untuk menggunakan kreativiti tanpa disedari atau tidak bagi menyelamatkan diri daripada terus dihanyutkan kesusahan yang akan membawa kepada kejatuhan. Jika diajukan masalah kepada individu atau kumpulan, mereka dengan cara tidak langsung akan memaksa diri untuk menyelesaikan sesuatu masalah mengikut kreativiti masing-masing. Perbincangan penyelesaian masalah secara berkumpulan mewujudkan pembelajaran kolaboratif kerana pelajar boleh berkongsi, membuat refleksi dan belajar daripada ilmu, pengalaman dan cara berfikir rakan sekelas mereka (Aidah Abd Karim et al. 2016). Mereka akan fikirkan cara-cara atau langkah-langkah yang perlu diambil dalam proses penyelesaian masalah. Mereka juga akan cuba mengaplikasikan cara yang berkesan dan mungkin cara baharu bagi mengelakkan sesuatu masalah daripada terus berlaku terutama sekali dalam keadaan cemas di mana mereka perlu menyelamatkan diri dengan pantas.

4. **Peta Minda dan Peta Pemikiran**

Peta minda berkaitan penyusunan idea-idea dalam peta yang berbentuk sama ada bulatan, bujur, empat segi dan sebagainya, dan yang berbagai-bagai saiznya. Idea utama mungkin diletakkan dalam bulatan besar, dan idea yang menyokong idea utama diletakkan dalam bulatan sederhana, dan idea yang merupakan contoh di bulatan kecil. Cara ini membantu pelajar menggunakan pemikiran kreatif supaya dapat mengisikan bulatan kosong dengan maklumat yang berkaitan. Idea-idea bernas dapat disusun secara sistematik dan ini sangat membantu pelajar dalam tugas penulisan khususnya.

Peta Pemikiran (*i-Think*) berkaitan rapat dengan peta minda/konsep.



Kaedah ini diperkenalkan oleh KPM kepada guru-guru kerana prestasi pelajar-pelajar Malaysia dalam PISA sangat membimbangkan. Kaedah ini disebarkan penggunaannya oleh KPM kepada guru-guru atas dasar untuk mempertingkatkan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam kalangan pelajar. Tujuannya juga untuk mempertingkatkan kemahiran kreatif agar masalah-masalah yang dihadapi dapat diselesaikan dengan cepat dan berkesan.

5. **Perbincangan Berkumpulan**

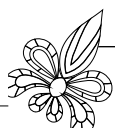
Perbincangan secara berkumpulan adalah satu teknik yang membolehkan tujuan mempertingkatkan pemikiran kreatif dicapai. Topik perbincangan perlu merupakan sesuatu usaha yang berkaitan dengan penyelesaian masalah. Selain menggalakkan bekerja sebagai satu pasukan, idea-idea yang dikumpulkan dapat dikembangkan daripada sumbangan rakan-rakan sekumpulan. Adalah lebih berkesan jika ahli kumpulan terdiri dari pelajar yang berkebolehan berbagai dari segi kebolehan akademik, etnik dan jantina. Ahli kumpulan yang lebih kreatif dapat memberi bantuan kepada ahli yang kurang kreatif. Ahli kumpulan yang lebih kreatif dan berkeyakinan boleh menjadi pendorong kepada pelajar yang kurang kreatif.

6. **Forum**

Forum adalah kaedah yang hampir sama dengan perbincangan secara berkumpulan. Bezanya, dalam forum ahli lebih banyak memberi pendapat tentang topik perbincangan. Tujuannya bukanlah untuk mencapai satu penyelesaian terhadap sesuatu masalah tetapi ia lebih kepada memberi pendapat tentang sesuatu isu. Pendapat yang dikemukakan oleh ahli forum mungkin bercanggah antara satu dengan yang lain. Ahli tidak perlu untuk mencapai sesuatu persetujuan berkaitan dengan topik.

