

Available online at www.sciencedirect.com**ScienceDirect**

Procedia - Social and Behavioral Sciences 134 (2014) 436 – 445

Procedia
Social and Behavioral Sciences

ICLALIS 2013

Daya kreativiti kanak-kanak: Satu kajian kes

Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad^{a,*}, Vijayaletchumy Subramaniam^b^{a,b}*Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia, 43400 Serdang, Selangor, Malaysia*

Abstract

Pemerolehan bahasa berlaku pada manusia sejak lahir yang mana memiliki keupayaan untuk berbahasa dengan adanya alat pemerolehan bahasa semula jadi. Kajian “*Daya Kreativiti Kanak-kanak*” adalah bertujuan untuk mengenal pasti instrumen atau bahan yang bersesuaian untuk membina dan merangsang kreativiti kanak-kanak dan untuk menganalisis tahap kefahaman kanak-kanak melalui instrumen yang diuji. Dalam menguji kefahaman subjek kajian, Teori Kod Kognitif yang telah diperkenalkan oleh Chomsky dan Teori Pertumbuhan Kognisi oleh Piaget telah digunakan. Sebanyak lima orang subjek kajian yang terpilih, iaitu terdiri daripada kanak-kanak yang berumur sembilan tahun di kawasan perumahan Seri Serdang, Selangor. Instrumen seperti buku cerita, lagu rakyat dan permainan digunakan dalam kajian ini. Instrumen lagu dan permainan yang menghasilkan penceritaan menunjukkan kanak-kanak pada tahap *concrete operational* yang mana kanak-kanak berkebolehan berfikir secara kritis dan kreatif dalam teori pertumbuhan kognisi oleh Jean Piaget. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan kaedah lapangan dan temu bual. Kajian ini memberi ruang kepada para guru untuk menggalakkan murid-murid berfikir di samping meningkatkan penguasaan kosa kata yang sedia ada, malah pada masa yang sama ini akan meningkatkan daya pemikiran kanak-kanak.

© 2014 The Authors. Published by Elsevier Ltd. Open access under [CC BY-NC-ND license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Selection and peer-review under the responsibility of the Organizing Committee of ICLALIS 2013.

Keywords: Daya Kreativiti; kanak-kanak; penguasaan kosa kata; pertumbuhan otak; lagu dan permainan bahasa.

* Corresponding author: Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad Tel.: +60389466000.
E-mail address: ruzannamohammad@gmail.com; letchumy@fbmk.upm.edu.my

1. Pengenalan

Kamus Dewan Edisi Keempat (2007), mentakrifkan kreativiti sebagai kemampuan (kebolehan) mencipta daya kreatif, kekreatifan dan mengembangkan idea baharu dan asli. Dalam konteks ini juga, perkataan kreativiti ini merujuk kepada kebolehan dan kemampuan seseorang bagi menghasilkan sesuatu yang kreatif. Manakala Prof. Dr. Abdul Shukor Hashim et al. (2011:63), bahawa perkataan kreativiti berasal daripada perkataan Latin, iaitu *creare* bermaksud ‘membuat’, manakala dalam bahasa Greek pula, *create* membawa maksud ‘memenuhi’. Ini dapat disimpulkan bahawa kreativiti adalah kemampuan untuk mencipta sesuatu yang bernilai dengan menggabungkan kemahiran dan imaginasi bagi menghasilkan sesuatu yang kreatif yang melibatkan kecerdasan dan kecergasan kreatif bagi merangsang minda kanak-kanak ke arah melahirkan dan pembentukan individu yang kreatif dalam segenap aspek. Cropley (2001), menyatakan bahawa pakar-pakar dalam bidang kreativiti bersepakat bahawa kreativiti mempunyai tiga unsur teras, iaitu (i) keaslian, (ii) keberkesanan, dan (iii) beretika. Kanak-kanak dan tenaga pendidik perlu mengamalkan interaksi dua hala dan tenaga pendidik tidak seharusnya mendominasi sesi pembelajaran. Tenaga pendidik perlu membuka ruang dan peluang kepada kanak-kanak untuk menyampaikan dan mempersembahkan kepelbagaian idea yang mereka ada. Setiap tenaga pendidik perlu membantu kanak-kanak supaya lebih aktif bagi merangsang minda mereka supaya berfikir di luar kotak pemikiran. salah satu daripada tanggungjawab guru pendidikan seni adalah memupuk daya kreativiti di kalangan murid-murid (Md Nasir Iberahim & Iberahim Hassan, 2003). Pada umumnya, semua orang mempunyai potensi menjadi kreatif. Namun, disebabkan nilai-nilai kehidupan moden lebih menggalakkan penggunaan fungsi otak kiri, manusia jarang mempunyai masa melibatkan diri dalam aktiviti otak kanan yang lebih kreatif seperti menulis novel atau melukis. Oleh sebab itu, daya kreativiti menjadi kurang aktif disebabkan kurang penggunaannya (Edward de Bon, 1994). Sehubungan itu, dalam mana-mana aktiviti yang berbentuk kreatif kita perlulah merangsang otak sebelah kanan supaya lebih aktif. Ini boleh dilakukan dalam pelbagai aktiviti masa lapang termasuk aktiviti yang berbentuk kesenian. Tuntasnya, tenaga pendidik berperanan memupuk kreativiti kanak-kanak di dalam kelas kerana kreativiti dan inovasi perlu saling melengkapi bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran dapat menarik minat kanak-kanak untuk terus mendalami sesuatu ilmu yang dipelajari.

