

MEL: MENINGKATKAN DAYA KREATIF BERBAHASA BAGI KANAK-KANAK PRASEKOLAH

PENDAHULUAN

MEL (*Multimedia in Education for Literacy*) adalah disiplin baru yang sedang giat dijalankan untuk mengembangkan kecekapan literasi membaca, khususnya di kalangan kanak-kanak prasekolah. Kaedah ini berbantuan teknologi pengertian *dictionary style* kerana yang ditekankan ialah pembelajaran untuk meningkatkan kecekapan membaca, menulis dan kemahiran tertentu yang berguna (International Development Research Centre 1979). Selain itu, ada banyak kajian kaedah pembelajaran literasi kanak-kanak di peringkat prasekolah untuk menyediakan mereka menghadapi pembelajaran sepanjang hayat.

Sebab utama banyak orang makin ghairah terhadap multimedia ialah teknologi itu didapati boleh memberi dimensi baru dalam meningkatkan literasi membaca kanak-kanak. Keistimewaannya, teknologi itu dapat melahirkan gaya dan cara berfikir secara kreatif dan inovatif. Makna kreatif di sini lebih terfokus kepada kemampuan seseorang memecahkan permasalahan yang dihadapi-

nya. Makna inovatif pula ialah mengembangkan daya kreativiti yang dimiliki. Dalam konteks ini, Barbara Clark (1992) mendefinisikan kreatif sebagai penggabungan fikiran, perasaan, penginderaan, dan firasat. Keempat-empat unsur kreatif itu membuka peluang baru untuk menjadikan multimedia sebagai titik permulaan ke arah fikiran yang inovatif.

Dalam buku *Creativity, the Magic Synthesis*, Silvano Arienti menyatakan bahawa setiap orang memiliki kemampuan berkreatif. Beliau membezakan kreatif biasa daripada kreatif unggul. Kreatif biasa ialah sifat kreatif individu dalam memecahkan masalah di luar kebiasaan, seperti yang dilakukan oleh kebanyakan orang, sedangkan kreatif unggul hanya dimiliki oleh orang yang mempunyai IQ yang luar biasa, seperti Edison, Newton, dan P. Ramlee. Namun, fikiran kreatif dapat diperoleh dengan modal intelektual yang penting dalam membentuk dan mencipta sesuatu yang baru, yang tidak wujud sebelumnya selain memperbaiki dan mengembangkan apa-apa yang sedia ada supaya menjadi lebih bermanfaat. Dalam

tinjauan kembali, dapat dikatakan bahawa penyelidikan ke atas kaedah yang terbaik untuk memotivasi literasi telah berubah. Kajian baru banyak menimbulkan keraguan dan persoalan ke atas kajian lama yang memerlukan perubahan dalam aspek peningkatan literasi terutama bagi kanak-kanak.

PENGERTIAN LITERASI

SELAMA ini, literasi lebih cenderung diertikan sebagai pemelajaran membaca. Membaca pula ditakrif sebagai penyuaran tulisan dalam erti kata memahami isi dan fikiran yang tertulis. Analoginya dapat dilihat pada firman Allah (96: 1–4) yang memerintahkan manusia belajar membaca, “Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia daripada segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah yang mengajar manusia dengan perantaraan kalam (menulis).”

Oleh sebab manusia perlu mempunyai literasi untuk membaca dan memahami apa-apa yang dibacanya, manusia perlu didedahkan kepada pembacaan sejak peringkat prasekolah. Di peringkat awal itu, manusia perlu menguasai perbendaharaan kata dengan cepat dan banyak. Dalam kajiannya, Ee Ah Meng (1992) mendapati bahawa kebanyakan kanak-kanak yang berumur empat tahun bukan sahaja perlu memiliki perbendaharaan kata yang banyak, tetapi turut menggunakan perkataan itu untuk merujuk kepada benda dan peristiwa di sekeliling mereka. Di sini ada perbezaan prestasi antara kanak-kanak yang didedahkan kepada buku cerita dan majalah serta orang dewasa yang berpendidikan dengan yang tidak berpendidikan. Penguasaan bahasa golongan kanak-kanak yang pertama meningkat dengan lebih cepat berbanding dengan golongan kanak-kanak yang lain. Oleh itu, ternyata bahawa peningkatan literasi kuat dipengaruhi oleh pergaulan kanak-kanak. Orang dewasa didapati telah memainkan peranan penting dalam mengembangkan minat membaca. Orang dewasa dapat membimbing, memberi

contoh, dan menyediakan pelbagai kemudahan yang membolehkan kanak-kanak yang berminat mencuba bakat untuk membaca. Buku cerita yang sesuai dengan kebolehan mereka dapat meningkatkan imaginasi dan memperkaya fantasi dan seterusnya mengasah kreativiti mereka. Dalam kajiannya, Safiah Osman (1978) menyatakan bahawa untuk meningkatkan pencapaian pendidikan orang dewasa, guru, terutamanya, perlu membimbing, selain dapat merangsang perkembangan minat dan kreativiti kanak-kanak.