7. **Debat**

Debat adalah satu aktiviti yang berkesan dalam memupuk pemikiran kreatif dan kritis. Topik yang kontroversial boleh dijadikan bahan perdebatan. Kelas boleh dibahagikan kepada dua kumpulan, iaitu yang menyokong topik dan yang tidak menyokong topik. Ahli-ahli secara sadar atau separuh sadar akan menggunakan kreativiti masing-masing atas dasar untuk mempertahankan



sesuatu idea yang dibentangkan. Oleh kerana ingin memenangi sesuatu perdebatan, macam-macam hujah dapat dikemukakan oleh pelajar melalui pemikiran kritis dan kreatif.

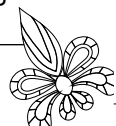
8. **Main Peranan dan Bermesyuarat**

Aktiviti main peranan juga boleh menggalakkan pelajar menggunakan kreativiti masing-masing. Guru boleh memberikan situasi di mana pelajar diberi sesuatu peranan untuk dipegang dalam sesuatu interaksi, contohnya, peranan sebagai pembeli dan penjual. Pelajar boleh diberikan idea-idea yang telah siap dicetak di kad-kad peranan yang boleh menyediakan konteks untuk mereka berinteraksi. Mereka perlu memperkembangkan idea-idea ini dalam proses komunikasi yang merupakan interaksi spontan. Pelajar akan berasa terpuja untuk menggunakan kreativiti agar perbualan dapat diteruskan.

Aktiviti bermesyuarat juga boleh dijalankan untuk mempertingkatkan daya kreativiti pelajar. Peranan yang dimainkan dalam mesyuarat adalah lebih berat daripada situasi seperti bertransaksi dalam proses berjual beli. Peranan yang dipegang adalah mengikut jenis mesyuarat yang akan diadakan, contohnya, jika ia merupakan mesyuarat Persatuan Ibu Bapa dan Guru, peranannya adalah sebagai pengerusi, naib pengerusi, guru dan ibu bapa.

9. **Pendekatan Pengalaman Bahasa**

Pendekatan Pengalaman Bahasa berkaitan dengan kaedah dalam pengajaran membaca untuk pelajar yang baru mula membaca. Dalam pendekatan ini, pengalaman dan minat pelajar dirakamkan dan kemudian digunakan sebagai bahan bacaan di dalam kelas (Parilah M. Shah et al. 2017). Kaedah ini juga menggabungkan pembelajaran keempat-empat kemahiran bahasa dalam pengajaran membaca. Pendekatan ini mengenal pasti skema budaya pelajar dan boleh mengaitkan pengetahuan asas kepada pengetahuan baharu. Hal ini menjadikan ia satu kaedah yang baik untuk digunakan bagi pelajar-pelajar yang mempelajari bahasa sasaran (Dorr 2006). Menurut Nessel dan Dixon (2008), prinsip utama adalah menggunakan kosa kata pelajar itu sendiri, corak bahasanya, dan pengalaman latar belakang untuk membina teks bacaan. Cara ini mendorong



pelajar untuk berfikir secara kreatif dan kritis tentang pengalaman yang dilalui, dan dengan itu, aktiviti membaca akan menjadi lebih bermakna dan menyeronokkan.

10. **Penemuan Inkuiri**

Penemuan Inkuiri berkait dengan teknik saintifik di mana aktiviti eksperimen dijalankan. Pelajar menjalankan kajian eksperimen dan dalam proses inkuiri, pelajar boleh gunakan kreativiti terutama sekali dalam melaporkan penemuan yang diperolehi. Teknik ini boleh digunakan juga dalam pembelajaran bahasa untuk kegunaan akademik atau spesifik. Pelajar akan berasa terpenggil untuk menggunakan terminologi saintifik atau spesifik mengikut bidang dan ini boleh menambahkan ilmu pelajar dari aspek kosa kata atau leksikal. Justeru, kreativiti pelajar dapat diperluaskan dari aspek kegunaan leksikal saintifik atau spesifik dalam bahasa Melayu yang masih terus berkembang.