2. Metodologi

Kajian dijalankan di Sekolah Kebangsaan Sri Serdang, Selangor. Subjek kajian terdiri daripada lima orang kanak-kanak yang berada pada Tahun Tiga persekolahan. Pengkaji telah menjalankan pemerhatian melalui rakaman dan temu bual bersama sampel kajian. Pengkaji menggunakan kaedah kualitatif dengan menganalisis cerita secara deskriptif. Dalam penelitian ini, pengkaji mengaplikasikan Teori Kod-kognitif (Chomsky) dan Teori Pertumbuhan Kognisi (Piaget). Menurut Chomsky, bahasa adalah bersifat kreatif. Bahasa dikatakan tidak terbatas kepada objek-objek dan peristiwa-peristiwa yang dapat digarap oleh perilaku semata-mata tetapi semua komponen bahasa berkembang secara kreatif, mengimbu atau melangkaui batasan pengalaman naluriah iaitu rangsangan dan tindak balas. Oleh kerana daya kreativiti bahasa itulah maka setiap kalimat seseorang penutur itu dan kebolehan mendengar, bertutur, membaca, menulis adalah sesuatu yang baru. Setiap penutur dan pendengar mempunyai kemampuan dan prestasi. Kemampuan adalah pengetahuan penutur mengenai bahasanya. Manakala, prestasi pula dapat diertikan sebagai bunyi-bunyi yang dilafazkan. Bunyi-bunyi tersebut adalah bunyi bermakna dan dapat difahami oleh pendengar. Manakala Piaget berpendapat, seseorang kanak-kanak mempelajari sesuatu mengenai dunia melalui tindakan dan perilaku dan kemudian melalui bahasa. Menurut teori tersebut, terdapat empat tahap perkembangan mental kanak-kanak, iaitu tahap sensorimotor (saat kelahiran hingga 2 tahun), Pre-Operational (2-7 tahun), Concrete operational (7-11 tahun) dan Formal Operational (11-15 tahun). Namun dalam kajian ini, pengkaji lebih menekankan pada tahap Concrete operational kerana sampel kajian berusia dalam lingkungan umur 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, kanak-kanak atau remaja berkebolehan melahirkan pemikiran berbentuk andaian dan gurauan di samping berkebolehan membuat sintesis. Kanak-kanak pada usia ini juga dikatakan suka berangan-angan, namun boleh menilai proses pemikiran yang abstrak dan berupaya berfikir secara konsep.

3. Hasil Dan Perbincangan

3.1 Instrumen dalam Membina Kreativiti Kanak-kanak.

Bagi membina daya kreativiti kanak-kanak, pengkaji ingin mengenal pasti instrumen yang bersesuaian kepada kanak-kanak. Walaupun kanak-kanak tersebut dalam lingkungan umur sembilan tahun, iaitu pelajar tahun tiga, tetapi pendekatan yang disediakan oleh pengkaji dapat memberi kepuasan dan keseronokan kepada mereka. Lingkungan umur ini berada pada tahap pertengahan umur kanak-kanak. Berdasarkan teori pertumbuhan kognisi, pada tahap concrete operational oleh Piaget dalam penulisan Rohani Abdullah (2001) menyatakan bahawa apabila kanak-kanak mencapai concrete operational, pemikiran mereka menjadi semakin fleksibel, logikal dan tersusun.

Oleh itu, pengkaji mendapati bahawa tiga instrumen yang boleh menarik minat kanak-kanak sekali gus membina daya kreativiti mereka iaitu instrumen buku cerita, lagu kanak-kanak Melayu tradisional dan juga alat permainan. Terdapat dua buah buku cerita yang dapat merangsang minda kanak-kanak, iaitu buku cerita “Sang Kerengga” dan “Ayam yang Pintar”. Selain itu, muzik dapat memberi keseronokan kepada kanak-kanak. Pengkaji mendapati lagu kanak-kanak Melayu tradisional “Lompat Si Katak Lompat” dan “Tepuk Amai-amai” bersesuaian dalam pengkajian ini. Lagu kanak-kanak ini dapat mempengaruhi emosi mereka juga. Bagi mencetus daya kreativiti kanak-kanak melalui lagu, lagu kanak-kanak Melayu tradisional juga merupakan salah satu bahan sastera yang kian dilupai oleh masyarakat kita sekarang, iaitu kepada kanak-kanak. Selain buku cerita dan lagu, pengkaji mendapati bahawa alat permainan dapat membina kreativiti mereka kerana kanak-kanak ini sinonim dengan imaginasi mereka walaupun dalam lingkungan umur sembilan tahun. Menurut Piaget oleh Mohd Sharani Ahmad (2004) menyatakan bahawa bermain memberi kesan ke atas perkembangan kognitif. Hal ini terbukti mempunyai kaitan dengan proses pembinaan pengetahuan melalui interaksi dan persekitarannya.

3.2 Menilai Daya Ingatan dan Tahap Pemahaman Kanak-kanak.

Penceritaan semula cerita **Ayam yang Pintar** oleh kanak-kanak yang memperlihatkan kreativiti mereka dalam mencipta kosa kata yang baru. Contoh kosa kata pada perkataan yang berhuruf tebal.

