

Memupuk Sikap Positif dan Daya Kreatif Murid Berkeperluan Pendidikan Khas Melalui Permainan LEGO

Khadijah Binti Jusin

Sekolah Kebangsaan Pulaui, Melaka
adija17@yahoo.com

ABSTRAK

Pendekatan bermain merupakan salah satu daripada kepelbagaian strategi Pendidikan yang boleh dilaksanakan secara langsung dan tidak langsung. Penglibatan murid dalam permainan dapat memupuk sikap positif di kalangan mereka di samping dapat meningkatkan kebolehan, bakat dan minat murid. Murid Berkeperluan Pendidikan Khas sering dikaitkan dengan murid yang mempunyai tahap pencapaian kognitif yang rendah dan sukar untuk mengikuti kemahiran yang lebih tinggi. Dalam kajian ini, kaedah kualitatif digunakan iaitu secara pemerhatian dan catatan terhadap sikap positif murid semasa bermain. Lima orang murid dari Program Pendidikan Khas Integrasi, SK Pulaui telah dipilih untuk melihat keberkesanan permainan LEGO di kalangan murid Pendidikan khas. Daya kreatif murid dilihat dari susunan binaan yang dihasilkan daripada binaan blok Lego. Bermain adalah salah satu pendekatan yang berkesan kepada murid-murid kerana ia mendatangkan keseronokan dan kegembiraan kepada mereka. Penciptaan pelbagai binaan dari blok-blok lego dapat menunjukkan kebolehan dan keupayaan daya kreativiti murid-murid yang tersendiri. Murid dapat menguasai kepelbagaian perkembangan dari segi fizikal, emosi, bahasa dan sosial yang diperolehi semasa bermain.

Kat kunci: pendekatan bermain, permainan lego, sikap positif, kreativiti

Pengenalan Amalan Terbaik

Pada peringkat awal, idea membenarkan Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK) bermain lego hanyalah untuk memberi keselesaan dan kesediaan murid memulakan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPC) selepas waktu rehat. Ini kerana murid-murid kelihatan agak letih dan tidak selesa apabila MBPK berada di kelas pada waktu pertama selepas rehat. Ini kerana jarak antara kantin dan ke Kelas Pendidikan Khas Pembelajaran (KPKP) agak jauh. Keadaan ini tidak memberi kesan kepada murid-murid di kalangan kefungsiannya tinggi dan yang tidak mempunyai masalah fizikal. Keletihan agak ketara di kalangan MBPK yang mempunyai masalah fizikal dan kefungsiannya rendah. Kesediaan murid untuk belajar adalah faktor yang sangat penting sebelum murid menerima sebarang aktiviti PdPC. Menurut Siti

Nurliyana (2015) dalam Tuan Rahayu Tuan Lasan, Mohd Aderi Che Noh & Mohd Isa Hamzah (2017) menyatakan bahawa kesediaan merujuk kepada satu bentuk proses yang melibatkan pengintegrasian aspek fizikal, mental dan emosi seseorang murid semasa melaksanakan sesuatu tindakan. Sebagai contoh, murid yang sudah bersedia untuk belajar mampu memahami dan menghayati sesuatu pelajaran dengan lebih mudah berbanding dengan murid yang masih belum bersedia di mana kesannya akan menyebabkan mereka keliru di akhir pembelajaran. Secara jelas kesediaan dapat difahami apabila seseorang berupaya untuk memulakan sesuatu aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Kesediaan merangkumi kesediaan kognitif, kesediaan afektif dan kesediaan psikomotor.

Pembentukan sikap yang positif boleh diperolehi dengan melalui pergaulan dan hubungan di antara rakan-rakan semasa bermain. Justeru itu, penulis mengambil kira untuk membuat pemerhatian dan catatan dari segi perekodan amalan baik murid ekoran guru-guru di SK Pulaui perlu mencapai *Key Performance Indicator* (KPI) sekolah sebanyak 1000 catatan amalan baik murid yang telah ditulis dalam Borang Keberhasilan memandangkan permainan lego dapat memupuk sikap-sikap yang baik atau positif di dalam diri mereka yang boleh direkodkan.