11. **Kaitkan Pembelajaran dengan Kehidupan Sehari-hari**

Dalam proses menggunakan pendekatan dan kaedah yang telah dibincangkan guru mestilah mengaitkan aktiviti kreativiti dengan kehidupan harian pelajar. Ini boleh menimbulkan unsur autentik dan realiti dalam pembelajaran bahasa. Justeru, kebosanan pembelajaran bahasa boleh dielakkan dan harapan untuk mempertingkatkan lagi keseronokan pembelajaran bahasa dalam kelas dapat direalisasikan.

CONTOH-CONTOH PENGAJARAN INOVATIF UNTUK MEMBINA PEMIKIRAN KREATIF PELAJAR

Berikut adalah contoh-contoh pengajaran inovatif yang boleh digunakan untuk membina pemikiran kreatif pelajar.

CONTOH 1

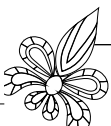
Rancangan Pelajaran

Tarikh: 20 Sep 2017

Masa: 10.00 - 10.35 pagi

30

Seminar Bahasa Melayu 2018



Kelas: Tingkatan 1 Mawar
 Subjek: Bahasa Melayu
 Topik: Pergaulan Negatif

Objektif: Pada akhir pelajaran, pelajar dapat:

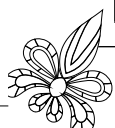
1. menyatakan perkara-perkara yang berkaitan dengan pergaulan negatif
2. berinteraksi secara spontan berpandukan isi yang tertera di kad peranan

Alat Bantu Mengajar: komputer, projektor, klip video dari *youtube*, alat-alat mobil untuk pelajar

| | Activity Guru | Activity Pelajar | Catatan |
|------------|--|--|---------|
| Induksi | a. Guru menceritakan nasib seorang remaja yang terlibat dengan pergaulan negatif sambil menunjukkan gambar melalui projektor keadaan remaja ini. | Pelajar lihat, dengar dan memberikan respons kepada beberapa soalan guru. | |
| Langkah I | a. Guru berbincang berkenaan kesan negatif akibat percampuran yang tidak sihat. b. Guru menunjukkan klip video berkenaan remaja yang terlibat dalam kegiatan penyalahgunaan dadah, ponteng sekolah, merokok, merempit, dan lari dari rumah. | Pelajar dengar dan memberikan respons kepada beberapa soalan guru. Pelajar menonton klip video. | |
| Langkah II | a. Guru mengendalikan aktiviti main peranan di mana pelajar perlu berinteraksi. b. Guru meminta pelajar berada dalam kumpulan | Pelajar mendengar penjelasan guru. Pelajar berada dalam kumpulan masing-masing. | |



| | | | |
|-------------|---|--|--|
| | <p>yang mempunyai ahli seramai 3 orang sahaja.</p> <p>c. Dua pelajar akan berpasangan dan satu lagi pelajar merakam semasa dua pelajar berinteraksi.</p> <p>d. Guru memberi pelajar kad situasi yang berkenaan dengan interaksi di antara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ibu dan anak perempuan • Bapa dan anak lelaki • Kaunselor dan klien • Guru dan murid • Rakan A dan rakan B <p>e. Setiap pasangan diberi dua kad yang mengandungi peranan/ watak yang dipegang dan idea-idea yang boleh digunakan semasa pertuturan. Setiap pasangan dikehendaki melakonkan watak mereka secara spontan.</p> <p>f. Guru memberi alat mobil kepada setiap kumpulan supaya seorang ahli boleh merakamkan perbualan setiap pasangan.</p> | <p>Sebelum berlakon, setiap pasangan mengadakan perbincangan secara ringkas tentang apa yang akan dituturkan.</p> <p>Setiap pasangan berlakon dan ahli yang ketiga merakam interaksi pasangan.</p> | |
| Langkah III | <p>a. Guru mengambil semula alat mobil dan tayangkan perbualan pasangan melalui projektor.</p> <p>b. Guru dan semua pelajar sama-sama memberi maklum balas tentang interaksi pelajar.</p> | <p>Pelajar tonton interaksi pasangan-pasangan.</p> <p>Pelajar catat reaksi mereka terhadap lakonan rakan-rakan untuk dibincangkan dalam konteks seluruh</p> | |