Subjek Kajian 1: Di sebuah kampung ada seekor ayam yang pintar dan seekor lagi serigala jahat. Pada suatu hari masa ayam keluar mencari makan, tiba-tiba sang serigala cuba menangkap ayam. Sang serigala pun berjaya masuk ke reban. Kemudian ayam berlari keluar dan akhirnya sang serigala dapat juga tangkap ayam dan letak dalam guni. Apabila tiba di sebatang pokok, sang serigala pun rasa penat dan dia pun tidurlah. Sang ayam pun cepat-cepat keluar sebab dia pandai dia letak banyak batu dalam guni dan dia pun pergilah. Sang serigala pun bangun dari tidur dan tengok dalam guni hanya ada batu. Sang serigala sedih kerana tak dapat makan ayam.

Analisis: Berdasarkan penceritaan semula oleh responden pertama ini, pengkaji mendapati responden ini dapat mengingati dengan baik keseluruhan cerita ‘Ayam Yang Pintar ini’. Dalam penceritaan ini juga dapat dilihat daya kreativiti responden mencipta kosa kata yang baru seperti jahat, pandai dan sedih.

Subjek Kajian 2: Pada suatu hari, ada seekor ayam dan seekor lagi serigala yang tinggal di sebuah kampung. Sang ayam sangat pintar dan serigala sangat garang. Sang serigala selalu cuba nak tangkap sang ayam. Sang serigala telah kejar sang ayam sehingga masuk ke dalam reban. Sang ayam berlari laju tetapi telah dikejar laju oleh sang serigala. Sang serigala menangkap ayam dan mengambil sebuah guni untuk mengurung sang ayam. Setelah penat, sang serigala telah tertidur di bawah pokok. Masa inilah sang ayam keluar dan mengambil batu untuk masuk dalam guni. Sang serigala pun bangun dari tidur tetapi selepas itu dia terkejut kerana ayam telah tiada. Hanya ada batu sahaja.

Analisis: Responden kedua pula didapati menunjukkan daya kreativiti dengan ayat pada suatu hari. Kanak-kanak sememangnya cenderung memulakan sesuatu cerita dengan ayat pada suatu hari. Responden kedua juga menunjukkan kreativiti dengan kosa kata baru seperti garang, sebuah dan mengurung.

Subjek Kajian 3: Di dalam cerita ini, ada dua ekor binatang, iaitu ayam dan serigala. Ayam sangat pandai dan serigala sangat jahat. Mereka tinggal di sebuah kampung. Pada suatu hari, sang serigala cuba menangkap sang ayam yang sedang mencari cacing. Tiba-tiba, sang ayam terus berlari masuk ke dalam rebannya. Sang ayam terkejut kerana sang serigala dapat masuk dalam reban. Sang ayam pun keluar semula tetapi sang serigala terus menangkapnya. Sang serigala mengurung sang ayam dalam guni. Dia pun berjalan jauh dan nampak pokok besar. Dia pun tidur sekejap. Sang ayam perlahan-lahan keluar dan menukarnya batu ke dalam guni. Dia terus berlari pulang. Sang serigala terjaga dan kecewa kerana ayam telah hilang.

Analisis: Responden ketiga juga dapat menceritakan keseluruhan cerita dengan baik. Terdapat perkataan yang telah ditukar oleh subjek kajian, iaitu pintar menjadi pandai dan bengis menjadi jahat berdasarkan daya kreativiti responden. Kosa kata lain yang diberikan oleh responden ialah mencari cacing, mengurung, pokok besar dan kecewa.

Subjek Kajian 4: Pada suatu hari, ada seekor ayam yang sangat bijak tinggal di sebuah reban. Terdapat juga serigala yang sangat garang dan jahat tinggal dekat-dekat situ. Serigala telah cuba untuk menangkap ayam itu tetapi terlepas. Serigala telah masuk ke dalam reban dan mengejar ayam itu sehingga dapat. Akhirnya serigala berjaya menangkap ayam itu. Dia mengambil ayam itu dan meletaknya ke dalam sebuah beg guni. Nasib baik ayam itu tidak mati kerana di bawah pokok serigala pun tidur. Ayam berjaya keluar dari beg itu dan meletakkan batu di dalam beg itu. Dia pulang ke rebannya semula. Bila serigala sudah bangun dia rasa kecewa kerana ada batu dalam beg itu. Ayamnya hilang.

Analisis: Responden keempat sekali lagi memulakan cerita dengan ayat 'pada suatu hari'. Responden ini menambah perkataan guni menjadi beg guni. Adalah lumrah bagi kanak-kanak untuk membuat penambahan atau pengurangan dalam penceritaannya. Daya kreativiti responden terserlah berdasarkan penambahan kosa kata lain seperti bijak, garang, jahat, tidak mati dan kecewa.

Subjek Kajian 5: Pada suatu hari, ayam sedang mencari makan di luar rebannya. Ada seekor serigala sedang melihatnya. Serigala begitu teringin menangkap ayam itu dan dia pun mengejar ayam itu sampai ke reban. Sang ayam dapat keluar tetapi sang serigala cepat-cepat menangkap ayam ke dalam guni. Dia telah sampai di sebuah pokok itu. Serigala telah tertidur. Dan ayam telah mengambil beberapa batu untuk diletakkan pada guni. Apabila serigala bangun dia melihat ayam telah pun tiada.