MBPK kategori bermasalah pembelajaran seringkali dianggap sebagai yang murid tidak kreatif kerana kebanyakan mereka mempunyai kelemahan dari segi kognitif. Mereka dikatakan sukar menerima sebarang bentuk perubahan, pembaharuan atau penambahan dalam diri mereka. Permainan lego adalah sesuai kerana MBPK boleh memperlihatkan kreativiti semasa bermain dengan mencipta pelbagai bentuk susunan blok lego selain memberi mereka kerehatan fizikal dan minda selepas keletihan semasa rehat. Evin Diswiko (2020) menyatakan bahawa bentuk dan warna lego yang bermacam-macam menyebabkan permainan ini dianggap sangat efektif untuk merangsang kreativiti dan konsentrasi kanak-kanak.

Penulis telah memilih lima orang murid iaitu dua orang dari kategori kefungsi tinggi, sederhana dan seorang dari kategori kefungsi rendah dari kelas yang berlainan di Program Pendidikan Khas Integrasi (PPKI), Sekolah Kebangsaan Pulaui. Permainan lego dibenarkan bermain pada masa pertama selepas waktu rehat sebanyak tiga kali seminggu iaitu pada hari Isnin, Rabu dan Jumaat. Pemilihan murid adalah kerana penulis ingin melihat perbezaan dapatan yang ditunjukkan oleh lima orang murid tersebut dalam tempoh mereka bermain lego.

Justifikasi Pelaksanaan Amalan Terbaik

Kesediaan murid sebelum guru memulakan aktiviti PdPC antara faktor yang mempengaruhi MBPK menerima isi kandungan dan aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Tambahan MBPK sering dikaitkan dengan kesukaran menerima pengajaran dan pembelajaran disebabkan pelbagai faktor. Antaranya ialah kurang minat belajar, gangguan emosi, kurang daya tumpuan, mudah lupa dan sebagainya. Bermain lego dapat memberi kelegaan dari keletihan fizikal kerana MBPK bebas

bermain sesama rakan tanpa gangguan dan dalam keadaan santai. Guru hanya bertindak sebagai pemerhati dan menegur jika ada tingkah laku dan tutur kata murid yang kurang sopan.

Pemilihan amalan baik berkaitan dengan memupukan sikap positif ini adalah berpunca daripada perekodan amalan baik murid yang perlu direkodkan dalam Sistem Sahsiah Diri Murid (SSDM) bagi memenuhi KPI di peringkat sekolah yang perlu dicapai oleh semua guru. Ia seperti menjadi serampang dua mata iaitu perekodan amalan baik murid sepanjang waktu bermain dan kebaikan bermain lego yang diperolehi oleh MBPK. Sepanjang pemerhatian dalam tempoh permainan, sikap-sikap yang positif dapat diperlihatkan daripada tingkahlaku murid iaitu mematuhi jadual bertugas mengambil, mengemas dan meletakkan semula bekas permainan yang diambil. Sikap membantu rakan dari segi mengambil, menyusun atau membantu membina dari blok lego ketara semasa waktu mereka bermain. Jalinan komunikasi yang baik berlaku di antara mereka apabila mereka meminta bantuan, dapat bercerita bersama rakan berkaitan dengan binaan yang dihasilkan.