| | | | |
|----------|--|-----------------------------------|--|
| | c. Penambahbaikan juga dibincangkan | kelas. | |
| Penutup | Guru membacakan sajak bertajuk “Apabila Tersalah Langkah”. | Pelajar mendengar deklamasi guru. | |
| Refleksi | | | |

CONTOH 2

Rancangan Pelajaran

Tarikh: 17/10/2017

Masa: 10.00 – 11.10 pagi

Kelas: Tingkatan 2 Teratai

Subjek: Bahasa Melayu

Topik: Kemalangan

Objektif: Pada akhir pelajaran, pelajar dapat:

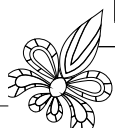
1. menyusun jalur kertas mengikut kejadian kemalangan
2. menceritakan secara lisan tentang kemalangan
3. menceritakan secara bertulis tentang kemalangan

Alat Bantu Mengajar: komputer, projektor, objek-kereta, klip video dari *youtube*, alat-alat mobil untuk pelajar

| | Aktivity Guru | Aktivity Pelajar | Catatan |
|---------|--|---|---------|
| Induksi | <p>a. Guru menunjukkan satu objek yang ditutup dengan kain dan pelajar dikehendaki meneka apa yang ada di sebalik kain (objek – kereta mainan).</p> <p>b. Guru bertanyakan pelajar apa akan berlaku jika sistem pengangkutan disalah guna.</p> | Pelajar dengar dan memberi respons kepada beberapa soalan guru. | |



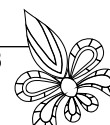
| | | | |
|-------------|---|--|--|
| Langkah I | <p>a. Guru memberi penerangan tentang topik.</p> <p>b. Guru menunjukkan klip video satu kemalangan yang didapati dari <i>youtube</i>.</p> | <p>Pelajar dengar dan memberi respons kepada beberapa soalan guru.</p> <p>Pelajar menonton klip video.</p> | |
| Langkah II | <p>a. Guru memainkan satu petikan audio berkaitan satu kemalangan.</p> <p>b. Guru membahagikan pelajar dalam beberapa kumpulan.</p> <p>c. Guru beri pelajar beberapa jalur kertas, di mana setiap jalur kertas tertera perincian berkenaan kejadian kemalangan.</p> <p>d. Guru minta pelajar menyusun jalur kertas mengikut urutan kejadian.</p> <p>e. Guru membincangkan jawapan bersama-sama pelajar.</p> | <p>Pelajar mendengar rakaman audio.</p> <p>Dalam kumpulan, pelajar membincangkan urutan yang betul kejadian kemalangan.</p> | |
| Langkah III | <p>a. Guru menayangkan beberapa kejadian kemalangan yang dimuat turun dari Internet (yang telah diviralkan).</p> <p>b. Guru meminta pelajar berada dalam kumpulan yang disertai 3-4 orang.</p> <p>c. Guru meminta pelajar menyiapkan penceritaan salah sebuah insiden kemalangan secara lisan dan bertulis.</p> | <p>Pelajar menonton klip video dengan teliti.</p> <p>Pelajar membincangkan dalam kumpulan tentang penceritaan.</p> <p>Pelajar merakamkan penceritaan kemalangan.</p> | |