Analisis: Responden kelima juga bermula dengan 'pada suatu hari'. Responden kelima juga menunjukkan kreativiti dengan kosa kata baru iaitu melihatnya dan teringin.

Penceritaan semula cerita **Sang Kerengga** oleh kanak-kanak yang memperlihatkan kreativiti mereka dalam mencipta kosa kata yang baru. Contoh kosa kata pada perkataan yang berhuruf tebal.

Subjek Kajian 1: Di sebuah hutan ada seekor kerengga yang berjiran dengan sang semut. Pada suatu hari, sang kerengga pergi ke jamuan makan di sungai. Selepas itu dia berjumpa sang tikus pula yang nak pergi makan di kaki bukit. Sang kerengga suruh semut pergi dulu kerana dia tamak. Sang kerengga tidak tahu mahu pergi ke mana dulu. Kemudian sang kerengga mengambil tali dan mengikat perutnya. Apabila muncul sang belalang, dia mengajak kerengga pergi ke jamuan di bukit tu. Sang belalang melompat sangat laju dan tinggalkan kerengga. Sang kerengga menyesal kerana tak dapat makan. Tiba-tiba sang semut datang dan bagi tahu dia sudah makan di jamuan sungai. Sang kerengga pun pergi dan jumpa sang tikus. Sang tikus kesian dan memberi sikit makanan. Bila sang kerengga membuka tali, dia terkejut melihat pinggangnya semakin kurus.

Analisis: Responden pertama dapat menceritakan keseluruhan cerita dengan baik. Responden ini menunjukkan daya kreativiti dengan kosa kata baru seperti tamak, mengambil tali, bagi tahu, kesian dan kurus.

Subjek Kajian 2: Terdapat sebuah hutan, dan ada seekor sang kerengga yang berjiran dengan sang semut. Pada suatu hari, sang kerengga pergi ke jamuan makan di tepi sungai. Kemudian dia berjumpa sang tikus pula yang nak pergi makan di kaki bukit. Sang kerengga suruh semut pergi dulu kerana dia tamak. Kemudian sang kerengga mengambil tali untuk ikat perutnya. Bila sang belalang datang dia pun mengajak kerengga pergi jamuan di bukit. Sang belalang lompat dengan laju dan kemudian dia tinggalkan kerengga. Sang kerengga menyesal kerana tak makan dan perutnya lapar. Sang semut datang dan bagi tahu yang dia dah makan di jamuan tepi sungai. Sang kerengga menyesal dan jumpa sang tikus. Sang tikus bagi sikit makanan pada sang kerengga. Bila sang kerengga membuka tali, dia terkejut melihat pinggangnya pun menjadi ramping.

Analisis: Responden kedua juga dapat mengingati keseluruhan cerita dengan baik. Kreativiti responden ini ialah menambah kosa kata baru seperti terdapat, tamak, mengambil tali, tak makan dan bagi tahu.

Subjek Kajian 3: Pada suatu hari, ada seekor sang kerengga dan jirannya sang semut. Mereka pergi ke jamuan makan di kuala sungai. Bila berjumpa sang tikus pula yang nak pergi makan di kaki bukit, sang kerengga suruh sang semut pergi dahulu kerana dia sangat tamak. Sang kerengga berjalan jauh dan tak tahu nak pergi mana dahulu. Sang kerengga mengikat perutnya dengan tali. Sang belalang pun datang, ajak kerengga pergi ke jamuan di bukit. Kemudian sang belalang melompat dengan laju dan dia tinggalkan sang kerengga. Sang kerengga sedih dan sang kerengga menyesal kerana tak dapat makan di jamuan makan tu. Apabila sang semut datang dan cakap dia dah makan di jamuan sungai sang kerengga sedih lagi. Sang kerengga pun pergi dari situ dan telah jumpa sang tikus. Sang tikus kesian dan memberi sikit makanannya itu. Sang kerengga membuka tali di perutnya itu dan dia rasa sangat terkejut kerana pinggangnya telah jadi ramping. Dia sedih dan menyesal dengan sikapnya itu.

Analisis: Responden ketiga memulakan cerita dengan ayat 'pada suatu hari'. Kosa kata baru yang dinyatakan oleh responden ketiga ini ialah sangat tamak, sedih, cakap dan sedih lagi.

Subjek Kajian 4: Pada suatu hari, ada seekor sang semut dan sang kerengga yang ingin pergi makan di jamuan sungai. Oleh kerana tamak, sang kerengga yang berjumpa sang tikus nak pergi makan di jamuan bukit juga. Dia meninggalkan sang semut dan pergi ke jalan yang jauh. Tiba-tiba perutnya rasa lapar dan terus mengikat perutnya. Ada seekor belalang yang nak pergi ke jamuan dan jumpa dengan kerengga tetapi dia tinggalkan sang kerengga kerana dia berjalan laju. Sang kerengga keletihan dan dia nampak sang semut. Sang semut cakap dia dah kenyang. Sang kerengga nangislah. Sang tikus yang kesian bagi sikit makanan. Sang kerengga gembira dan buka talinya. Dia sedih kerana pinggangnya pun ramping.