Menurut Emmy Suciati (2020), lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal di kalangan anak-anak yang dapat disusun menjadi model apa saja seperti kereta, kereta api, bangunan, kota, patung, kapal terbang, robot dan lain-lain bentuk ciptaan. Lego sangat digalakkan untuk diberikan kepada MBPK kerana ia sejenis permainan manipulatif yang melatih daya fizikal dan mental murid untuk menjadi lebih baik. Murid diberi kesempatan untuk bebas untuk berimajinasi dengan blok-blok lego. Mereka bebas membina apa sahaja yang diinginkan sehingga membentuk sesuatu yang bermakna dan dapat menyatakan apa yang dibina mengikut penggunaan bahasa sendiri. Ini secara tidak langsung mereka belajar dan mencuba untuk mencipta dan menyusun blok-blok lego mengikut keupayaan imajinasi sendiri. Pembinaan pelbagai bentuk dan benda yang dihasilkan merupakan sangat kreatif untuk MBPK ini. Ini membuktikan bahawa permainan lego dapat membantu minda mereka berkembang, berfikir atau berimajinasi dengan kreativiti masing-masing.

Objektif Pelaksanaan

Objektif pelaksanaan amalan terbaik ini ialah:

1. Memberi kesediaan dan keselesaan kepada murid sebelum belajar selepas waktu rehat
2. Memupuk sikap atau amalan yang positif di dalam diri murid.
3. Memupuk sikap atau amalan yang positif di dalam diri murid. belajar selepas waktu rehat.

Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Pendekatan kualitatif telah digunakan dalam melihat pemupukan sikap-sikap positif dan kreativiti MBPK dalam mencipta menggunakan bongkah-bongkah lego. Penulis menggunakan kaedah pemerhatian dan catatan untuk melihat sikap-sikap positif yang diperlihatkan semasa murid-murid dibenarkan bermain lego pada masa pertama selepas rehat supaya MBPK merasa selesa, tidak letih dan bersedia untuk memulakan pengajaran dan pembelajaran.

Jadual 1
Adalah Perancangan Tindakan Dalam Melaksanakan Amalan Terbaik Ini.

Bil	Tindakan Pelaksanaan Amalan Baik	Aktiviti
1	Sebelum	Perbincangan bersama semua guru dan PPM.
		Menetapkan masa pelaksanaan.
		Mengenal pasti amalan yang perlu dilihat.
		Menyedia, memilih dan meletakkan bongkah-bongkah lego di dalam bekas yang sesuai, selamat dan mudah diambil.
		Penetapan arahan.
2	Semasa	Pemerhatian terhadap pelaksanaan amalan baik yang boleh direkodkan di dalam SSDM.
		Mengenalpasti sikap dan nilai murni yang diperlihatkan.
		Merekod amalan baik murid dalam SSDM secara atas talian.
		Mengumpul dan mengambil gambar hasil binaan untuk melihat kreativiti murid.
3	Selepas	Refleksi

Pengambilan gambar semasa bermain dan hasil ciptaan MBPK adalah untuk menunjukkan bahawa MBPK bermasalah pembelajaran mempunyai kreativiti yang dapat ditonjol dan ditingkatkan melalui permainan lego.



MBPK sedang bermain bersama-sama permainan lego.



MBPK kefungsiian rendah sedang bermain lego sementara MBPK kefungsiian tinggi dan sederhana sedang menjalani latihan ko akedmik pada masa yang sama yang menjadi kekangan kepada pelaksanaan akitivi ini.

Sepanjang pelaksanaan kajian ini, terdapat beberapa kekangan yang dihadapi yang mana pelaksanaan ini tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya. Antaranya ialah:

- i. ketidakhadiran murid yang terlibat.
- ii. murid kefungsiian tinggi tdan sederhana erlibat dengan latihan pelbagai aktiviti koakademik.
- iii. bilangan blok lego yang agak terhad untuk bilangan murid yang ramai.
- iv.terdapat aktiviti di peringkat sekolah yang melibatkan semua MBK.

Keberkesanan Amalan Terbaik yang Dilaksanakan

Dapatan pemerhatian:

i. Kesediaan Murid untuk Belajar

Kesediaan belajar sebelum guru memulakan pengajaran, adalah sangat penting. Biasanya guru akan bertanya kepada murid samada ada mereka sudah bersedia untuk belajar atau tidak. Dalam amalan baik ini, murid sudah berada dalam keadaan fizikal yang santai. Kesediaan pembelajaran sangat penting bagi memastikan murid-murid memperoleh ilmu daripada apa yang disampaikan oleh guru. Seseorang murid yang sudah bersedia untuk belajar contohnya mampu menghayati dan memahami sesuatu pelajaran dengan lebih mudah berbanding dengan murid yang masih belum bersedia.

Ada masanya, dengan memperhentikan permainan kerana sudah cukup masa, juga boleh menjadikan motivasi kepada murid-murid untuk guru membuat PdPC formal di dalam bilik darjah. Apabila guru menamatkan permainan, binaan blok yang masih tidak siap akan disimpan dan diletakan di tempat yang berasingan dan disambung pada masa dan hari yang berikutnya. Situasi ini secara tidak langsung, akan mengajar MBPK supaya mematuhi masa, arahan dan tahu menjaga hasil binaan yang mereka bina. Namun ada juga di kalangan mereka yang merasa iri dan meruntuhkan binaan bongkah yang dibina oleh rakan.

Apabila mereka leka bermain dan membina lego, emosi mereka turut tenang. Mereka bermain dengan gembira dengan sendiri dan bebas mencipta binaan lego. Guru dan pembantu pengurusan murid hanya memerhati melihat MBPK bermain. Hanya sekali-sekali peneguran dibuat jika ada pelakuan dan perkataan negatif yang ditunjukkan.

ii. Perekodan Amalan Terbaik Murid

Hasil daripada pemerhatian semasa aktiviti bermain lego, penulis dapat melihat amalan baik yang ditunjukkan oleh MBPK. Pada peringkat awal, guru telah mengumpulkan semua murid dan memberi menerangan dan arahan yang perlu diikuti semasa bermain lego. Murid-murid-murid perlu mematuhi arahan dan bermain dalam keadaan terkawal. Perlakuan baik yang ditunjukkan akan direkodkan secara individu oleh penulis di dalam SSDM.

Pada permulaan, penulis telah menetapkan murid kefungisian tinggi dan sederhana ditugaskan mengambil bekas permainan yang disimpan di dalam bilik perpustakaan. Mereka akan bergilir-gilir untuk mengambilnya. Ini memperlihatkan pematuhan arahan. Perkembangan sikap yang positif diperlihatkan apabila mereka meminta izin terlebih dahulu daripada guru atau pembantu pengurusan murid untuk mengambil bekas mainan. Salah satu aspek utama daripada permainan lego adalah MBPK bermain secara kolaboratif dalam kumpulan kecil untuk membina atau mencipta sesuatu. Mereka memperlihatkan bantuan dari segi mengambil, membina atau menyusun lego. Ini akan melatih anak-anak untuk bermain secara kolaboratif, mendorong fokus bersama, berbahagi cerita yang tidak langsung mewujudkan perlakuan yang positif dan kontak sosial di kalangan murid.

Semasa bermain, murid-murid juga menggunakan bahasa untuk menyampaikan dan berkehendakan sesuatu. Penggunaan bahasa yang baik sering diberi penekanan kepada murid-murid sepanjang permainan berlaku. Murid-murid diajar menggunakan Bahasa yang bertatasusila seperti “Tolong ambilkan”, “Boleh tolong” dan “Terima kasih” apabila menerima bantuan dari segi alatan dan idea. Memang tidak dapat dinafikan terdapat perlakuan negatif dan penggunaan bahasa komunikasi yang kurang elok disebut atau didengari, tetapi peneguran segera dilakukan supaya murid ingat bahawa perlakuan yang dilakukan atau perkataan yang disebut adalah tidak elok diamalkan.

Apabila cukup masa permainan, MBPK diminta menyusun dan mengemas permainan lego. Mereka saling membantu memasuk dan meleraikan susunan blog-blog lego yang dibina bersama-sama ke dalam bekas serta memastikan tiada blog-blog lego yang tertinggal atau besepah di atas lantai. Kemudian MBPK membantu menyimpan bekas permainan di atas rak di mana bekas diambil.

Jadual 2
Adalah Jumlah Amalan Baik yang Dicatat Hasil Pemerhatian Sepanjang Tempoh Pelaksanaan (Mei-Julai)

Bil	Amalan Baik Murid Yang Ditunjukkan	Murid				
		1	2	3	4	5
1	Mengucapkan ucapan bertatasusila	12	10	22	16	7
2	Membantu rakan	10	8	14	11	5
3	Meminta izin guru ke tandas	3	2	-	-	4
4	Mengemas alatan dan bekas permainan	18	14	20	18	11
	Jumlah Keseluruhan Amalan Baik	43	34	45	45	27

iii. Kreativiti murid

Aktiviti bermain di kalangan MBPK bukan sekadar bermain, tetapi merupakan salah satu proses pembelajaran. Semasa bermain mereka dapat menerima pelbagai rangsangan melalui aktiviti melihat, mendengar, memegang, meraba dan merasa dapat merangsang perkembangan kecegasan otak. MBPK boleh melakukan perkara hebat walaupun diri mereka banyak kekurangan. MBPK mempunyai kelebihan dan kekuatan yang tersendiri, hanya memerlukan masa dan ruang untuk mencungkil bakat mereka sahaja. Dalam kaitan ini, keutamaan kreativiti murid merujuk kepada keupayaan mereka menyusun dan mencipta bongkah-bongkah lego menjadi sesuatu yang bermakna. Dari pemerhatian penulis, MBPK kefungsi tinggi berjaya mencipta bentuk yang lebih rumit. Manakala kefungsi sederhana dapat mencipta sesuai yang lebih mudah atau mampu meniru bentuk daripada buku ciptaan lego yang disertakan. Manakala MBPK kefungsi rendah berjaya mencipta bentuk yang lebih mudah, namun ada kalanya kategori ini mampu mencipta bentuk yang tidak diduga seperti kamera.

Berdasarkan gambar di bawah, permainan lego dapat membuktikan MBPK mempunyai kreativiti masing-masing yang tidak diduga:-

Bil	Gambar	Pernyataan Kreativiti
1		Murid 1 Adib adalah MBPK berkefungsian tinggi dan aktif dalam pelbagai aktiviti. Berada di kelas tahap pencapaian tertinggi. Gambar menunjukkan Adib sedang bercerita tentang ciptaannya kepada seorang guru PPKI. Adib mencipta blok-blok lego menjadi tiga orang yang membawa maksud Adib dan dua orang sahabat baiknya iaitu Aniq dan Adip. Mereka bertiga adalah bersahabat baik. Apa sahaja aktiviti mesti buat bersama walaupun mereka berlainan kelas.
2		Murid 2 Adip adalah MBPK berkefungsian tinggi. Kelemahannya adalah tidak menguasai kemahiran 3M dengan baik. Adip belajar di kelas kedua terbaik. Adip mencipta robot kerana robot adalah salah satu kesukaannya. Pemilihan membina robot adalah kerana robot sangat kuat dan boleh melawan kejahatan.
3		Murid 3 Sara adalah MBPK berkefungsian sederhana kategori intelektual. Permainan roda berpusing adalah kreativiti ciptaan blok-blok legonya. Walaupun Sara ada melihat cara ciptaannya melalui buku yang disertakan, namun dia mampu mengikuti dan berjaya mencipta permainan roda berpusingnya tanpa bantuan sesiapa.

Bil	Gambar	Penyataan Kreativiti
4		Murid 4 Putri adalah murid berkefungsian sederhana yang mempunyai masalah fizikal. Alat ciptaan legonya ialah alat yang boleh ditolak-tolak dengan sendiri.
5		Murid 5 Hail adalah MBPK berkefungsian rendah kategori sindrom down. Hail memperlihatkan ketekunan untuk menyiapkan lego ciptaanya. Hail mampu menunjukkan kreativiti mencipta kamera dengan keupayaan sendiri. Apabila kameranya sudah siap, Hail beraksi menjadi seorang jurukamera.