Yang penting, pemelajaran membaca kanak-kanak prasekolah seharusnya dijadikan sesuatu yang seronok dan tidak mekanikal. Suasana yang seronok membantu mereka berasakan seolah-olah mereka sedang bermain dan bukannya belajar membaca. Pemelajaran sambil bermain yang disebut sebagai “belajar sambil bermain” itu sangat berkesan dalam membuka minda kanak-kanak mengasah kreativiti mereka (Jeng-Yi Tzeng 1996). Kejayaan siri televisyen *Sesame Street* yang dikembangkan pada tahun 1969 di Amerika Syarikat pun berkonsepkan “belajar sambil bermain”. Kaedah yang bermata serempak, seperti siri televisyen itu, menarik kanak-kanak prasekolah untuk belajar sambil bermain. Banyak lagi cara lain yang dapat digunakan untuk membuat kanak-kanak meminati “belajar sambil bermain”. Yang penting, semua kaedah itu mengambil kira unsur yang dapat merangsang minat membaca di kalangan kanak-kanak peringkat prasekolah.

KECEKAPAN LITERASI

ADA perbezaan dalam pendekatan pemelajaran literasi di peringkat prasekolah dahulu dan sekarang. Dahulu, kanak-kanak dikatakan sudah mempunyai literasi apabila sudah dapat membaca teks dengan lancar, tanpa mengambil kira sama ada dia memahami apa-apa yang dibacanya. Sekarang, literasi bukan sahaja bermakna kanak-kanak pandai membaca, tetapi mengerti serta memahami apa-apa yang dibacanya. Menurut Gibson dan Levin (Safiah Osman

1986), bacaan ialah kebolehan memperoleh makna daripada teks. Sulaiman Hamzah (1977) maju selangkah dengan menyatakan bahawa dalam pembelajaran, nahu bahasa, karangan, dan ejaan bacaan tidak boleh diasingkan. Oleh itu, dalam pengajaran bahasa dan bacaan, guru dinasihatkan supaya tidak mengajarkan fonem, suku kata, atau huruf sebagai unit secara terpisah-pisah, iaitu hanya dengan perkataan, ayat, serta ungkapan tanpa memberi makna apa-apa kepada kanak-kanak. Hal ini dipaparkan juga dalam filem *The Sound of Music*.

Pemelajaran bahasa kini lebih banyak menggunakan bahasa sepadu atau bahasa menyeluruh. Menurut Cullinan (MacHado 1995), kaedah itu kaedah menyeluruh, bermakna, dan berfungsi, dan didapati paling baik untuk kanak-kanak kerana teks dibaca secara lengkap, bukan mengikut huruf atau suku kata. Kaedah itu memudahkan mereka memahami isi serta mengerti perihal tindakan yang mesti dilakukan setelah membaca. Walaupun didapati tidak mudah untuk kanak-kanak peringkat prasekolah yang belum begitu mengenal erti huruf dan perbendaharaan kata, faktor asosiasi, imitasi, dan motivasi yang diberikan terus-menerus dapat membantu mereka. Asosiasi diertikan sebagai melazimkan bunyi dengan objek, imitasi meniru pengucapan dan struktur kalimat, dan motivasi ialah kecenderungan atau kemahuan kanak-kanak untuk belajar. Orang dewasa dapat memainkan peranan penting dalam mewujudkan keadaan yang bermanfaat untuk kanak-kanak.