Analisis: Responden keempat juga bermula dengan 'pada suatu hari'. Jelas dapat dilihat kreativiti responden ini dengan kosa kata seperti berjalan, cakap dan nangislah.

Subjek Kajian 5: Sang kerengga dan sang semut nak pergi ke jamuan makan di sungai. Mereka jumpa sang tikus pula yang nak pergi makan di bukit. Sang kerengga telah suruh semut pergi dulu. Sang kerengga tidak tahu mahu pergi ke mana dulu. Kemudian sang kerengga mengikat perutnya. Tiba-tiba sang belalang ajak kerengga pergi ke jamuan di bukit. Sang belalang melompat laju dan dia tinggalkan kerengga. Sang kerengga pun menyesal kerana ikut belalang yang laju itu. Dia kemudian jumpa sang semut dan dia cakap dia sudah makan di jamuan sungai. Sang kerengga lepas itu jumpa sang tikus. Sang tikus itu kesian dan beri epal kepada kerengga. Dia membuka tali nampak pinggangnya kecil dah ramping.

Analisis: Responden kelima ini juga memberikan contoh kosa kata baru seperti cakap, lepas itu dan kecil. Jelas daya kreativiti kanak-kanak melalui penambahan atau penggantian kosa kata baru ini.

Berdasarkan penceritaan semula oleh kesemua responden ini, pengkaji mendapati teknik ini mampu diaplikasikan dengan baik oleh responden. Melalui penceritaan semula juga, pengkaji dapat menilai sejauh mana responden faham dan ingat mengenai jalan cerita berkenaan. Oleh hal yang demikian, teknik ini dilihat berkesan untuk membina daya kreativiti kanak-kanak. Jelaslah bahawa kesemua responden berjaya menunjukkan daya kreativiti berdasarkan buku cerita yang telah mereka baca. Seterusnya apabila diminta bercerita semula, responden berjaya menunjukkan daya kreativiti dengan penambahan kosa kata yang baru. Selain itu, melalui instrumen seperti buku cerita ini juga, kanak-kanak bukan sahaja dapat melihat ilustrasi buku bergambar yang menarik malahan dapat melahirkan daya kreativiti dengan penambahan atau penggantian kosa kata baru.

3.3 *Menganalisis Daya Kreativiti Kanak-kanak melalui Tahap Kefahaman Mereka.*

Bagi mencapai objektif ketiga, pengkaji ingin menganalisis daya kreativiti kanak-kanak melalui tahap kefahaman mereka. Berdasarkan teori mentalis, dibawahnya terdapat satu teori yang diperkenalkan oleh Jean Piaget iaitu Teori Pertumbuhan Kognisi. Daya kreativiti mengikut kognitif kanak-kanak. Berdasarkan teori ini ada kaitannya dengan dapatan kajian untuk instrumen kedua. Instrumen kedua ialah menggunakan pendekatan lagu kanak-kanak. Berdasarkan objektif pertama, didapati bahawa lagu “Lompat Si Katak Lompat” dan “Tepuk Amai-amai” dapat menarik perhatian kanak-kanak sekali gus dapat membina daya kreativiti. Bagi melihat daya kreativiti kanak-kanak tahun tiga ini, kanak-kanak ini diminta untuk bercerita mengikut daya kreativiti masing-masing berdasarkan tahap kefahaman mereka terhadap lagu kanak-kanak. Berikut merupakan dapatan kajian bagi lagu kanak-kanak Lompat Si Katak Lompat dan Tepuk Amai-amai bagi lima orang pelajar.

3.3.1 *Lagu 1: Lompat Si Katak Lompat*

Subjek Kajian 1: Pada suatu hari, ada seekor sang katak sedang pergi ke taman untuk minum air. Ada sebuah kawasan semak. Di situ ada seekor ular. Dia ternampak sang katak meminum air. Dia pun berasa lapar Dia terus menangkap sang katak itu. Dia tidak dapat menangkap sang katak. Dia pun terselamat.

Analisis: Kanak-kanak pertama bercerita mengenai seekor katak. Permulaan ayat memulakan cerita dengan pada suatu hari. Haiwan ular juga tercetus dalam ceritanya. Keadaan ini menunjukkan daya kreativiti kanak-kanak tersebut. keadaan yang berada di semak dan bercerita apa yang berlaku pada akhir cerita bahawa katak tersebut terselamat.

Subjek Kajian 2: Pada suatu hari ada seekor katak keluar bermain di tempat yang ada semak. Tiba-tiba ada seekor ular dia ternampak katak bermain di rumahnya. Dia terus menangkap katak itu tetapi tidak jadi. Katak lari balik ke rumah. Ular menunggu di luar. Ular pun tertidur. Sang katak pun baling batu kat ular. Ular pun mati.

Analisis: Kanak-kanak kedua ini juga bercerita mengenai kehidupan seekor katak . tahap kefahaman kanak-kanak mengenai lagu pertama adalah tentang katak. Apabila disebut tentang kehidupan katak, ular juga terlibat dalam cerita tersebut. Tetapi dalam cerita kedua ini ular tersebut mati disebabkan katak membaling batu kepadanya.