| | | | |
|----------|---|---|--|
| | <p>d. Guru memberi setiap kumpulan alat mobil untuk dimuatkan penceritaan lisan dan penulisan.</p> <p>e. Pelajar diminta menyediakan rakaman lisan tentang penceritaan ini.</p> <p>f. Pelajar diminta menghasilkan satu penulisan berdasarkan penceritaan lisan yang telah disiapkan.</p> <p>g. Guru memainkan rakaman audio pelajar dan membincangkan hasilnya.</p> <p>h. Guru memaparkan di projektor dan bincangkan hasil penulisan pelajar.</p> | <p>Pelajar menyiapkan hasil penulisan dan menyimpannya dalam nota di alat mobil untuk guru paparkan di projektor.</p> | |
| Penutup | <p>Guru menyimpulkan hasil penyampaian dan menegaskan falsafah tentang sayangkan nyawa.</p> | <p>Pelajar juga melakukan refleksi.</p> | |
| Refleksi | | | |

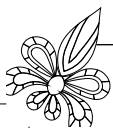
PENILAIAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Penilaian kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran mengukur sejauh mana pelajar telah mencapai kreativiti yang terdapat dari bahan yang dihasilkan. Ini bergantung pada tugas yang diberi. Dalam bidang bahasa lazimnya tugas yang dipertanggungjawabkan adalah berbentuk pertuturan, bacaan secara lisan dan penulisan. Terdapat beberapa kriteria penilaian boleh diambil kira dalam proses penilaian.



Kriteria Penilaian

1. Keaslian sesuatu penghasilan adalah satu kriteria yang harus diberi pemberatan yang lebih signifikan dalam proses penilaian. Keaslian adalah berkaitan dengan sama ada apa yang dihasilkan itu mencerminkan idea yang baharu, unik dan tiada sesiapa sebelum ini pernah mencipta hasil yang sama atau hampir sama. Keaslian idea perlu dimuatkan dengan elemen inovasi. Idea dan hasil baharu ini adalah sesuatu yang relevan dan sesuai pada masa kini dan menyumbang pada bidang bahasa.
2. Keberkesanan boleh dinilai jika tugas adalah berkaitan dengan penyelesaian masalah. Jika sesuatu usaha penyelesaian masalah tidak pernah digunakan oleh sesiapa sebelum ini dan terbukti berkesan, ini bermakna kreativiti telah digunakan dengan baik. Keberkesanan dapat dilihat jika sesuatu penyelesaian itu jelas penyampaiannya dari segi bahasa, realistik, munasabah, praktikal dan boleh dicapai. Keberkesanan juga boleh dinilai dari sudut sama ada penyelesaian masalah itu memberi impak pada masyarakat, terutama sekali jika sesuatu masalah itu dapat diselesaikan dengan pantas. Justifikasi yang diberi terhadap pemilihan sesuatu penyelesaian masalah juga menggambarkan sejauh mana kreativiti telah diaplikasikan.
3. Kerelevanan sesuatu idea atau penyelesaian masalah dengan keadaan semasa juga mencerminkan kreativiti, lebih-lebih lagi dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Idea yang diutarakan perlulah sesuai dengan keadaan semasa supaya tidak wujud elemen ketinggalan zaman. Idea dan bahan-bahan yang lama boleh diguna pakai jika diperbaiki mengikut keadaan semasa.
4. Contoh-contoh yang disertakan hasil dari idea yang lahir dari kreativiti pelajar adalah ukuran kreatif yang boleh diambil kira dalam penilaian penyampaian maklumat. Ini boleh meningkatkan lagi penjelasan maklumat terutama sekali apabila bahasa yang baik digunakan semasa penyampaian. Kreativiti harus digunakan sebaik mungkin agar contoh-contoh yang boleh diaplikasi mengikut konteks pada masa kini dan berkait dengan keadaan semasa dapat diutarakan.



5. Hasil lisan dan penulisan boleh dinilai mengikut kriteria seperti susunan idea dan gaya maklumat disampaikan, pemilihan kosa kata yang bernas, kualiti dan kuantiti bahan yang dihasilkan. Hasil lisan adalah berkenaan dengan komunikasi lisan yang boleh dihasilkan secara spontan atau mengikut apa yang dirancang. Tugas komunikasi lisan boleh berbentuk perbincangan secara berkumpulan atau pertuturan/ucapan secara individu. Selain daripada kriteria di atas, kriteria lain yang menjadi bahan penilaian adalah pelibatan pelajar dalam perbincangan dan kesungguhan pelajar untuk menyelesaikan masalah. Ketika menilai komunikasi lisan secara spontan atau terancang, penilai boleh melakukan pemerhatian dan juga boleh menggunakan senarai kriteria. Hasil penulisan adalah berbentuk karangan, esei, cerita pendek, penulisan sajak dan cerpen. Untuk sajak, kriteria tambahan yang menjadi bahan penilaian adalah sama ada sajak itu berima atau tidak.

KESIMPULAN

Tidak boleh dinafikan bahawa pengajaran bahasa Melayu yang diperkasakan dari segi inovasi boleh membawa hasil yang positif dari segi menghasilkan pelajar yang boleh berfikir kreatif dan kritis. Pembelajaran berpusatkan guru tidak patut lagi diberi penekanan kerana pelajar harus diberi kuasa untuk mengawal pembelajaran mereka. Dalam era digital dan dunia tanpa sempadan ini, cara pemikiran di luar kotak harus dipraktikkan agar kreativiti pelajar dapat dikembangkan dan dengan ini boleh melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran mereka. Maklum balas dan reaksi pelajar yang berfikir kritis terhadap pengajaran guru perlu diambil kira agar peningkatan pengajaran berlaku dan pembelajaran dalam kelas boleh dimantapkan. Aidah Abd Karim et al. (2016) berpendapat bahawa pemikiran kreatif, kritis, inovatif dan inventif merupakan aset penting dalam pembangunan modal insan sesebuah negara kerana ia mampu melahirkan pekerja berpengetahuan yang dapat memacu masyarakat yang berkemahiran dan berdaya saing.

RUJUKAN

A Rahman Haron, Jamaludin Badusah & Zamri Mahamod. 2015. Kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam Salak Didik dengan elemen nyanyian dan elemen pantun. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 5(1): 53-60.



Aidah Abd Karim, Mazalah Ahmad, Zanaton Ikhsan & Parilah M Shah. 2016. Penerapan pemikiran kreatif pelajar melalui pendekatan Neriage. Dim. Saemah Rahman & Zamri Mahamod (pnyt.). *Kreativiti Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 128-140. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

Anthony Aloysius Akup & Yahya Othman. 2017. Keberkesanan peta pemikiran dalam meningkatkan kemahiran menulis esei Bahasa Melayu dalam kalangan pelajar Tingkatan 6. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 7(1): 44-55.

Burkšaitienė, N., Šliogerienė, J. & Oleškevičienė, G. V. 2017. Factors influencing lecturer creativity while using social media. *Pedagogika* 125 (1): 21-36.

Chin, S. M. 2014. Inovasi dalam PdP BM: Permainan Bahasa Kotak Magik. Kertas kerja Pertandingan Inovasi Perayaan Hari Guru Peringkat Negeri Sarawak, Julai 2014

Chomsky, N. 1965. *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Cook, V. J. 1988. *Chomsky's Universal Grammar*. New York: Basil Blackwell.

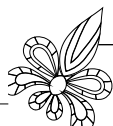
Donnelly, C. 1994. *Linguistics for Writers*. New York: State University of New York Press.

Dorr, R. E. 2006. Something old is new again: Revisiting language experience. *The Reading Teacher* 60 (2):138–146.

Effandi Zakaria. 2017. Changing the way we teach. *New Straits Times Online*, 4 Disember 2017.

Goodluck, H. 1991. *Language Acquisition: A Linguistic Introduction*. UK: Basil Blackwell.

Gardner, H. 1993. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.



Hamidah Yamat. 2016. Pengajaran dan pembelajaran pemikiran kreatif – Kritis 2K melalui irama dan lagu bahasa Inggeris. Dlm. Saemah Rahman & Zamri Mahamod (pnyt.). *Kreativiti Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 116-127. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

Hyerle, D. 2011. *Student Successes with Thinking Maps*. Thousand Oaks: Corwn Press.