Kajian lain mendapati bahawa penggunaan kaedah bahasa menyeluruh banyak memberi sumbangan terhadap perkembangan pembelajaran bahasa kanak-kanak. Sehubungan dengan itu, Spalding (McCulloch 1994) menjelaskan faedahnya, iaitu memberi kefahaman membaca, mengembangkan kecekapan menulis dan berfikir secara kreatif, dan meningkatkan penguasaan kemahiran asas bahasa. Semua manfaat itu berkait rapat dengan taksonomi objektif pendidikan yang dikemukakan oleh Bloom (Halimah Badioze Zaman 1996), iaitu

kognitif, afektif, dan psikomotor. Dari segi kognitif, kanak-kanak di peringkat prasekolah didapati berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Hakikat ini perlu diberi sokongan supaya mereka dapat mengembangkan kemampuan diri dalam merealisasikan minat serta bakat yang berasaskan imaginasi, fantasi, emosi, dan kreativiti. Yang penting, setelah diberi latihan, mereka mulai menggemari permainan, selain menyukai aktiviti belajar dengan rakan sebaya di tempat yang sama pada waktu tertentu. Sehubungan dengan itu, usaha membangunkan pakej multimedia untuk menggalakkan pembacaan kanak-kanak, lebih-lebih lagi mengembangkan imaginasi, fantasi, dan kreativiti untuk menghadapi pembelajaran formal di sekolah, didapati perlu dikembangkan. Kaedah multimedia dirasakan penting kerana menggabungkan teks, imej, video, suara, dan animasi dalam persekitaran digital, yang membolehkan berlakunya saling interaktiviti dengan lebih berkesan (Thompson 1994).

MEDIA PEMELAJARAN LITERASI

PERKEMBANGAN teknologi banyak membawa pembaharuan dalam dunia pendidikan. Di Malaysia, kerajaan dan orang ramai menunjukkan perhatian yang semakin serius terhadap peranan yang dapat dimainkan oleh teknologi dalam pendidikan. Kedua-dua pihak yakin bahawa teknologi dapat menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan berbanding dengan media lain. Keistimewaan yang utama ialah multimedia yang merangkum pelbagai media membolehkan interaktif dengan pengguna. Penggunaan multimedia dalam pendidikan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih berkesan, terutama dari segi proses pengajaran dan pembelajaran bahasa kanak-kanak.

Berbeza daripada media pendidikan yang lain, multimedia dapat menjadikan komunikasi antara guru dengan pelajar lebih berkesan. Menurut D'Gnazio (Bairley 1996), multimedia merupakan teknologi baru yang dapat memberi manfaat yang banyak kepada

pembangunan dunia pendidikan. Antaranya, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan kerana digabungkan deria pancaindera pelajar. Penglibatan deria membolehkan mereka dapat mempelajari ilmu yang ada sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, pengetahuan, dan emosi masing-masing. Yang lebih penting, multimedia membolehkan pengajaran dan pembelajaran dijalankan secara persendirian. Pembelajaran sedemikian tidak bererti bahawa bimbingan guru dan orang dewasa tidak diperlukan. Bimbingan pengajaran langsung daripada guru tetap penting. Tetapi multimedia meringankan beban pengajaran, terutama guru, kerana mereka tidak perlu mengulang penerangan itu. Sebaliknya, pelajar dapat mengikuti pelajaran yang kurang difahami berulang kali sehingga faham.

KEUPAYAAN MULTIMEDIA DALAM MENGEMBANGKAN FIKIRAN KREATIF

KINI sudah terbukti perihal besarnya pengaruh teknologi ke atas tingkah laku kanak-kanak, walaupun mereka belum mengerti atau memahami nilai baiknya dan buruknya pengaruh media ke atas diri mereka. Sehubungan dengan itu, perlu dijelaskan bahawa tingkat fikiran dan kreatif kanak-kanak turut dipengaruhi oleh pengalaman yang dilalui. Kanak-kanak yang selalu menonton televisyen kuat dipengaruhi oleh watak pelakon dalam televisyen. Pengaruh itu berlaku kerana pada peringkat usia itu, mereka belum dapat membangunkan minda agar dapat berfikir secara kritikal. Kajian di Amerika Syarikat mendapati bahawa banyak kanak-kanak yang berusia tiga tahun menonton televisyen selama 30 jam seminggu, sekerap kanak-kanak yang berusia 10 tahun. Apabila dicampurkan dengan masa menonton video, mereka menghabiskan masa 6000 jam menonton televisyen dan video setahun (Trelease 1989). Mereka tertarik kepada teknologi digital itu kerana keistimewaan televisyen dan video yang mempunyai sifat yang hampir sama dengan multimedia. Akhirnya, tidak hairan jika tingkah laku kanak-kanak tersebut merisaukan orang tua yang berharap agar

mereka mahu belajar sesuatu yang bermanfaat untuk masa depan mereka. Masa yang dibazirkan ini melebihi masa yang diperlukan bagi seseorang untuk memperoleh ijazah. Perhatian kanak-kanak perlu dialih daripada peti televisyen kerana rancangan televisyen belum tentu mengandungi pendidikan yang sesuai kepada multimedia yang dirancang khusus untuk menjadi sumber yang mengandungi berbagai-bagai pembelajaran yang berkualiti (Nazrul 1998).