Subjek Kajian 3: Pada suatu hari, seekor anak katak bermain di dalam gua. Pada masa itu, seekor ular tengah tidur. Anak kanak terpijak ekor ular. Ular terbangun, dia ternampak seekor anak katak bermain di dalam gua Pada masa itu, dia sangat lapar Dia pun menerkam anak katak tetapi terlepas . Selepas itu, anak katak terkeluar daripada gua.

Analisis: Pengkaji mendapati terdapat keunikan dalam penceritaan ketiga kerana walaupun bercerita mengenai seekor katak, tetapi kanak-kanak ini kreatif bercerita bahawa katak tersebut bermain di dalam gua. Sebelum ini, cerita katak di semak. Tetapi tidak terlepas dengan reptilian ular.

Subjek Kajian 4: Pada suatu hari, ada seekor katak yang sedang melompat. Tiba-tiba seekor ular telah nampaknya melompat-lompat di tempatnya. Ular itu berasa lapar dan terus menangkapnya tetapi katak itu terlepas. Dia terus mengejanya tetapi katak itu masuk ke dalam lubang yang kecil.

Analisis : Kanak-kanak keempat juga bercerita mengenai katak dan juga ular. Ular tersebut ingin menangkap katak tersebut. Cerita ini pada akhirnya katak tersebut terlepas kerana masuk ke dalam lubang yang kecil. Keadaan ini memperlihatkan imaginasi kanak-kanak tersebut.

Subjek Kajian 5: Pada suatu hari, sang katak keluar daripada rumahnya. Dia terus pergi ke tempat semak. Dekat tempat semak itu, terdapat dua ekor ular. Dua ekor ular tersebut mengejanya sang katak tetapi sang katak melompat sampai ke rumahnya. Dia terus terselamat dari rumah dia.

Analisis: Kanak-kanak kelima ini juga memulakan cerita dengan pada suatu hari. Cerita mengenai katak juga. Tidak terlepas dikaitkan dengan seekor ular.

Berdasarkan kelima-lima kanak-kanak tersebut iaitu pelajar tahun tiga, kanak-kanak tersebut menunjukkan kreativiti bercerita mengenai kehidupan seekor katak. Hal ini menunjukkan kanak-kanak ini menunjukkan tahap kefahaman lagu Lompat Si Katak Lompat mengenai kehidupan seekor katak.

3.3.2 *Lagu 2: Tepuk Amai-amai*

Subjek Kajian 1: Pada suatu hari, belalang melompat-lompat untuk berjumpa katak di rumahnya. Sang katak itu beri makanan kerana sang belalang itu sangat lapar. Lepas habis makan, sang belalang mengucapkan terima kasih. Sang belalang pun ajak katak bermain di taman. Pada suatu hari, ada seekor ular singgah di taman. Sang belalang dan katak ternampak lubang yang besar. Sang belalang kata “jom kita masuk”. Sang katak berkata kepada belalang sangat bahaya untuk memasuki kerana mesti ada ular di dalam lubang itu. Sang ular ternampak katak dan belalang, sang ular berfikir untuk memakan kedua-duanya. Ular pun keluar dari lubang itu. Katak dan belalang terkejut apabila ternampak sang ular. Sang katak dan sang belalang itu melompat ke rumah sang katak Sang belalang mengucapkan terima kasih kerana beri masukinya.

Analisis: Pengkaji sangat tertarik dengan cerita yang dibuat oleh kanak-kanak tersebut mengenai lagu kedua iaitu Tepuk Amai-amai yang bercerita mengenai seekor belalang. Tetapi ceritanya ada kaitan dengan seekor katak dan ular juga. Ceritanya begitu panjang kerana ini menunjukkan kanak-kanak ini berupaya dengan kreativiti mereka. Cerita yang berkaitan dengan tiga ekor haiwan.

Subjek Kajian 2: Pada suatu hari, ada seorang budak perempuan sedang membeli susu. Masa budak itu mengambil susu ke rumahnya, susu itu tumpah. Budak itu cuba nak beli susu dari kedai tetapi budak itu tidak ada duit. Budak itu berkata kepada emaknya, susu itu tertumpah dalam perjalanan ke rumah. Maknya memberinya duit untuk membeli susu lagi. Dalam perjalanan ke kedai, dia ternampak duit RM10 di atas tanah. Budak itu ambil duit itu dan beri kepada pemilik duit dan terus ke kedai membeli susu.

Analisis: Cerita menarik dibuat oleh kanak-kanak kedua ini ialah mengenai susu. Agak pelik tetapi ini yang ditunjukkan kreativiti oleh kanak-kanak tersebut. tahap kefahaman mengenai lagu kedua bercerita tentang susu. Cerita yang dibuat menarik dan logik.

Subjek Kajian 3: Pada suatu hari, ada seekor kupu-kupu yang cantik dan sombong. Dia tidak suka berkawan dengan haiwan yang tak cantik. Selepas itu, kupu-kupu pergi jalan-jalan. Dia terlihat kupu-kupu yang paling cantik daripadanya. Dia pun cemburu. Dia pun pergi kepada kupu-kupu itu lalu tegurnya kupu-kupu yang paling cantik daripadanya.