Jumaliah Mingan & Zamri Mahamod. 2016. Pengetahuan pelajar sekolah menengah tentang penggunaan peta pemikiran dalam pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 6 (2): 23-32.

Kementerian Pendidikan Malaysia. 2012. *Membudayakan Kemahiran Berfikir*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kementerian Pendidikan Malaysia. 2013. *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2015*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Krashen, S. 2009. (Internet Edition). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.

Krashen, S. 2013. *Second Language Acquisition: Theory, Applications, and Some Conjectures*. Cambridge: Cambridge University Press.

Krashen, S. 2017. The case for comprehensible input. *Language Magazine*, July 2017.

Kurtz, J. 2011. Breaking through the communicative cocoon. Dlm. Sawyer, R. K. *Structure and Improvisation in Creative Teaching*, hlm. 133-161. Cambridge: Cambridge University Press.

Kurtz, J. 2015. Fostering and building upon oral creativity in the EFL classroom. Dlm. Maley, A. & Peachey, N. *Creativity in the English Language Classroom*, hlm. 73-83. London: British Council.

Lau, J. Y. F. 2011. *An Introduction to Critical Thinking and Creativity: Think More, Think Better*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.



McKinney, P. 2017. Innovation in the classroom: Why education needs to be more creative. *The Innovators Community* 3: 1-4.

Nessel, D. D. & Dixon, C. N. 2008. *Using the Language Experience Approach with English Language Learners: Strategies for Engaging Students and Developing Literacy*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

OEDC. 2016. *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*. Paris: OEDC Publishing.

Parilah M. Shah, Aidah Abdul Karim, Rosseni Din & Aminuddin Yusof. 2017. Pendekatan pengalaman bahasa. Dlm. Saemah Rahman & Zamri Mahamod (pnyt.). *Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran: Mengoptimumkan Pembelajaran Pelajar*, hlm. 71-89. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

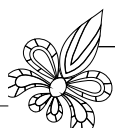
Rohaida Yusop dan Zamri Mahamod. 2015. Keberkesanan peta pemikiran (*i-Think*) dalam meningkatkan pencapaian penulisan Bahasa Melayu murid Tahun 6. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 5 (2): 31-37.

Rohaty Mohd Majzub. 2016. Pentaksiran kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran. Dlm. Saemah Rahman & Zamri Mahamod (pnyt.). *Kreativiti Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 49-64. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

Saemah Rahman dan Zamri Mahamod (pnyt.). 2016. *Kreativiti Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

Saemah Rahman dan Shahlan Surat. 2016. Pengajaran untuk kreativiti. Dlm. Saemah Rahman & Zamri Mahamod (pnyt.). *Kreativiti Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*, hlm. 23-35. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.

Saemah Rahman dan Zamri Mahamod (pnyt.). 2017. *Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran: Mengoptimumkan Pembelajaran Pelajar*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.



- Saemah Rahman. 2017. Mengoptimumkan pembelajaran pelajar. Dlm. Saemah Rahman & Zamri Mahamod (pnyt.). *Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran: Mengoptimumkan Pembelajaran Pelajar*, hlm. 3-20. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sawyer, R. K. 2012. *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Stepanek, L. 2015. A creative approach to language teaching: A way to recognize, encourage and appreciate students' contributions to language classes. Dlm. Maley, A. & Peachey, N. *Creativity in the English Language Classroom*, hlm. 98-103. London: British Council.
- Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad & Subramaniam, V. 2014. Daya kreativiti kanak-kanak: Satu kajian kes. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, hlm. 436-445.
- Williams, D. 2015. Creative development. *First Discoverers*. March 9, 2015.
- Willingham, D. T. 2007. Critical thinking: Why is it so hard to teach? *American Educator* 31: 8-19.