Keupayaan multimedia dalam meningkatkan kreativiti sudah teruji kerana multimedia turut memiliki unsur interaktiviti. Sehubungan dengan itu, Romiszowski (1993) menterjemahkan interaktiviti sebagai hubungan dua hala antara pengajar dengan pelajar. Keberkesannya berlaku kerana pengajar akan menjawab soalan pelajar dengan serta-merta, di samping mengawasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor pelajar. Stratfold (1994) maju selangkah dalam mengukur unsur interaktiviti pakej multimedia dengan menyarankan, untuk kali pertama, supaya pereka multimedia mesti menentukan jenis maklum balas yang perlu diberikan kepada pelajar kerana maklum balas itulah yang akan membentuk hubungan dua hala antara pengajar dengan pelajar. Selain itu, pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa, turut melibatkan pelbagai deria dan kemahiran. Hal ini termasuklah mememek dan meniru kerana perbuatan itu melibatkan pelbagai deria yang merangsangkan kanak-kanak dalam proses pembelajarannya. Collins (yang dipetik oleh Nazrul 1998) menjelaskan makna daripada implikasi maklum balas yang dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca berbantuan multimedia melalui konsep permodelan, kejurulatihan, sokongan, artikulasi, dan refleksi.

Dalam konteks perbincangan ini, permodelan bermakna bahawa multimedia diibarat sebagai pakar yang dengan kepakarannya dapat mempamerkan pelajaran dengan lebih berkesan kepada kanak-kanak. Pelajaran membaca dapat diwujudkan dengan modifikasi unsur yang

ada dalam multimedia. Antaranya, menjadikan teks berklip, memasukkan intonasi suara yang serasi, dan menjadikan gambar yang bersesuaian dengan animasi yang menarik. Kejurulatihan (latih tubi) pula memerlukan perisian untuk membolehkan kanak-kanak terus-menerus melakukan interaktif ke atas soalan yang diberikan sehingga menemukan jawapan yang benar dan tepat. Kaedah latih tubi lebih berkecenderungan kepada perbaikan untuk meningkatkan pelajaran berdasarkan tingkat kreativiti kanak-kanak dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Faktor yang tidak kurang pentingnya dalam konteks ini ialah pakej multimedia yang dapat membawa kanak-kanak mengikuti pelajaran, sama ada secara berseendirian mahupun berkumpulan, dengan lebih mudah. Untuk mencapai matlamat itu, pangkalan data yang berisikan kata yang digunakan dalam pembelajaran membaca diperlukan. Hal ini dapat memudahkan pembelajaran kerana mereka dapat menggunakan pangkalan data untuk memahami erti kata dan kalimat. Kemudahan yang merupakan nilai tambahan itu disebut sebagai sokongan. Semuanya untuk merangsang kanak-kanak yang sukar untuk memahami arahan dalam bentuk teks. Fasilitas yang disebut sebagai artikulasi yang diberi secara audio dapat membantu. Konsep lain ialah refleksi. Hal ini merupakan tambahan pakej multimedia yang akan menjelaskan sesuatu masalah atau soalan dengan menggunakan keupayaan animasi atau video. Dengan itu, soalan yang memerlukan penjelasan yang lebih terperinci dapat

dijelaskan secara animasi dan video. Penjelasan itu sangat penting untuk menjadikan masalah yang abstrak menjadi lebih nyata dan lebih mudah difahami. Oleh itu, pakej multimedia didapati banyak memberi pilihan kepada kanak-kanak.

Konsep timbal balas yang disediakan dapat menentukan tingkat kreativiti kanak-kanak. Semakin banyak timbal balas yang disediakan, semakin banyaklah kreativiti kanak-kanak yang diperlukan. Daripada timbal balas yang diberikan itu, setidaknya ada dua kreativiti yang dapat ditunjukkan oleh kanak-kanak. Pertama, kreativiti memperluas pengetahuan bahasa dan menambah penguasaan kosa kata, selain pemahaman antara teks bahasa dengan konteks bahasa. Kedua, kreativiti menggunakan butang, arahan, dan simbol yang disediakan dalam pakej pembelajaran bermultimedia.

KESIMPULAN

DARIPADA beberapa banyak segi, keistimewaan multimedia ternyata terletak pada keupayaan menyepadukan teks, grafik, suara, animasi, dan video sehingga dapat melahirkan kreativiti dan interaktiviti yang diperlukan. Multimedia istimewa kerana melibatkan seluruh deria kanak-kanak dan menjadikan pembelajaran lebih berkesan. Keterlibatan semua deria menentukan tingkat kreativiti kanak-kanak dalam kecekapan literasi dan kecekapan penggunaan komputer.

Bibliografi

- Bailey, D.H. 1996. "Constructivism and Multimedia: Theory and Application Innovation and Transformation" dlm. *Journal of Instruction Media* 23:2 hlm. 161–165.
- Clark, B. 1992. "Growing up Gifted: Developing the Potential of Children at Home and at School" 4th. Ed. Ohio: Merrill Pub.
- Departemen Agama RI. 1988. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Kuala Lumpur: Pustaka Antara.
- Ee Ah Meng 1992. *Psikologi Perkembangan*. Petaling Jaya: Fajar Bakti.
- Halimah Badioze Zaman 1996. *Model Pakej Multimedia dalam Pendidikan (MEL): Literasi dan Model Pendekatan Kesusasteraan: Bercerita dalam Perkembangan Literasi*. IRPA 04-02-02-0008.
- Halimah Badioze Zaman 1988. *Glimpses into Research on Literacy in Malaysia*. <http://www.readingonline.org/international/malaysia/index.html>.
- International Development Research Centre 1979. *The World of Literacy: Policy, Research and Action*. Canada.
- Jeng-Yi Tzeng 1996. *Instructional Technology Foundation: Historical Timelines Project*. Internet : [http://www.copper.vcs.Indiana.Edu? ~ Jtseng](http://www.copper.vcs.Indiana.Edu/~Jtseng).
- Kamaruddin Hj. Husin 1988. *Pedagogi Bahasa*. Kuala Lumpur: Longman.
- MacHado, J.M. 1995. *Early Childhood Experiences in Language Arts: Emerging Literacy*. New York: Delmar Publishers.
- McCulloch, M.T. 1994. "Phonetics-Spelling-Whole Language: How We Put Them Together for the Best of Both Worlds". Beaverton, Oregon: The Riggs Institute. E-mail: info@riggsinst.org.
- Munir 1997. *Pakej Galakan Bacaan Melalui Multimedia*. Tesis Sarjana Teknologi Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Munir 1998. "Pengajaran Membaca bagi Kanak-kanak melalui Bahasa Menyeluruh" dlm. *Jurnal Dewan Bahasa* 42:2 Februari hlm. 115–120.
- Munir dan Halimah Badioze Zaman 1998. "Menggalakkan Kanak-kanak Belajar Membaca Berbantuan Multimedia" dlm. *Jurnal Dewan Bahasa* 42: 12 Disember hlm. 1122–1128.
- Nazrul Azha Mohd. Shaari 1998. *Pembangunan Pakej Galakan Literasi: Pendekatan Multimedia*. Tesis Sarjana Teknologi Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Romiszowski, A.J. 1993. "Developing Interactive Multimedia Courseware and Networks: Some Current Issues" dlm. Latchem, J.W. & Henderson-Lancett, L. 1994. *Interactive Multimedia: Practice and Promise*. 57–78. London: Kogan Page.
- Safiah Osman 1978. "Pendidikan, Bahasa dan Pemasarakatan Kanak-kanak Kuala Lumpur" dlm. *Dewan Masyarakat* 16:5 hlm. 18–19.
- Safiah Osman 1986. "Memahami Proses Pemahaman Bacaan daripada Perspektif Psikolinguistik" dlm. *Jurnal Dewan Bahasa* 30:6 Jun hlm. 402–407.
- Safiah Osman 1992. "Peningkatan Kemahiran Membaca" dlm. *Jurnal Dewan Bahasa* 36:3 Mac hlm. 262–269.
- Thompson, S.A. 1994. *Up Grading Your PC to Multimedia*. Indianapolis: QUE Corporation.
- Trelease, J. 1989. *The Read-Aloud Handbook*. New York: Penguin Books.
- Stratfold, M.P. 1994. "Investigation into the Design of Educational Multimedia: Video, Interactivity and Narrative." Tesis Ph.D. Milton Keynes: Open University.