Analisis: Lain pula bagi kanak-kanak ketiga ini, kanak-kanak ini melihat daya kreativiti untuk bercerita mengenai seekor kupu-kupu. Kupu-kupu tersebut merupakan kupu-kupu yang cantik dan sombong. Begitulah kisah yang dibuat oleh kanak-kanak tersebut.

Subjek Kajian 4: Pada suatu hari, emak bergerak ke pejabat tinggal saya dan adik di rumah. Adik tidur dengan nyenyak. Saya menonton televisyen beberapa minit. Satu minit kemudian adik bangun. Dia menangis hendak minum susu. Saya pun membuatnya susu. Saya hendak pergi ke sekolah dan emak pun balik. Emak menjaganya sehingga dia tidur.

Analisis: Berdasarkan lirik lagu Tepuk Amai-amai terdapat cerita mengenai emak. Oleh itu, kanak-kanak tersebut terfikir untuk bercerita mengenai emaknya. Kisah emaknya ada kesinambungan dalam kehidupan seharian. Pengkaji tertarik dengan cerita yang dibuat oleh kanak-kanak tersebut.

Subjek Kajian 5: Pada suatu hari, ada seekor belalang yang sedang terbang. Sang belalang berlari ke sana ke sini untuk mencari makanan. Sang belalang terjumpa sebuah rumah yang besar dan masuk ke rumah itu. Dia terjumpa sekeping roti, dia lapar dan memakannya. Sayangnya terkena garpu. Dia terjatuh dan tuan rumah terjaga dalam tidur.

Analisis: Kanak-kanak ini juga bercerita mengenai seekor belalang. Tetapi kisah belalang ini unik daripada cerita belalang yang pertama. Di situ memperlihatkan kreativiti kanak-kanak yang pelbagai mengenai seekor belalang.

Berdasarkan analisis kesemua kanak-kanak terhadap kedua-dua lagu, didapat lagu Lompat Si Katak Lompat dan Tepuk Amai-amai adalah bersesuaian untuk membuat cerita. Cerita tersebut membina atau menunjukkan daya kreativiti kanak-kanak tersebut. pelbagai cerita yang boleh dibuat oleh kanak-kanak mengikut tahap kefahaman mereka. Walaupun dari segi tatabahasa tidak tepat, tetapi ini merupakan analisis deskripsi cerita yang dibuat secara langsung oleh kanak-kanak mengikut imaginasi mereka.

3.3.3 *Alat Permainan*

Seterusnya menggunakan instrumen ketiga untuk mencapai objektif ketiga juga ialah menggunakan alat permainan. Alat permainan untuk melihat kanak-kanak ini bermain. Walaupun bermain menggunakan alat permainan, tetapi kanak-kanak boleh mencetuskan daya kreativiti melalui bermain alat permainan yang disediakan. Berdasarkan teori oleh Piaget, bermain memberi kesan ke atas perkembangan kognitif.

3.3.4.1 *Subjek Kajian 1: Kereta dan kucing*

Di rumah saya ada kereta Ferrari. Bapa saya membelinya di luar negara. Bapa saya selalu bawa kereta itu pergi kerja. Pada suatu hari bapa saya bawa kereta laju. Tiba-tiba ada kucing melintas dan bapa saya langgar kucing itu. Bapa saya bawa kucing itu ke hospital. Lepas itu bapa bawa balik rumah. Saya sungguh seronok. Saya jaga kucing itu.

Analisis: Apabila kanak-kanak di beri permainan dan diminta mereka cerita daripada permainan tersebut, didapati kanak-kanak ini mampu bercerita mengenai alat permainan kereta dan kucing. Kanak-kanak mampu mengaitkan peristiwa yang realistik mengikut imaginasi mereka.

3.3.4.2 *Subjek Kajian 2: Dinosaur dan pokok*

Ini dinosaur betina, ini dinosaur jantan. Ini pokok kelapa yang tinggi. Dinosaur main kejar-kejar. Pada suatu hari, masa dinosaur main kejar-kejar, dia terlanggar pokok kelapa dan buah kelapa jatuh atas kepalanya. Lepas itu, dia marah dan tolak pokok kelapa itu. Pokok kelapa itu tumbang.

Analisis: Dua patung dinosaur dan sebatang pokok kelapa diberi kepada kanak-kanak. Kanak-kanak tersebut mampu mengaplikasikan alam sekeliling iaitu pokok kelapa untuk dijadikan sebuah cerita.

3.3.4.3 *Subjek Kajian 3: Kura-kura dan Arnab.*

Pada suatu hari ada seekor arnab dan kura-kura. Mereka suka bergaduh dan arnab suka ejek kura-kura jalan lambat. Pada suatu petang kura-kura ingin berlumba dengan arnab. Mereka pun berlumba sesame sendiri. Arnab berlari dengan pantas dan tinggalkan kura-kura. Arnab tertidur tepi pokok. Dia berlagak dan yakin dia akan menang. Arnab itu tidur lama. Akhirnya kura-kura menang.

Analisis: Kanak-kanak mengaplikasikan cerita dongeng “Kura-kura dan Arnab “ dalam penceritaan mereka. Daya kreativiti kanak-kanak dapat ditonjolkan apabila mengaitkan cerita dongeng dengan alat permainan yang diberi. Cerita ini merupakan cerita yang sedia diketahui oleh kanak-kanak tersebut.