Pada pemerhatian penulis, MBPK lelaki lebih cenderung mencipta bongkah-bongkah lego menjadi senjata. Seringkali mereka mencipta senjata seperti senapang, pistol, mesingan dan pedang semasa mereka bermain lego. Mereka juga mencipta kenderaan seperti kereta dan lori. Manakala MBPK lebih suka mencipta yang lebih mudah dan ringan seperti telefon, penukul, kotak, rumah dan sebagainya. Pemilihan gambar adalah antara yang terbaik dan kreatif yang dihasilkan oleh MPBK berbanding binaan lego yang lain daripada pandangan penulis.

Rumusan dan Cadangan

Kesimpulan yang diperolehi memperlihatkan permaiaann lego sememangnya memberi banyak kebaikan kepada MBPK berdasarkan keupayaan dan peningkatan bersosialiasii dan daya kreativiti di kalangan mereka selain dapat menanamkan sikap yang lebih positif. Lego merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat

memberi kesediaan MBPK untuk memulakan semula PdPC selain memberi kebaikan kepada perkembangan kognitif, sosial, emosi dan kemahiran motor halus MBPK.

Beberapa cadangan untuk penambahbaikan ialah:

- i. menambah koleksi lego bagi melihat keupayaan MBPK lebih kreatif mencipta susunan lego dengan lebih kreatif lagi.
- ii. Mengadakan tema atau pertandingan permainan lego yang dapat meningkatkan kemampuan MBPK sesuai dengan tahap keupayaan.
- iii. Boleh menggunakan bongkah-bongkah lego dalam PdPC kerana dapat meningkatkan minat, mudah terima pembelajaran yang dapat meningkatkan pelaksanaan pdpc guru sebagai usaha guru untuk mempelbagaikan lagi kaedah pengajaran dan pembelajaran yang lebih menyeronokan.

Rujukan

- Emmy Suciati. (2020). *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego di TK Aisyiyah Padang. Kabupaten Dharmasraya*. Universitas Dharnas Indonesia.
- Evin Diswiko. (2020). *Pengaruh Permainan Lego Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Melati Desa Martapura Kecamatan Sikap Dalam*. Bengkulu. Institut Agama Islam Negeri.
- Fonny Dameaty Hutagalung, Mardziah Abdullah & Mariani Md Nor. (2021) Pendekatan Pengajaran Bermain Di Bilik Darjah Dalam Kalangan Guru Prasekolah. *Jurnal Penyelidikan Pendidikan*, 39, Kuala Lumpur. Universiti Malaya.
- Inah Hayati & Komala.(2020). Analisis Permainan Lego Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Volume.3 (6) 2020*.
- Jaslinah Makantal. (2014) Perkembangan Kemahiran Sosial Kanak-Kanak Melalui Bermain: Satu Kajian Kes Di Sebuah Prasekolah. *Jurnal Penyelidikan Kent Bil. 12*, 2014.
- Ramlah Jantan. (2013). Faedah Bermain Dalam Perkembangan Kanak-Kanak Prasekolah (4-6 Tahun). *Trend dan Isu Pengajaran dan Pembelajaran. Vol 1 No 2*, 59-69.
- Mak Soon Sang. (2004). *Pendekatan Dan Strategi Pengajaran*. Penerbit Multimedia Sdn. Bhd.
- Saayah Abu. (2006). *Pelaksanaan Aktiviti Belajar Melalui Bermain di Tadika-Tadika Kawasan Melaka Tengah, Melaka*. Bangi. Maktab Perguruan Islam.

Tuan Rohayu Tuan Lasan, Mohd Aderi Che Noh & Mohd Isa Hamzah. (2017).
Pengetahuan, Sikap dan Kesiediaan Murid Terhadap Kemahiran Berfikir
Aras Tinggi (KBAT) Dalam Mata Pelajaran Tasawwur Islam. *Tinta Artikulasi
Membina Ummah* 3(1). Bangi, Universiti Kebangsaan Malaysia.