3.3.4.4 *Subjek Kajian 4: Lori dan Lembu*

Pada suatu hari saya balik kampung untuk berhari raya. Dalam perjalanan saya ternampak lori membawa lembu. Lembu itu sangat besar. Lori itu dipandu dengan laju. Saya pun berkata kepada ayah, “cepat kejar lori itu ayah...”.

Analisis: Berdasarkan alat permainan lori dan lembu, kanak-kanak ini mampu mencetuskan daya kreativiti bercerita semasa dia dalam perjalanan ke kampung. Keadaan ini juga boleh mengaitkan daya ingatan kanak-kanak tersebut.

3.3.4.5 *Subjek Kajian 5: Monyet dan Pisang*

Pada suatu hari ayah bawa saya dan adik pergi ke zoo. Terdapat banyak haiwan di sana. Saya suka melihat gajah, zirafah, dan unta yang sedang diberi makanan. Tiba-tiba saya ternampak monyet sedang makan pisang. Saya pun memberi monyet itu makan pisang.

Analisis: *Pengalaman kanak-kanak tersebut pergi ke zoo telah memberi* idea kreativiti untuk kanak-kanak membentuk sebuah cerita berdasarkan permainan yang diberi. Kemungkinan ini adalah satu kebetulan.

Berdasarkan kelima-lima cerita, kanak-kanak ini sekali lagi gemar memulakan cerita dengan ayat “Pada suatu hari...”. Kanak-kanak tahun Tiga memperlihatkan daya kreativiti yang logik dan benar berdasarkan pengalaman yang dilalui oleh mereka. Oleh itu, bertepatan dengan tahap *concrete operational* yang dikemukakan oleh Piaget dalam teori pertumbuhan kognisi. Menurut Resnick (1987) dalam John (1997) kognitif merupakan semua proses mental yang terlibat dalam pemerolehan, penghasilan pengetahuan, penggunaan pengetahuan, dan pengawalan proses mental. Maklumat yang diterima dan dipadankan, dibandingkan, dan diklasifikasikan dengan maklumat yang tersimpan dalam ingatan jangka pendek dan jangka panjang. Manakala maklumat baharu yang lebih bermakna dan relevan telah diintegrasikan dengan maklumat sedia ada pada tahap yang tinggi.

4. Kesimpulan

Pada dasarnya, pemikiran manusia sebenarnya dipengaruhi oleh faktor-faktor dalaman diri dan luaran diri manusia itu sendiri. Melalui aktiviti penceritaan ini, ia melatih seseorang itu untuk berfikir dan akan memperoleh sesuatu yang baharu hasil daripada proses pemikiran tersebut. Pemerolehan bahasa merupakan satu proses yang dipergunakan oleh kanak-kanak untuk menyesuaikan serangkaian hipotesis yang tersembunyi dan berlaku mengikut yang biasanya diperoleh secara tidak formal. Pemerolehan bahasa berlaku pada manusia sejak lahir yang mana memiliki keupayaan untuk berbahasa dengan adanya alat pemerolehan bahasa semula jadi. Kanak-kanak tidak memperoleh bahasa secara mendadak tetapi secara berperingkat-peringkat dan dalam proses pemerolehan bahasa, kanak-kanak kadang kala tidak dapat menyebut sesetengah fonem atau sebutan dengan tepat. Bahasa kanak-kanak

dianggap sebagai representasi permukaan yang alami perubahan apabila dibandingkan dengan bahasa dewasa. Selain itu, pemerolehan bahasa merupakan jenis yang seragam (semua manusia mempelajari satu bahasa dan juga merupakan jenis yang khusus teori mentalis menganggap bahasa kanak-kanak telah dilahirkan dengan kapasitas fakulti mental yang membentuk keupayaan berbahasa dan pendedahan kepada persekitaran yang membantu kepada proses penguasaan bahasanya.

Rujukan

- Abdul Shukor Hashim, et al. (2011). *Perkembangan seni kanak-kanak*. Meteor Doc. Sdn. Bhd: Seri Kembangan.
- Buku besar saya cerita-cerita fabel teladan (2007) "*Ayam yang pintar*" Hulu Selangor, Selangor: Qaff Publications
- Buku besar saya cerita-cerita fabel teladan (2007) "*Sang kerengga*" Hulu Selangor, Selangor: Qaff Publications
- Cropley, A. (2001). *Creativity in education and learning*. London: Kogan Page.
- Kamus Dewan edisi ke-4 (2007). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ling Teck Die (2006). *Pemerolehan Bahasa Mandarin di kalangan kanak-kanak Cina: Satu analisis fonologi generatif*, Bangi: UKM .
- Maizatul Akmar Bt Mohd Amin (2002). *Tahap penguasaan perbendaharaan kata Bahasa Melayu di kalangan murid tahun 4 & 5: Satu kajian perbandingan*. Bangi: UKM.
- Mohd Sharani Ahmad (2004) *Psikologi kanak-kanak* Bentong : PTS Publications & Distributors Sdn Bhd
- Rohani Abdullah (2001) *Perkembangan kanak-kanak, Penilaian secara portfolio* Serdang : Universiti Putra Malaysia
- Yavas, M. (1998). *Phonology: Development and disorder*. London: Singular Group Publishing.
- Zulkifli , L. (1986) *Psikologi perkembangan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya