

KAJIAN PERSEPSI PENERAPAN ELEMEN
MERENTAS KURIKULUM KREATIVITI DI
DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
TULISAN JAWI



WAN MARZUKI BIN WAN ISMAIL

اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

SARJANA SAINS

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

PENGESAHAN STATUS TESIS DAN HAKCIPTA

Nama : WAN MARZUKI BIN WAN ISMAIL

Tarikh Lahir : 13 OKTOBER 1977

Tajuk : KAJIAN PERSEPSI PENERAPAN ELEMEN MERENTAS
KURIKULUM KREATIVITI DI DALAM PENGAJARAN
DAN PEMBELAJARAN TULISAN JAWI

Sesi Semester : SEMESTER 2 2020/2021

Saya mengaku tesis ini diklasifikasikan sebagai:

- SULIT (Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti termaktub di dalam AKTA RAHSIA RASMI 1997)*
- TERHAD (Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan dimana penyelidikan dijalankan)*
- AKSES TERBUKA Saya bersetuju bahawa tesis yang akan diterbitkan sebagai akses terbuka dalam talian (Teks penuh)

Saya mengaku membenarkan tesis ini disimpan di perpustakaan dengan syarat-syarat gunaan seperti berikut:

1. Tesis adalah hak milik Universiti Malaysia Pahang.
2. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan untuk pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai bahan pertukaran antara institusi pengajian tinggi .

Disahkan oleh:



Tandatangan Pelajar

771013-03-5727

Nombor Kad Pengenalan
Tarikh: 04 JUN 2021



Tandatangan Penyelia

Profesor Madya Dr. Hafizoah Kassim

Nama Penyelia
Tarikh: 04 JUN 2021

PERAKUAN PENYELIA

Saya dengan ini memperakui bahawa saya telah menyemak tesis ini dan pendapat saya tesis ini mencakupi dari segi skop dan kualiti untuk penganugerahan Sarjana Sains.



(Tandatangan Penyelia)

Nama : DR HAFIZOAH BINTI KASSIM
Jawatan : PROFESOR MADYA
Tarikh : 04 JUN 2021



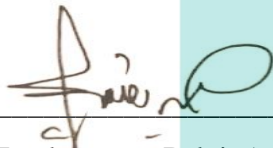
UMP

اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

PERAKUAN PELAJAR

Saya dengan ini mengaku bahawa hasil kerja dalam tesis ini adalah asli kecuali petikan, ekstrak dan rujukan yang telah diakui dengan sewajarnya. Saya juga turut mengakui bahawa tesis ini tidak pernah dihantar atau diserahkan kepada mana-mana peringkat ijazah lain samada di Universiti Malaysia Pahang mahupun universiti-universiti yang lain.



(Tandatangan Pelajar)

Nama : WAN MARZUKI BIN WAN ISMAIL

No ID Pelajar : MBP13005

Tarikh : 04 JUN 2021

اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

KAJIAN PERSEPSI PENERAPAN ELEMEN MERENTAS KURIKULUM
KREATIVITI DI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TULISAN
JAWI



Tesis ini dikemukakan untuk memenuhi keperluan bagi
Sarjana Sains

اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

Pusat Bahasa Moden

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

JUN 2021

PENGHARGAAN

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Segala puji bagi Allah SWT tuhan sekalian alam. Selawat dan salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa rendah diri, saya ingin mengucapkan syukur yang tidak terhingga diatas limpah kurniaNya, maka saya dapat menyiapkan tesis ini dengan jayanya sekalipun menempuh pelbagai rintangan, dugaan dan cabaran. Alhamdulillah.

Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan jutaan penghargaan dan terima kasih yang tidak terhingga kepada Prof. Madya Dr. Hafizoah Kassim, selaku penyelia saya di atas segala kesabaran, sokongan, nasihat dan bimbingan yang telah diberikan yang mendorong kepada kejayaan penghasilan tesis ini. Segala bantuan, semangat dan kebijaksanaan beliau yang telah mengajar saya untuk menjadi seorang penyelidik dan pendidik yang baik. Ucapan penghargaan yang tidak terhingga saya panjatkan kepada barisan pensyarah dan kakitangan Pusat Bahasa Moden, Universiti Malaysia Pahang yang turut sama menabur budi disepanjang tempoh pembelajaran. Segala pengalaman yang dilalui tidak akan dilupakan.

Terima kasih yang tidak terhingga diucapkan kepada pihak Jabatan Pendidikan Negeri Pahang (JPNP), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) Kuantan, barisan pentadbir dan rakan-rakan sejawat di SK Tanjung Lumpur, Kuantan atas segala bantuan, sokongan dan khidmat nasihat yang diberikan. Jazakumullah.

Ribuan terima kasih untuk ibunda tersayang Pn. Rohani binti Hj Che Husain di atas segala kasih sayang, bimbingan, dorongan, doa, peringatan yang dicurahkan, tiada terbalas. Buat anakanda yang dikasihi Wan Adam Muzaffar, Wan Adni Maryam dan Wan Adlin Marwani, terima kasih atas segala doa, kesabaran dan sokongan yang diberikan sehingga pengajian dan tesis ini dapat disempurnakan dengan jayanya. Alhamdulillah.

Akhir kata, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menyiapkan tesis ini. Semoga hasil penyelidikan ini dapat memberi manfaat kepada semua pihak yang memerlukan.

ABSTRAK

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) merupakan unsur nilai tambah yang perlu dilaksanakan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Saranan tersebut terkandung di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Elemen ini diterapkan untuk mengukuhkan lagi kemahiran dan keterampilan murid-murid serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Terdapat 10 elemen yang telah digariskan dan salah satu daripadanya ialah elemen kreativiti dan inovasi. Kajian tinjauan ini dijalankan bertujuan untuk mengenalpasti persepsi guru Pendidikan Islam (GPI) tentang penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi. Ini kerana GPI melaksanakan penerapan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi tanpa memahami dengan jelas pengertian kreativiti seperti yang telah digariskan di dalam KSSR. Kefahaman yang jelas penting untuk membantu guru merancang dan merangka kaedah PdP yang lebih kreatif dan berkesan dan pada masa yang sama menggalakkan murid untuk meminati tulisan Jawi dan berfikir secara kreatif. Responden yang terlibat adalah GPI dalam daerah Kuantan. Seramai 120 responden telah dipilih secara rawak untuk menjawab borang soal selidik manakala 30 orang responden dipilih secara rawak bagi sesi temu bual. Objektif kajian adalah untuk i) mengenalpasti persepsi guru tentang penerapan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi, ii) mengenalpasti persepsi tahap kefahaman mereka mengenai penerapan EMK kreativiti di dalam PdP Jawi, iii) mengenalpasti tahap pengetahuan dan kemahiran kreativiti guru di dalam PdP Jawi, dan iv) mengkaji pengaruh pemboleh ubah luaran terhadap persepsi guru tentang penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP Jawi. Kajian ini menggunakan kaedah gabungan iaitu kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan ialah borang soal selidik dan kaedah temu bual. Dapatan daripada borang soal selidik, dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensi menggunakan perisian *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) dan teknik analisis kandungan menggunakan analisis tema untuk data seara temu bual. Dapatan kajian mendapati, GPI yang mengajar Jawi mempunyai persepsi yang sangat baik berdasarkan nilai min yang diperolehi dan begitu juga dengan tahap kefahaman mereka terhadap penerapan EMK kreativiti yang sewajarnya diterapkan di dalam PdP. Namun begitu nilai min untuk penilaian sendiri kreativiti GPI adalah sederhana. Analisis kualitatif secara keseluruhannya menunjukkan GPI mempunyai persepsi yang positif terhadap kreativiti. Namun, analisis untuk tahap kefahaman terhadap penerapan EMK kreativiti di dalam PdP Jawi dari sudut pengetahuan dan kemahiran adalah sederhana. Kesimpulannya, persepsi GPI tentang penerapan kreativiti di dalam mata pelajaran tulisan Jawi adalah baik. Sekalipun Jawi bukan subjek teras seperti mata pelajaran lain di sekolah rendah, GPI menyedari penerapan EMK kreativiti wajar dilaksanakan di dalam PdP Jawi kerana bukan sahaja telah dinyatakan dengan jelas di dalam KSSR bahkan membantu murid untuk menguasai tulisan Jawi dengan baik dan pada masa yang sama membudayakan budaya pemikiran kreatif dan menggalakkan murid untuk berfikir secara kreatif.

ABSTRACT

The Cross-Curricular Elements (EMKs) are elements of value added that need to be instilled into the teaching and learning (T&L) process, which is included in the Primary School Standard Curriculum (KSSR). These elements were added into the curriculum aiming to enhance students' skills and aptitude in preparing them for the current and future challenges. There are 10 elements outlined in the curriculum and one of them is the element of creativity and innovation. This survey study aims to identify the perceptions of Islamic education teachers (GPI) on creativity and its applications in teaching and learning (T&L) in Jawi classes. This is because GPI implements the application of creativity in the PdP of Jawi writing without clearly understanding the meaning of creativity as outlined in the KSSR. A clear understanding is important to help teachers plan and design a more creative and effective T&L and at the same time encourage students to get interested in Jawi and able to think creatively. Respondents were the GPI teachers in the Kuantan district area. A total of 120 respondents were randomly selected to answer the questionnaire, and from this, 30 respondents were further randomly selected to be interviewed. The objectives of the study were to i) identify teachers' perceptions on the enhancement of creativity in the teaching and learning of Jawi, ii) examine teachers' perceptions of their level of understanding on the enhancement of creativity in the teaching and learning of Jawi, iii) examine the teachers' creativity knowledge and skills in the teaching and learning of Jawi, and iv) explore the influences of moderating variables on the teachers' perceptions. This study employed a mixed method design consisting of quantitative and qualitative methods. The instruments used were questionnaires and interview methods. Quantitative data was analyzed descriptively and inferentially using Statistical Package for Social Sciences (SPSS) software, and the content analysis technique using thematic analysis was used to analyse the qualitative data obtained through the interview sessions. The overall results showed that teachers have very good perceptions on creativity based on the mean values obtained. The teachers' understanding on the application of the EMK creativity also indicated high means. However, the mean value of the respondents' self-assessment of the creativity shows moderate mean values. Generally, findings of the interview data indicated that the teachers have positive perceptions of creativity in teaching and learning, as well as their understanding on the application of the EMK creativity in the teaching and learning of Jawi. However, the analysis for their level of understanding on the application of EMK creativity in the T&L of Jawi in terms of knowledge and skills is moderate. As a conclusion, GPI's perception of the application of creativity elements in Jawi subject is good. Although Jawi is not a core subject like other subjects in primary school, GPIs are aware that the application should be implemented not just of its clear emphasis in the Kurikulum KSSR but also but also helps students to master in Jawi and in the mean time, it cultivates a culture of creative thinking and encourage students to think creatively.

KANDUNGAN

PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KANDUNGAN	v
SENARAI JADUAL	x
SENARAI RAJAH	xi
SENARAI SINGKATAN	xii
SENARAI LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.2.1 Peranan Guru dalam Pembudayaan Kreativiti	4
1.2.2 Kemahiran dan Penguasaan Mata Pelajaran Jawi	8
1.2.3 Kajian Kreativiti di Malaysia	9
1.2.4 Penekanan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) Kreativiti dan Inovasi di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR)	11
1.2.5 Kreativiti melalui Kaedah Pedagogi dan Bahan Bantu Mengajar (BBM)	15
1.3 Pernyataan Masalah	15
1.4 Objektif Kajian	17
1.5 Persoalan Kajian	18
1.6 Kepentingan Kajian	18
1.7 Skop Kajian	19

1.8	Definisi Operasi	19
1.8.1	Kreativiti	19
1.8.2	Penerapan	19
1.8.3	Elemen Merentas Kurikulum (EMK)	20
1.8.4	Persepsi	20
1.8.5	Guru Pendidikan Islam (GPI)	20
1.8.6	Tulisan Jawi	21
1.9	Kesimpulan Bab	21
BAB 2 SOROTAN LITERATUR		23
2.1	Pengenalan	23
2.2	Sejarah Jawi	23
2.2.1	Perkembangan Jawi di dalam Pendidikan Negara	24
2.2.2	Pedagogi Pengajaran dan Pembelajaran Jawi	25
2.2.3	Kaedah PdP Matapelajaran Tulisan Jawi	26
2.3	Sistem Pendidikan Kebangsaan	29
2.4	Kreativiti dan Kepentingannya	31
2.4.1	Definisi Kreativiti	34
2.4.2	Dimensi Kreativiti	35
2.4.3	Penekanan Terhadap Kreativiti di dalam PdP	36
2.4.4	Pengukuran Kreativiti di dalam PdP	38
2.4.5	Strategi Kreatif Kurikulum Pendidikan Melalui KSSR	39
2.5	Jawi dan Kreativiti dari Perspektif Islam	41
2.6	Kerangka Teori	43
2.6.1	Kerangka Teori Pembelajaran	44
2.6.2	Teori Pelaburan Kreativiti	46

2.6.3	Kerangka Teori Kajian	49
2.7	Rumusan Bab	50
BAB 3 METODOLOGI		52
3.1	Pengenalan	52
3.2	Rekabentuk dan Metodologi Kajian	52
3.2.1	Kajian Kaedah Gabungan Lepas	55
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	57
3.3.1	Prosedur Persampelan	57
3.3.2	Pertimbangan Etika Kajian	59
3.3.3	Saiz Sampel Kajian	60
3.4	Instrumen Kajian	62
3.4.1	Soal Selidik	63
3.4.2	Analisis Kesahan Kandungan dan Kebolehpercayaan Soal Selidik	65
3.4.3	Protokol Temubual	67
3.5	Kaedah Pengumpulan Data	69
3.6	Kaedah Analisis Data	71
3.6.1	Analisis Kuantitatif	71
3.6.2	Analisis Kualitatif	72
3.6.3	Prosedur Analisis Data Kualitatif	73
3.6.4	Huraian Tema dan Strategi Analisis Data Temu Bual	73
3.7	Analisis Deskriptif	74
3.8	Analisis Inferensial	74
3.8.1	Analisis Korelasi ANOVA- sehalu	75
3.8.2	Analisis Pekali Pearson	75
3.8.3	Analisis Regresi Linear Berganda	76

3.9	Kajian Rintis	76
3.10	Rumusan Bab	77
BAB 4 DAPATAN KAJIAN		79
4.1	Pengenalan	79
4.2	Persepsi Guru Tentang Penerapan Kreativiti Di dalam PdP	79
4.3	Persepsi Guru Tentang Penerapan EMK Kreativiti Di dalam PdP Mata Pelajaran Tulisan Jawi	80
4.4	Pengetahuan dan Kemahiran Kreativiti Guru Di dalam Mata Pelajaran Tulisan Jawi	82
4.5	Ujian Korelasi Antara Item	83
4.6	Ujian Regresi Linear Berganda (<i>Multiple Linear Regression</i>)	84
4.7	ANOVA-sehala	85
4.7.1	Jantina	85
4.7.2	Umur	86
4.7.3	Pengalaman Mengajar	87
4.8	Dapatan Temu bual	88
4.8.1	Persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP: tema kesedaran terhadap kreativiti di dalam PdP	89
4.8.2	Persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP: tema kepentingan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi	90
4.8.3	Penerapan EMK Kreativiti di dalam PdP: tema pengertian EMK Kreativiti seperti yang terkandung di dalam KSSR	92
4.8.4	Penerapan EMK Kreativiti di dalam PdP: tema kefahaman maksud pelaksanaan penerapan EMK Kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi	94
4.8.5	Penilaian sendiri kreativiti dengan tema pengetahuan	97
4.8.6	Penilaian sendiri kreativiti dengan tema kemahiran dan praktis	98

4.8.7	Mata pelajaran Jawi: tema permasalahan untuk menerapkan EMK Kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi	100
4.8.8	Penambahbaikan dengan tema cadangan penambahbaikan untuk menjayakan pelaksanaan penerapan EMK Kreativiti	102
4.9	Perbincangan	104
4.9.1	Apakah persepsi guru tentang penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi?	104
4.9.2	Apakah persepsi kefahaman guru terhadap penerapan EMK kreativiti di dalam mata pelajaran tulisan Jawi?	105
4.9.3	Apakah tahap pengetahuan dan kemahiran guru terhadap kreativiti di dalam PDP? Apakah permasalahan yang dihadapi dalam menerapkan EMK kreativiti?	106
4.9.4	Adakah faktor seperti jantina, umur dan pengalaman mengajar guru mempengaruhi persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP, penerapan EMK kreativiti di dalam PdP dan penilaian sendiri kreativiti?	109
4.10	Kesimpulan	111
BAB 5 KESIMPULAN DAN IMPLIKASI		112
5.1	Pengenalan	112
5.2	Ringkasan Kajian	112
5.3	Implikasi Kajian	113
5.4	Cadangan Penyelidikan	115
5.5	Kesimpulan	117
RUJUKAN		118

SENARAI JADUAL

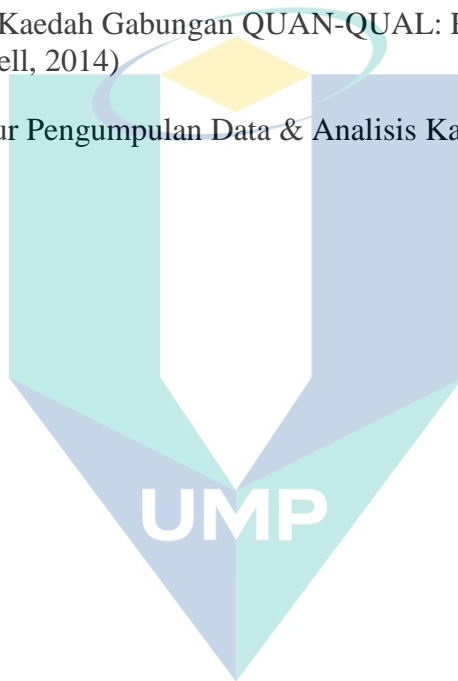
Jadual 3.1	Frekuensi dan Peratusan Maklumat Latar Responden Mengikut Jantina.	60
Jadual 3.2	Frekuensi dan Peratusan Maklumat Latar Responden Mengikut Umur.	61
Jadual 3.3	Frekuensi dan Peratusan Maklumat Latar Responden Mengikut Pengalaman Mengajar	62
Jadual 3.4	Taburan Item Mengikut Bahagian Dalam Borang Soal Selidik.	64
Jadual 3.5	Skala dan Aras Persetujuan Soal Selidik.	65
Jadual 3.6	Analisis Kebolehpercayaan Soal Selidik.	67
Jadual 3.7	Kebolehpercayaan Item	76
Jadual 4.1	Persepsi Guru Terhadap Kreativiti di dalam PdP.	80
Jadual 4.2	Persepsi Kefahaman Penerapan EMK Menggunakan Kreativiti di Dalam PdP Matapelajaran Tulisan Jawi	81
Jadual 4.3	Penilaian Kendiri Kreativiti	82
Jadual 4.4	Ujian Korelasi Antara Item	83
Jadual 4.5	Ujian Regresi Linear Berganda	84
Jadual 4.6	Pengaruh Faktor Jantina terhadap Persepsi Guru	85
Jadual 4.7	Pengaruh Faktor Umur terhadap Persepsi Guru	86
Jadual 4.8	Pengaruh Faktor Pengalaman Mengajar terhadap Persepsi Guru	88

اؤنڤورسٲٲ مالٲسٲٲا فٲهق

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

SENARAI RAJAH

Rajah 2.1	Empat Dimensi Kreativiti	35
Rajah 2.2	Teori Pembelajaran Konstruktivisme	45
Rajah 2.3	Model Proses Kreativiti Terarah	46
Rajah 2.4	Kerangka Teori	49
Rajah 3.1	Model Kaedah Gabungan QUAN-QUAL: Rekabentuk Kajian Asas (Creswell, 2014)	54
Rajah 3.2	Prosedur Pengumpulan Data & Analisis Kajian	70



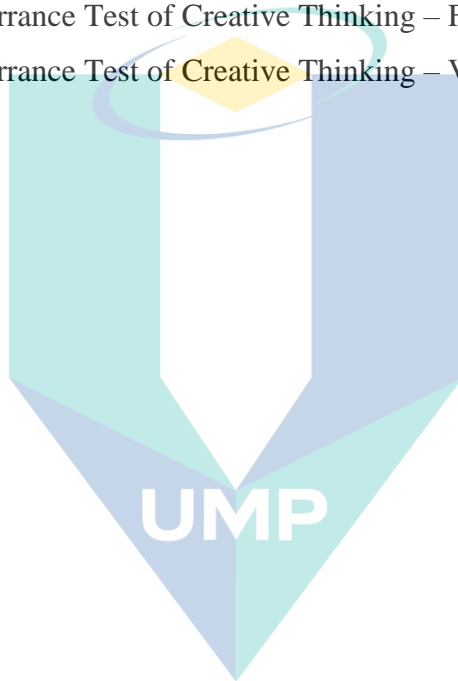
اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

SENARAI SINGKATAN

3M	Membaca, Menulis dan Mengira
4C	Komunikasi, Kolaborasi, Pemikiran Kritis dan Kreativiti
4M	Membaca, Menulis, Mengira dan Menaakul
4P	Person, Process, Press, dan Product
AI	Kecerdasan Buatan
ANOVA	Analysis of Variance
APA	American Psychological Association
ATDE	Asking, Thinking, Doing dan Evaluating
BBM	Bahan Bantu Mengajar
EMK	Elemen Merentas Kurikulum
EU	Kesatuan Eropah
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
GPI	Guru Pendidikan Islam
IBM	International Business Machine
ICT	Bidang Maklumat, Komunikasi dan Teknologi
IQ	Intelligence Quotient
IoT	Internet untuk Segalanya
j-QAF	Jawi, Quran, Arabic dan Fard 'Ayn
JERI	Jasmani, Emosi, Rohani dan Intelek
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KBKK	Kemahiran Berfikir Kritis dan Kreatif
KBSM	Kurikulum Baru Sekolah Menengah
KBSR	Kurikulum Baru Sekolah Rendah
KLSR	Kurikulum Lama Sekolah Rendah
KOMSAS	Komponen Sastera
KPM	Kementerian Pelajaran Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
MBE	Model Ekonomi Baru
MITI	Kementerian Perdagangan Antarabangsa dan Industri
PBS	Pentaksiran Berasaskan Sekolah
PdP	Personal Development Planning

PIPP	Pelan Induk Pembangunan Pendidikan
PISA	Programme for International Students Assessment
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
SJKC	Sekolah Rendah Jenis Kebangsaan Cina
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences
TIMSS	Trends in Mathematics and Science Study
TMK	Teknologi, Maklumat dan Komunikasi
TTCT	Torrance Tests of Creative Thinking
TTCT - F	Torrance Test of Creative Thinking – Figural
TTCT - V	Torrance Test of Creative Thinking – Verbal

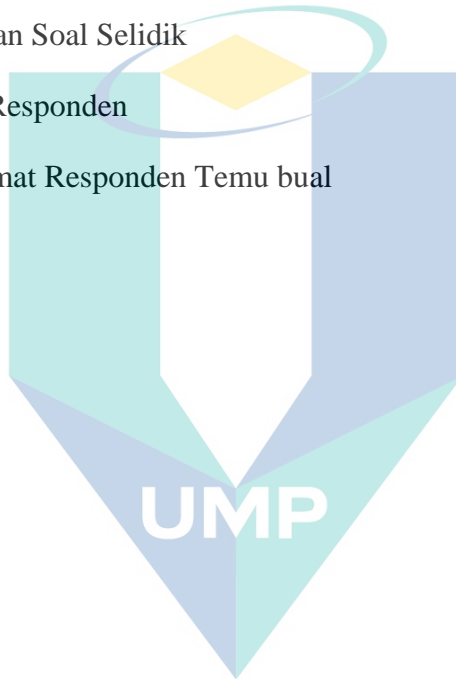


اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A	Data Umum GPI Kuantan 2014	134
Lampiran B	Instrumen Kaji Selidik	136
Lampiran C	Instrumen Protokol Temubual	141
Lampiran D	Perakuan Menjalankan Kajian	146
Lampiran E	Perakuan Soal Selidik oleh Panel	147
Lampiran F	Perakuan Soal Selidik	151
Lampiran G	Profil Responden	153
Lampiran H	Maklumat Responden Temu bual	155



اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Arus pembangunan yang berkembang maju dan pantas telah menjadikan kehidupan manusia pada hari ini menjadi lebih kompleks. Dunia kini telah didominasi oleh teknologi inovasi dan meletakkan keupayaan kreativiti dan imaginasi seseorang sebagai komponen kritikal dan sumber penting di dalam ekonomi berasaskan pengetahuan (Grainger & Barnes, 2006; Tumenova & Sozaeva, 2019). Budaya pemikiran kreatif merupakan faktor yang sangat penting untuk mewujudkan sebuah masyarakat yang kompetitif seiring dengan peredaran zaman. Cara untuk mengatasi, menyesuaikan diri dan berjaya dalam dunia yang pantas berubah adalah dengan berfikir secara kreatif. Kemahiran tersebut wajar diberikan penekanan baik di sekolah mahupun di universiti (Deng, Wang, & Zhao, 2016).

Kreativiti berkait rapat dengan penghasilan idea baru melalui keupayaan berfikir, dan melibatkan keupayaan seseorang untuk bergerak secara bebas diantara lapisan memori yang berbeza bagi mencari penyelesaian terhadap suatu masalah (Claxton & Lucas, 2003). J.P Guilford dalam ucapannya di dalam persidangan *American Psychological Association* (APA) pada tahun 1950 menyatakan, dalam erti kata yang terbatas, kreativiti merujuk kepada kebolehan yang ada pada mereka yang mempunyai ciri-ciri paling kreatif. Kebolehan kreatif tersebut akan menentukan sama ada seseorang itu wajar diberikan perhatian diatas tingkah laku kreatif yang dipamerkan (Guilford, 1987).

Memahami maksud sebenar kreativiti pada mulanya ia tidak terlalu kompleks. Ini kerana pada awal tahun 1960 definisi kreativiti hanya bertumpu kepada penghasilan sesuatu yang baru, idea yang bersesuaian dan juga penghasilan kerja (Amabile & Pillemer, 2012). Namun begitu, takrifannya menjadi semakin berkembang seiring dengan peredaran masa dan kini, kreativiti terbukti sukar untuk ditakrifkan definisinya baik dari sudut pendidikan mahupun dari konteks yang lebih luas. Ianya boleh

dihuraikan dengan pelbagai cara dan merupakan sesuatu yang bersifat elusif untuk ditafsirkan maknanya (Desailly, 2015).

Namun begitu, dengan dunia yang berkembang dan kian berkembang, masyarakat juga turut mengalami perubahan. Tiada istilah khusus yang dapat menerangkan maksud sebenar kreativiti. Ianya berkembang, berubah dan bergantung kepada keperluan semasa. Joubert, (2001) berpendapat tiada bahasa perkongsian untuk kreativiti. Sungguhpun demikian, kreativiti merupakan kemahiran yang boleh dipelajari dan dipertingkatkan dari semasa kesemasa. Menurut Parnes, kreativiti boleh difahami sebagai *“Like most behaviour, creative activity probably represents to some extent many learned skills. There may be limitations set on these skills by heredity; but I am convinced that through learning one can extend the skills within those limitations”* (1963, ms.342-343).

Kreativiti merupakan kemahiran yang boleh dipelajari kerana ianya adalah kemahiran berfikir. Kemahiran tersebut dipelajari dengan cara melakukannya atau belajar dalam tindakan. Menurut Wadaani, (2015), untuk menjadi pelajar yang berjaya dan berbakat serta memudahkan lagi proses pengembangan kebolehan bakat dan mengembangkan pertumbuhan mereka dengan secara optimum, maka kemahiran kreativiti seharusnya dipupuk kepada semua pelajar. Kreativiti merupakan suatu pendekatan untuk berfikir dan bukanlah suatu set pengetahuan untuk diajar. Ianya boleh dilakukan dengan cara mengukuhkan dan menyokong kreativiti berterusan melalui "kebiasaan minda" (Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, 2016).

Kreativiti dan pendidikan sangat sinonim dan berkait rapat antara satu sama lain. Ahli akademik dan pakar pendidikan sering memperkatakan kepentingan menyediakan pendidikan yang setaraf berdasarkan keperluan generasi murid dan pelajar pada abad ke-21. Kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang dipraktikkan oleh guru haruslah seiring dengan perkembangan teknologi dan akses kepada jalur lebar yang semakin pantas (Raja Ismail & Ismail, 2018). Jawi pula merupakan mata pelajaran di dalam Pendidikan Islam yang penting untuk dikuasai oleh murid. Tulisan Jawi bertindak sebagai medium asas yang digunakan di dalam PdP yang mana murid diajar dengan kemahiran mengeja, menulis dan membaca bagi membolehkan mereka memahami pelbagai bidang ilmu dalam Pendidikan Islam (Akmariah & Sofiah, 2010).

Apatah lagi penguasaan Jawi dikalangan murid pada masa kini berada pada tahap membimbangkan (Ali & Abdullah, 2015). Sehubungan itu, penerapan kreativiti di dalam PdP Jawi sangat penting untuk mencapai matlamat iaitu membudayakan kreativiti dikalangan murid dan memastikan murid menguasai Jawi dengan baik dan seterusnya memastikan tulisan Jawi terus kekal dan tidak lapuk ditelan zaman.

1.2 Latar Belakang Kajian

Perkembangan bidang inovasi pada hari ini di seluruh dunia berkait rapat dengan kemajuan bidang kreativiti, bahkan juga di Malaysia. Keadaan yang sudah semakin mendesak telah mendorong kepada penggunaan pelbagai pendekatan dan teknik pengajaran dan pembelajaran yang terbaik bagi memastikan modal insan yang kreatif yang memenuhi kehendak industri dan pasaran dapat dilahirkan sebagai aset penting untuk memenuhi keperluan kehidupan abad ke-21 (Rufaizal & Ramli, 2015). Kajian terdahulu telah menunjukkan bahawa kreativiti merupakan keperluan yang penting dalam pendidikan dan merupakan salah satu kecekapan teras yang diakui oleh penyokong pendidikan abad ke-21. Untuk itu persepsi guru mengenai kreativiti adalah kunci penting untuk memahami proses kreatif di dalam kelas (Kasirer & Shnitzer-Meirovich, 2021).

Kreativiti tidak hanya terbatas kepada sebilangan kelompok manusia atau aktiviti berdasarkan seni sahaja. Ianya boleh ditunjukkan oleh sesiapa sahaja yang merangkumi pelbagai aspek kehidupan (Grainger & Barnes, 2006). Kesedaran masyarakat dunia terhadap kreativiti dapat dilihat apabila ianya menjadi agenda utama negara-negara lain di seluruh dunia. Sebagai contoh, pada tahun 2008, kurikulum sekolah menengah seperti subjek sains dan bahasa asing di Britain telah digubal bagi memberi penekanan yang lebih kepada aspek penghasilan idea. Untuk itu, mereka telah menjalankan kajian rintis menggunakan ujian Torrance sebagai instrumen untuk menilai kemajuan dan perkembangan kreativiti pelajar mereka (Bronson & Merryman, 2010).

Menurut Henriksen et al. (2016), kreativiti akan berkembang melalui pembelajaran melalui pendekatan melakukan dan belajar dalam tindakan, dan menurut Z. Liu & Schoenwetter (2004), kreativiti mempunyai empat aspek penting iaitu: kefasihan, fleksibiliti, keaslian, dan penjelasan. Keempat-empat aspek tersebut menurut

pengkaji boleh menerangkan tentang keadaan bagaimana proses kreativiti itu berlaku yang membawa kepada perkembangan proses tersebut.

Sebagai sebuah negara yang pesat membangun, pembangunan modal insan yang mapan sangat penting kearah menjadi sebuah negara maju seperti negara maju yang lain. Pembangunan modal insan seharusnya memberi penekanan kepada peningkatan keupayaan tiga aspek penting iaitu pengetahuan, kreativiti dan inovasi dalam menangani cabaran globalisasi (Azman, Sirat, & Pang, 2016; Shakir, 2009). Justeru, peranan guru untuk membentuk dan membudayakan kreativiti di kalangan murid sangat penting.

Oleh itu, guru haruslah mempunyai persepsi yang positif dan kefahaman yang baik terhadap bidang kreativiti untuk menjayakan pembudayaan tersebut. Penerapan kreativiti melalui PdP mata pelajaran Jawi penting memandangkan nasib yang dialami oleh tulisan tersebut kini amat menyedihkan. Ini kerana, minat untuk mempelajari tulisan Jawi semakin kurang diminati oleh rakyat Malaysia secara umumnya dan pelajar khususnya. Tambahan pula wujud persepsi negatif terhadap tulisan Jawi yang berpendapat ianya sukar untuk dipelajari, tidak lagi relevan dan tiada penilaian dalam peperiksaan (Hamzah & Surat, 2020; Nik Yaacob, 2007). Ianya seolah-olah dipinggirkan oleh bangsanya sendiri di laman sendiri. Menurut Ali & Abdullah (2015), fungsi tulisan Jawi kini hanya sekadar tulisan hiasan di masjid atau surau, papan iklan, nama jalan dan sebagainya. Kekuatan dan peranan yang pernah ada pada tulisan Jawi suatu ketika dahulu dibimbangi hilang ditelan zaman jika tidak dipertahankan. Kegemilangan Jawi wajar dihidupkan semula oleh anak muda masa kini. Tanggungjawab tersebut terpikul dibahu para guru untuk menerapkan kreativiti di dalam PdP Jawi bagi memupuk minat dan kesungguhan dan seterusnya memastikan penguasaan mereka di dalam tulisan tersebut.

1.2.1 Peranan Guru dalam Pembudayaan Kreativiti

Banyak tumpuan telah diberikan untuk memajukan bidang kreativi selepas era 50-an (Lin, 2011). Dr. E. Paul Torrance, seorang tokoh yang popular dalam bidang kreativiti dan turut dikenali sebagai “*Father of Creativity*” telah meletakkan kreativiti di dalam penggunaan yang praktikal (Amabile & Pillemer, 2012). Melalui kajiannya, beliau telah membangunkan *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) yang telah

digunapakai di dalam bidang perniagaan dan pendidikan untuk menilai kapasiti kreativiti seseorang individu (Grigorenko, 2019; Kim, 2017).

TTCT juga turut digunakan untuk mengukur sesebuah inovasi. Menurut Kim (2016), sesebuah inovasi yang dihasilkan perlulah memenuhi syarat dan keperluan yang tertentu. Untuk tujuan tersebut, pengukuran dilakukan dengan menggunakan dua versi ujian iaitu *Torrance Test of Creative Thinking – Figural (TTCT-F)* dan *Verbal (TTCT-V)*. Kajian yang telah dijalankan oleh Torrance turut mengubah persepsi berkenaan dengan pengukuran kepintaran hanya boleh dilakukan melalui ujian IQ (Lunke & Meier, 2016; Powell, 2003; Shearer, 2003; Welter, Jaarsveld, Leeuwen, & Lachmann, 2016). Ini kerana terdapat maklumat di dalamnya berkenaan persediaan asas dan pengukuran fizikal yang boleh membantu untuk mengukur dan seterusnya meningkatkan tahap kreativiti melalui latihan dan tidak lagi berada pada tahap konseptual.

Namun begitu terdapat pelbagai cabaran dan halangan yang perlu ditempuh dalam memajukan bidang kreativiti dan seterusnya menjadikannya sebagai suatu budaya dan amalan dalam kehidupan masyarakat. Sebagai contoh, Kementerian Pelajaran Malaysia melalui Pusat Perkembangan Kurikulum telah memberikan pendedahan kepada guru-guru tentang kaedah pelaksanaan kreativiti di dalam proses PdP. Usaha tersebut dijalankan dengan giatnya di peringkat kebangsaan, negeri, daerah dan sekolah sejak tahun 1994, namun begitu, penekanan terhadap unsur tersebut tidak begitu jelas dan semakin terabai disebabkan oleh kecenderungan guru untuk meningkatkan pencapaian dan telah mewujudkan kaedah pengajaran yang amat terikat kepada bahan dan kaedah menjawab soalan peperiksaan (Mustapha, 1995).

Pemikiran kreatif perlu diberi penekanan di sekolah mahupun universiti dan pelajar juga perlu dilatih untuk membangunkan dan mengembangkan lagi kemahiran kritis mereka. Kreativiti diperlukan untuk berfikir secara inventif dalam apa jua domain. Ianya kurang di terapkan dalam persekitaran pendidikan formal. Kesemua konstruks dan penyelesaian masalah memerlukan pemikiran kreatif. Oleh itu, guru perlu dilatih untuk meningkatkan kemahiran kreativiti mereka dan mengguna pakai kemahiran ini di dalam PdP (Kaplan, 2019).

Pemupukan dan pembudayaan kreativiti adalah bermula di sekolah. Sekolah merupakan sebuah institusi untuk perkembangan kreativiti pelajar. Sekolah perlu berusaha dengan lebih gigih untuk membina kesedaran dan mewujudkan generasi yang kreatif, seiring dengan perubahan pesat dunia globalisasi pada hari ini dengan kemunculan era baru dalam bidang maklumat, komunikasi dan teknologi dan juga transformasi ekonomi. Justeru, peranan sekolah amat penting dalam mendidik dan membimbing kreativiti pelajar untuk merebut peluang yang ada didalam arus pembangunan moden (Alfuhaigi, 2015).

Selain itu, di antara faktor persekitaran yang dapat mempengaruhi kreativiti seperti keluarga, masyarakat, pendidikan dan budaya, pendidikan dianggap sebagai faktor yang paling penting untuk mempengaruhi kreativiti seseorang individu (Deng et al., 2016). Guru memainkan peranan yang penting untuk menerapkan budaya kreativiti di dalam bilik darjah. Guru berperanan besar dalam menggalakkan pelajar mengeluarkan pendapat dan pandangan mereka (Hamza & Griffith, 2006). Guru perlu mengubah set minda pelajar daripada menggunakan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang terbatas kepada kaedah menggalakkan pelajar untuk meneroka dengan lebih luas dalam pembelajaran. Beghetto (2006) berpendapat situasinya tidak hanya dilihat kepada peranan guru semata, bahkan apa yang lebih penting adalah pengalaman semasa proses pengajaran dan pembelajaran, lebih banyak dipengaruhi oleh persepsi murid terhadap guru yang berupaya untuk mengajak dan melibatkan mereka untuk turut serta didalam sesi tersebut. R. J. Sternberg dan Kaufman (2018) pula mencadangkan jika sekiranya hendak menggalakkan budaya kreativiti, kita perlu membudayakan tingkah laku kreativiti terlebih dahulu dan untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlulah menjadi contoh teladan yang baik kepada murid.

Kesemua situasi yang dinyatakan tersebut menunjukkan guru perlu melengkapkan diri dengan pengetahuan dan kemahiran yang cukup untuk berhadapan dengan cabaran pendidikan pada abad ke-21. Tanpa pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan, adalah mustahil guru dapat membudayakan amalan kreativiti di dalam PdP. Menurut Rusdin & Ali (2019), kemahiran guru tentang pembelajaran abad ke-21 masih lemah seperti tidak tahu bagaimana hendak menilai prestasi murid, guru berada dalam zon selesa dengan kaedah PdP tradisional dan juga kurang pengetahuan dan kemahiran yang berkaitan dengan pembelajaran abad ke-21. Pengetahuan dan kemahiran yang

tinggi penting untuk membantu guru melaksanakan PdP dengan lebih berkesan dalam masa yang ditetapkan.

Selain daripada itu, persekitaran pembelajaran yang kreatif ialah apabila guru dan pelajar saling terlibat didalam aktiviti pembelajaran yang berbentuk seperti pemikiran bercapah (*diverse thinking*), memberikan pandangan antara satu sama lain berkenaan sesuatu isu dan bekerjasama di dalam pembelajaran berbentuk penyelesaian masalah (Smith, Nerantzi, & Middleton, 2014). Terdapat kajian yang mendapati bahawa pendidik yang menggunakan kaedah pencarian masalah sebagai cara berkomunikasi dengan pelajar, kemampuan tersebut sama pentingnya dengan kemahiran penyelesaian masalah. Pendidikan formal memainkan peranan yang penting untuk mengembangkan kreativiti murid. Guru bertanggungjawab untuk merangsang kebolehan kreatif murid, membentuk sifat dan sikap keperibadian mereka yang kondusif untuk mengembangkan kemahiran kreativiti, dan juga untuk mengajar mereka tentang kemahiran berfikir dan penyelesaian masalah secara kreatif. Oleh itu, penting untuk mengetahui apakah factor perencat kepada perkembangan kreativiti dan apakah cara untuk mengatasinya. Cabaran ini terpikul di bahu para ibu-bapa dan juga guru. Sekalipun sukar tetapi ianya tidak mustahil (Wolska-Długosz, 2015).

Menurut Hallgarten, Hargreaves, dan Kompany (2016) pula, kemampuan untuk mengubah gaya pemikiran guru sangat penting kerana jika sekiranya tidak mampu untuk mengubah beribu guru yang berfikiran lemah dan sederhana menjadi guru yang cemerlang dan inovatif, sekarang-kurangnya mereka dapat dilatih dengan kemahiran yang membolehkan mereka mengajar dengan betul.

Selain itu, melalui latihan dan pengalaman, guru yang melaksanakan pelbagai aktiviti dengan sepenuh perhatian dan tumpuan akan dapat menghasilkan PdP yang menarik dan menyeronokkan untuk membolehkan murid mendapat pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang pelajaran Jawi. Kesan dari pemahaman tersebut murid bukan sahaja dapat menguasai tulisan Jawi bahkan juga turut dapat menghayati seni sejarah dan warisan yang harus dijaga dan dipelihara (Hamdzah & Surat, 2020). Sehubungan ini, pengkaji melihat penerapan kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran tulisan Jawi penting untuk melahirkan murid yang bukan sahaja menguasai tulisan warisan negara tersebut malahan sudah pasti dapat melahirkan murid yang berfikiran terbuka, global dan mempunyai kemahiran yang kritis dan kreatif.

1.2.2 Kemahiran dan Penguasaan Mata Pelajaran Jawi

Jawi merupakan salah satu sistem penulisan menggunakan abjad yang unik dengan dipelbagaikan dalam segala keperluan, kerana ianya adalah abjad yang diambil daripada tulisan Arab, al-Qur'an, dan al-Hadith sebagai konsep tulisan yang dilakarkan (Haji Harun & Lubis, 2014). Pendidikan tulisan Jawi melibatkan pelbagai jenis kemahiran seperti mengenal, mengeja, menyebut, membaca dan menulis. Objektif utamanya ialah untuk memastikan murid menguasai komponen Pendidikan Islam yang lain iaitu Asuhan Tilawah Al-Qur'an, Ulum Syariah merangkumi Akidah, Ibadah, Sirah dan Akhlak Islamiah. Ini bermakna kebolehan membaca dan menulis Jawi amat penting bagi membolehkan seseorang murid memahami dan seterusnya menguasai mata pelajaran Pendidikan Islam (Che Man, 2006).

Penguasaan Jawi yang lemah akan menyebabkan berlaku kemerosotan pencapaian samaada dari sudut pencapaian akademik mahupun dari sudut penghayatan. Berdasarkan kajian dan laporan yang dijalankan, penguasaan pelajar dalam kemahiran menulis dan membaca Jawi adalah lemah (Mohamad Amin, 1989). Kajian oleh Yazid, (1991), pula mendapati, 95 peratus pelajar mempunyai sikap negatif terhadap tulisan Jawi seperti susah dipelajari, tidak penting dan tidak dinilai dalam peperiksaan. Akibat dari permasalahan tersebut, ianya telah memberi kesan kepada pencapaian dan minat murid terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam (Nik Yaacob, 2007).

Tulisan Jawi diajar melalui mata pelajaran Pendidikan Islam namun ianya tidak diberikan penekanan yang khusus memandangkan guru agama terpaksa memberi keutamaan dari segi ilmu yang perlu diselesaikan. Mereka tidak mempunyai waktu untuk mengajar tulisan Jawi, yang dilakukan hanya secara tidak langsung. Oleh itu kesannya tidak begitu memuaskan (Mokhtar Shafii, 2000). Pelajar yang tidak dapat menguasai kemahiran membaca dan menulis Jawi akan semakin ketinggalan dalam mata pelajaran Pendidikan Islam apabila alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru ditulis dengan menggunakan tulisan Jawi (Endut, 1992). Menurut Haron (2008), melalui kajiannya terhadap murid sekolah rendah bagi melihat sejauh mana keberkesanan kaedah gabungan bunyi kata dalam pengajaran Jawi pada peringkat awal dan pemulihan di beberapa negeri terpilih menyatakan, ujian pertama yang dijalankan pada Februari 2007 mendapati 60% murid tahun empat dan tahun lima di 18 buah sekolah tidak dapat menulis dan membaca tulisan Jawi walaupun pada peringkat asas.

Manakala, ujian yang kedua pada Julai 2007 pula terdapat sedikit peningkatan dan masih wujud kira-kira 45% yang mempunyai kelemahan.

Terkini, menurut Nahar dan Safar (2016), pelajar masih lemah menguasai kemahiran tulisan Jawi akibat daripada amalan pengajaran Guru Pendidikan Islam (GPI) yang secara keseluruhannya masih berada pada tahap yang rendah serta masih belum mampu untuk memenuhi hasrat falsafah pendidikan.

1.2.3 Kajian Kreativiti di Malaysia

Di Malaysia, tumpuan untuk membangunkan bidang kreativiti di dalam kurikulum telah lama dinyatakan. Seperti yang tercatat didalam *Buku Penerangan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah*, “Untuk kepentingan pembangunan negara, tenaga rakyat yang diperlukan bukan sahaja dilihat dari segi bilangan, jenis pengetahuan dan kemahiran yang dimiliki bahkan perlu dilihat juga dari segi nilai-nilai disiplin yang perlu diterima” (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2008,ms. 41). Penekanan tersebut telah dinyatakan di dalam Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) yang menyatakan perkembangan ini meliputi aspek-aspek intelek, rohani, jasmani, emosi, bakat, akhlak, nilai-nilai estetika dan sosial” (Shafiee, Baharom, Ahmad, & Rahim, 2014).

Terbaharu, kerajaan melalui Kementerian Perdagangan Antarabangsa dan Industri (MITI) telah melancarkan Revolusi Perindustrian keempat (4.0). Ianya merupakan pelan tranformasi menyeluruh yang merangkumi pelbagai sektor termasuk sektor pendidikan. Inisiatif ini membabitkan pelbagai bidang termasuk automasi, robotik, pengkomputeran awan, kecerdasan buatan (AI) dan internet untuk segalanya (IoT) disamping mengambil peluang dalam kemajuan bidang komunikasi (Berita Harian, 2017). Bagi menjayakan pelan tersebut, institusi pendidikan tinggi di Malaysia berperanan penting didalam menyemai budaya kreativiti iaitu dengan menekankan konsep 4C kepada para pelajar iaitu Komunikasi, Kolaborasi, Pemikiran Kritis dan Kreativiti. Kementerian Pelajaran Malaysia juga berperanan besar di dalam membawa perubahan pendidikan di Malaysia sejak sekian lama lagi. Usaha tersebut tidak pernah terhenti malahan misi Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) ialah membangunkan sistem pendidikan yang berkualiti dan bertaraf dunia, disamping mengembangkan potensi individu sepenuhnya dan memenuhi aspirasi negara (Said & Yunos, 2008; Wan,

Sirat, & Razak, 2018). Justeru, guru perlu melengkapkan diri mereka dengan pengetahuan dan kemahiran yang menepati konsep tersebut.

Kajian saintifik tentang kreativiti di dalam pendidikan yang dijalankan di Malaysia semakin berkembang. Dewasa ini, terdapat pelbagai kajian berkenaan dengan kreativiti yang telah dibuat. Antaranya, kajian tentang pengukuran tahap kreativiti guru sains dan amalannya dalam pengajaran. Hasil kajian mendapati tahap kreativiti guru-guru sains adalah sederhana tetapi mempunyai amalan kreativiti yang tinggi. Beliau telah merumuskan bahawa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tahap kreativiti guru dengan amalan kreativiti dalam pengajaran sains (Saeed, 2004). Vejian, Kamarudin dan Abdul Kadir (2016) mengkaji persekitaran sekolah dan mendapati antara faktor utama yang dapat mendorong peningkatan kemahiran kreativiti para guru adalah kepimpinan yang kreatif, autonomi guru, pengurusan dan struktur organisasi yang efektif dan dorongan guru yang lain. Selain itu, kajian kreativiti juga makin berkembang samada di sekolah menengah (Faizuddin, An-Nuaimy, & Al-Anshory, 2016) atau sekolah rendah (Suria, Said, Fazwan, Rasidi, & Za'bar, 2020).

Selain itu, kajian tentang faktor yang mendorong kreativiti pelajar, mengenal pasti faktor utama yang mendorong kreativiti, melihat hubungan keadaan persekitaran dengan kreativiti dan melihat tahap kreativiti pelajar. Kajian tersebut berpendapat perlunya semua pihak memahami dan meneliti serta mengambil perhatian yang serius tentang kreativiti seseorang. Ini kerana kreativiti mampu mempengaruhi kualiti pekerjaan atau aktiviti harian seseorang (Buntat & Mat Nasir, 2011).. Terdapat juga kajian yang dibuat ke atas pelajar untuk mengukur tahap kreativiti mereka seperti kajian pengukuran tahap kreativiti dalam kalangan pelajar Politeknik Metro, Politeknik Premier dan Politeknik Konvensional di Malaysia (Sumarwati & Md Yunus, 2013). Selain itu, kajian berkenaan hubungan diantara kreativiti dan pencapaian akademik terhadap perbezaan jantina (Arya & Maurya, 2016) dan kajian tinjauan terhadap pelaksanaan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif (KBKK) dalam pengajaran dan pembelajaran KOMSAS di sekolah menengah (Fong Peng & Nadaraja, 2014).

Kebanyakan kajian ini melihat kepada penerapan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dan hubung kaitnya dengan kreativiti iaitu salah satu elemen yang diberikan penekanan didalam kurikulum pendidikan sekarang. Seperti yang disarankan di dalam

kurikulum pendidikan, guru berperanan penting, memikul tanggungjawab tersebut untuk memastikan pelajar dapat menguasai kemahiran tersebut. Berdasarkan hasil kajian yang diperolehi ianya berpendapat kemahiran tersebut adalah sesuatu yang boleh diajar dan diterapkan dikalangan pelajar dan kemahiran tersebut boleh dipertingkatkan jika sekiranya guru melaksanakan penerapan tersebut dengan lebih kerap (Arya & Maurya, 2016; Peng & Hamad, 2018; Tan & Halili, 2015).

Kajian-kajian yang telah dijalankan ini memberikan maklumat yang sangat berguna dan signifikan di dalam membentuk persepsi yang positif terhadap perkembangan bidang kreativiti di Malaysia. Apatah lagi jika sekiranya bidang tersebut telah dinyatakan dengan jelas di dalam kurikulum pendidikan sebagai salah satu elemen yang perlu diberikan penekanan di dalam PdP.

1.2.4 Penekanan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) Kreativiti dan Inovasi di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR)

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) merupakan unsur nilai tambah yang diterapkan oleh guru di dalam PdP (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016). Terdapat 10 elemen yang terkandung di dalamnya iaitu elemen bahasa, sains dan teknologi, Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK), nilai murni, patriotisme, kreativiti dan inovasi, keusahawanan, pendidikan kewangan, keselamatan jalan raya dan kelestarian global. Objektif utama penerapan elemen-elemen tersebut ialah untuk melahirkan generasi modal insan yang berkemahiran dan berketrampilan seiring dengan perkembangan semasa.

Pada hari ini, penekanan kepada mematuhi trend antarabangsa semasa mula mendapat perhatian. Sebagai contoh, penyertaan Malaysia di dalam pentaksiran antarabangsa murid seperti *Programme for International Students Assessment* (PISA) dan *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS) membuktikan kesungguhan negara agar pencapaian pendidikan negara selari dengan standard dan piawaian antarabangsa (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012).

Sehubungan itu, guru perlu dibantu untuk meningkatkan kemahiran kreativiti mereka di dalam PdP seperti penyediaan bahan bantu mengajar yang kreatif dan inovatif supaya dapat meningkatkan lagi prestasi akademik pelajar terutamanya di dalam pentaksiran seperti PISA (Yeoh & Otsuka, 2019). Melihat kepada trend global

semasa, persepsi para guru, khususnya guru Pendidikan Islam (GPI) terhadap pembangunan bidang kreativiti perlulah positif. Ini kerana, persepsi yang tepat dan selari dengan aspirasi sebagaimana yang terkandung di dalam KSSR akan dapat memastikan matlamat dasar pendidikan kebangsaan tercapai. Objektif penerapan EMK kreativiti dan inovasi adalah untuk membolehkan murid: (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012).

- I. Menghasilkan idea yang kreatif dan inovatif.
- II. Mempunyai keterampilan diri dan personaliti individu kreatif.
- III. Menguasai kemahiran dalam proses kreativiti.
- IV. Berkebolehan berkomunikasi dalam menyampaikan idea.
- V. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah, membuat keputusan dan mengurus kehidupan harian.

Sekalipun tiada satu garis panduan khusus yang disediakan di dalam kurikulum kebangsaan berkenaan kreativiti samaada dari sudut standard kreativiti yang perlu dicapai, tiada subjek khusus yang menerangkan apakah bidang kreativiti dan sebagainya, ianya wujud sebagai satu elemen penting yang perlu diterapkan dan diberikan penekanan. Kemahiran-kemahiran yang ingin dicapai seperti kemahiran berfikir secara kreatif, kemahiran berfikir aras tinggi, kreativiti dan inovasi dan sebagainya telah dinyatakan secara rasmi melalui pengenalan Falsafah Pendidikan Negara (FPN) pada tahun 1988. Pelaksanaan Kurikulum Baru Sekolah Rendah yang bertukar kepada Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah 1993 (KBSR) menekankan aspek pembangunan insan secara menyeluruh merangkumi aspek jasmani, emosi, rohani dan intelek (JERI) (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2008). Penekanan kemahiran berfikir di dalam KBSR sebagai contoh dibahagikan kepada dua kategori utama iaitu pemikiran secara kreatif dan pemikiran secara kritis. Kedua-dua kategori ini saling berkait antara satu sama lain dan digunakan untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2008).

Guru perlu menyediakan iklim persekitaran yang membantu pembangkitan tingkah laku kreatif dikalangan pelajar (Harris & de Bruin, 2018). Untuk itu, guru perlu mengambil kira tiga faktor utama iaitu fizikal, mental dan emosi. Aspek fizikal merujuk

kepada susunan fizikal bilik darjah yang akan menyokong segala aktiviti yang akan dijalankan. Iklim mental atau intelektual pula merujuk kepada pelbagai jenis ransangan dan cabaran untuk disesuaikan dengan keperluan tindakbalas pelajar. Iklim emosional pula bermaksud memberikan pelajar keselamatan peribadi untuk bereaksi terhadap ransangan fizikal dan intelektual yang para guru sediakan dihadapan mereka (A. Cropley, 2018; Harris & de Bruin, 2018).

Menurut Pang (2015), pula, idea atau produk kreatif datang dari aktiviti penjanaan idea. Seumpama analogi penghasilan mutiara. Sekiranya hendak mendapatkan produk kreatif (mutiara berharga) dari murid, perkara pertama yang perlu dilakukan ialah melibatkan mereka dalam pelbagai aktiviti penjanaan idea dan mendorong mereka untuk menjana sebanyak mungkin idea baru, tidak kira sama ada idea tersebut boleh diterima atau sebaliknya. Hanya dengan cara ini kita dapat menuai sama ada mutiara mini yang berharga untuk peribadi, atau sedikit- C untuk mutiara berharga biasa, atau bahkan kreativiti besar-C iaitu batu permata mutiara. Sekiranya tidak ada penjanaan idea, maka tidak akan ada kreativiti di dalam kelas tersebut. Tiga aspek yang terdapat dalam diri pelajar iaitu kognitif, personaliti dan motivasi (Beghetto & Kaufman, 2016). Manakala seorang guru itu boleh secara langsung menggalakkan kreativiti melalui interaksinya dengan pelajar dengan memberi ganjaran terhadap usaha dan penghasilan yang kreatif (Beghetto & Kaufman, 2016; A. Cropley, 2018).

Dewasa kini, banyak negara di dunia berada dalam keadaan mempertimbang atau menilai semula sistem pendidikan masing-masing. Hal ini berlaku kerana terdapat ketidakstabilan ekonomi dan ketidaktentuan keadaan perubahan global dalam pelbagai aspek dan akibat darinya terdapat kesan yang hebat kepada persekitaran pendidikan (Adamson, Astrand, & Darling-Hammond, 2016). Apatah lagi apabila dunia dikejutkan dengan penularan wabak *Corona Virus* yang boleh membawa maut. COVID-19 dianggap sebagai bencana kesihatan global yang paling kritikal pada abad ini dan yang paling besar cabaran yang dihadapi manusia sejak Perang Dunia ke-2 (Chakraborty & Maity, 2020). Pandemik tersebut pastinya memberikan pelbagai implikasi dan cabaran kepada pelbagai sektor termasuk juga sektor pendidikan.

Shin (2020) berpendapat, “Pandemik COVID-19 ini amat mengejutkan kita. Ia merupakan satu kebiasaan baru kepada kita semua, termasuklah kanak-kanak. Sistem pendidikan kita perlukan perubahan seiring dengan norma baharu . Kita tidak perlu

merenung kembali, kita tidak perlu melihat pandemik ini, selain itu kita perlu mencari tindakan dan penyelesaian yang kreatif yang diperlukan untuk mengubah dan menyesuaikan diri dengan norma baharu dan masa depan” (para 22). Terserah kepada guru untuk mempersiapkan para pelajar untuk masa depan, mengingat bahawa masyarakat tetap mempunyai harapan bahkan sesuatu yang radikal membawa kepada permulaan yang baru justeru guru harus mempersiapkan diri untuk melakukan perubahan dengan sebaik mungkin (Agnolotto & Queiroz, 2020). Oleh itu guru memainkan peranan penting dalam melaksanakan pendekatan pendidikan yang berkesan pada saat kebimbangan dan ketakutan menyelubungi masyarakat dunia pada masa kini.

Melihat kepada senario semasa, terdapat kajian tinjauan yang dilaksanakan ke atas 14 kajian tempatan yang telah diterbitkan dalam jurnal dan prosiding penyelidikan pendidikan di Malaysia dari tahun 2000 hingga tahun 2017. Kesemua artikel tersebut telah membincangkan kebolehlaksanaan pembelajaran abad ke-21 di sekolah dan pusat pengajian tinggi awam negara ini. Dapatan dari kesemua artikel tersebut telah menunjukkan bahawa penyelidikan tempatan lebih memfokuskan kepada dua domain utama kemahiran iaitu kreativiti dan komunikasi iaitu penggunaan teknologi maklumat dalam pengajaran dan pembelajaran (Radin & Yasin, 2018). Hasil kajian kesemua artikel penyelidikan tersebut menguatkan lagi hakikat akan kepentingan kreativiti di dalam sistem pendidikan kebangsaan.

Kreativiti dan kemahiran saling berkait rapat antara satu sama lain. Ramai yang berpendapat bahawa kreativiti tidak dapat dipelajari. Ia lahir bersama bakat secara semulajadi manakala kemahiran boleh dipelajari dan diasah untuk lebih mahir. Namun, dalam dunia yang serba canggih dengan kemudahan pelbagai alatan yang berteknologi tinggi serta ilmu yang semakin berkembang pesat seperti teknologi kapasiti sentuhan, tidak mustahil seseorang individu itu dapat memperolehi kedua-dua elemen tersebut dengan usaha dan minat yang tinggi (Md Ibrahim & Mohamad Yatim, 2014).

Kajian berkenaan kreativiti dan penerapannya di dalam PdP mungkin telah banyak dilaksanakan sebelum ini. Namun begitu, kajian ini lebih memfokuskan kreativiti dari sudut persepsi GPI terhadap bidang tersebut dan penerapan yang dilaksanakan oleh mereka melalui EMK kreativiti di dalam proses PdP mata pelajaran tulisan Jawi. Disamping menambahkan lagi bilangan kajian dalam bidang kreativiti di

dalam negara, dapatan kajian ini diharap dapat menyumbang sesuatu yang berharga kepada kajian-kajian sedia ada dan membuka ruang kepada kajian-kajian lain pada masa akan datang.

1.2.5 Kreativiti melalui Kaedah Pedagogi dan Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativiti di dalam PdP. Pelbagai kaedah dan aktiviti yang boleh diaplikasikan oleh guru di dalam melaksanakan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) kreativiti ke atas murid. Berdasarkan '*Investment Theory of Creativity*', terdapat enam pemboleh ubah sebagai syarat berkreativiti (R. J. Sternberg, 2010). Jika salah satu daripada pemboleh ubah ini tidak dipenuhi, maka akan terdapat 'kecacatan' dalam paradigma kreatif seseorang. Enam pemboleh ubah yang dimaksudkan adalah kepintaran, pengetahuan, gaya berfikir personaliti, motivasi dan keadaan persekitaran (Buntat & Mat Nasir, 2011).

Kriteria yang dinyatakan di atas amat penting dan boleh menyumbang kepada kejayaan objektif pembangunan kreativiti dan inovasi seperti yang telah digariskan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia di dalam kurikulum. Kemahiran guru memanipulasi syarat di atas secara optimum boleh mempengaruhi kewujudan dan keberkesanan pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran melalui mata pelajaran Jawi.

1.3 Pernyataan Masalah

Guru berperanan penting untuk menerapkan elemen kreativiti di dalam PdP (Said & Yunos, 2008). Elemen-elemen kreatif yang perlu diterapkan di dalam PdP telah banyak dibincangkan sebelum ini, namun begitu kajian khusus yang membincangkan tentang persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP dan penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi masih kurang. Persepsi yang positif, pemahaman yang baik dan penerapan yang dilaksanakan di dalam PdP amat penting untuk memastikan guru dapat membudayakan amalan kreativiti dikalangan murid. Persepsi dan kefahaman yang baik oleh guru juga penting untuk mengelakkan mereka daripada melaksanakan penerapan kreativiti di dalam PdP Jawi tanpa memahami dengan jelas apakah yang dimaksudkan dengan kreativiti sebagaimana yang terkandung di dalam KSSR.

Pemahaman guru terhadap pelaksanaan penerapan melalui EMK kreativiti di dalam PdP Jawi juga perlu selari dengan isi kandungan yang telah digariskan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk mengelakkan mereka membuat tafsiran sendiri terhadap kreativiti. Ini kerana, guru yang mempunyai pemahaman yang jelas berupaya untuk menghasilkan strategi, pendekatan, kaedah dan teknik PdP yang kreatif. Penekanan tersebut telah dinyatakan dengan jelas melalui penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) kreativiti di dalam PdP (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012).

Justeru, kajian ini menelusuri persepsi guru terhadap kreativiti dan kefahaman mereka terhadap pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam mata pelajaran tulisan Jawi kerana menyedari kepentingan untuk membudayakan amalan kreativiti dikalangan murid sangat penting pada hari ini. Malahan proses penghasilan idea yang bernas dalam merancang, merangka dan melaksanakan PdP yang kreatif akan menyuburkan minat dan motivasi murid untuk memahami dan menguasai tulisan Jawi dengan lebih mudah dan menyeronokkan. Ini kerana, menurut Nahar dan Safar (2016), penguasaan Jawi di kalangan murid masih rendah dan faktor amalan pengajaran Guru Pendidikan Islam (GPI) adalah salah satu puncanya.

Pemilihan Jawi di dalam kajian ini secara relatifnya adalah untuk menyokong tulisan yang merupakan warisan sejarah yang seharusnya terus diamal dan dikekalkan di dalam sistem pendidikan negara. Apatah lagi, disamping peruntukan waktu PdP yang terhad, Jawi sudah tidak diajar di peringkat sekolah menengah. Oleh itu amat penting untuk memastikan minat dan penguasaan bidang tersebut tidak putus dan hilang begitu sahaja apabila murid tersebut meneruskan pengajian mereka ke peringkat yang lebih tinggi (Ali & Abdullah, 2015). Dalam hal ini, pengkaji berpendapat, arus pemodenan yang berkembang pesat telah memberi kesan terhadap minat dan penguasaan murid terhadap Jawi. Umum sedia maklum, peranan penting yang dimainkan oleh Jawi di sekolah rendah untuk menguasai mata pelajaran Pendidikan Islam. Tanpa asas dan kefahaman yang kukuh, adalah mustahil seseorang murid dapat memahami dan menguasai bidang-bidang lain seperti Tilawah al-Qur'an, Hadith, Aqidah, Ibadah, Akhlak dan Sirah. Justeru pengkaji berpendapat penguasaan yang baik di dalam mata Jawi akan melahirkan murid yang mahir dalam mata pelajaran Pendidikan Islam.

Matlamat pelajaran Jawi adalah untuk melengkapkan pelajar dengan kemahiran menulis dan membaca Jawi bagi membolehkan pelajar memahami pelbagai bidang ilmu dalam Pendidikan Islam. Ini kerana bahan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam sebahagian besarnya ditulis dalam Jawi (Nik Yaacob, 2007). Pengkaji berpendapat, kajian ini menggabungkan dua perkara iaitu pelaksanaan penerapan kreativiti di dalam PdP dengan bidang tulisan Jawi yang merupakan harta bernilai warisan negara yang sewajarnya dipertahankan.

Kreativiti sebagaimana yang telah digariskan di dalam dasar baharu KSSR sangat penting untuk difahami oleh guru. Setelah itu ianya akan memudahkan proses seterusnya iaitu membuat perancangan dan kerangka pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dengan arus perkembangan semasa. Faktor ini membantu kearah kejayaan dasar serta akan melahirkan generasi kreatif yang akan membangunkan negara ketahap yang lebih tinggi pada masa hadapan.

1.4 Objektif Kajian

Secara umumnya, objektif kajian ini untuk:

1. Mengenal pasti persepsi guru tentang penerapan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi.
2. Mengenal pasti persepsi tahap kefahaman guru mengenai penerapan EMK kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi.
3. Mengenal pasti pengetahuan dan kemahiran kreativiti guru di dalam PdP tulisan Jawi.
4. Mengkaji pengaruh pemboleh ubah luaran seperti jantina, umur dan pengalaman mengajar terhadap persepsi guru tentang kreativiti, penerapan EMK kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi dan penilaian sendiri kreativiti.

1.5 Persoalan Kajian

1. Apakah persepsi guru tentang kreativiti di dalam PdP?
2. Apakah persepsi kefahaman guru terhadap pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi?
3. Apakah persepsi tahap pengetahuan dan kemahiran kreativiti guru terhadap di dalam PdP tulisan Jawi?
4. Adakah faktor-faktor seperti jantina, umur dan pengalaman mengajar guru mempengaruhi persepsi guru terhadap kreativiti, penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran Jawi dan penilaian sendiri kreativiti?

1.6 Kepentingan Kajian

Kreativiti dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Dekad kebelakangan ini, ianya menjadi perhatian utama, perkara yang perlu diterapkan dalam sistem pendidikan (Coate & Boulos, 2012). Apatah lagi kebanyakan penyelesaian masalah dunia kini memerlukan kemahiran pemikiran kreatif, namun tiada kurikulum khusus yang melatih murid untuk menjadi seorang yang kreatif di sekolah (Kaplan, 2019). Sehubungan itu, kepentingan kajian ini dapat dilihat sebagai satu usaha kecil untuk menggalakkan pembudayaan amalan kreativiti di sekolah baik untuk guru dan juga murid. Secara tidak langsung ianya memberi kesedaran kepada pihak yang terlibat tentang kepentingan dan peranan yang dimainkan oleh elemen tersebut dalam kehidupan.

Input kajian ini juga memberi manfaat kepada GPI yang mengajar Jawi dari sudut perancangan dan persediaan pedagogi yang kreatif. Ini kerana, kemahiran PdP yang kreatif terhasil melalui persepsi yang positif. Selain itu, ianya dapat membuka mata kepada masyarakat terhadap kredibiliti GPI yang mengajar Jawi di sekolah rendah terhadap keupayaan mereka menerapkan EMK menggunakan kreativiti di dalam mata pelajaran tulisan Jawi. Ianya secara tidak langsung memberi imej yang positif terhadap mereka dan menggalakkan murid untuk meminati, mempelajari dan menguasai Jawi dengan baik. Selain daripada itu, kajian ini dapat memberikan kefahaman yang jelas tentang pengertian EMK menggunakan kreativiti yang perlu diterapkan di dalam PdP khususnya PdP tulisan Jawi. Kefahaman yang jelas dapat membantu guru merancang dan merangka aktiviti PdP yang kreatif dan berkesan.

1.7 Skop Kajian

Kajian ini hanya melihat pelaksanaan penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) kreativiti sahaja di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi di sekolah rendah. Guru yang mengajar Jawi di sekolah Pendidikan Khas atau sekolah jenis kebangsaan (SJK) tidak terlibat di dalam kajian ini. Fokus kajian pula hanyalah untuk mata pelajaran Jawi sahaja dan tidak merangkumi komponen mata pelajaran Pendidikan Islam yang lain seperti Tilawah Al-Quran, Hadith, Aqidah, Ibadah, Sirah dan Adab. Lokasi kajian pula melibatkan sekolah-sekolah dalam daerah Kuantan sahaja.

Selain itu, terdapat kekangan yang dihadapi oleh pengkaji dalam membuat kajian tinjauan ini. Antara kekangan tersebut ialah penetapan masa janji temu yang sesuai untuk sesi temu bual dengan responden disebabkan oleh faktor kesibukan mereka sewaktu bertugas di sekolah dan terpaksa ditunda ke waktu yang lain selain pembatalan janji temu yang telah ditetapkan pada saat akhir atas sebab-sebab yang tidak dapat dielakkan. Perkara tersebut menyebabkan telah menyebabkan kajian ini terpaksa mengambil masa lebih dari perancangan yang telah ditetapkan. Namun begitu, kekangan tersebut tidak begitu menjejaskan kajian ini dan ianya dapat diatasi dengan baik.

1.8 Definisi Operasi

Berikut diperincikan definisi-definisi operasi kajian:

1.8.1 Kreativiti

Mempunyai pelbagai takrifan dan definisi. Dalam skop kajian ini kreativiti yang dimaksudkan adalah sebagaimana yang digariskan oleh KPM, iaitu 'penghasilan idea'. Kebolehan seseorang untuk menghasilkan idea baru atau mengumpul idea. Kreativiti juga adalah suatu proses atau proses berfikir. Kreativiti dalam Bahasa Inggeris berasal dari perkataan 'create'. Apa yang 'dicipta' atau 'dihasilkan' adalah idea (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012).

1.8.2 Penerapan

Menurut Kamus Pelajar Edisi Kedua penerapan ialah hal atau perbuatan menerapkan sesuatu teori dan sebagainya. Dalam kajian ini, penerapan yang

dimaksudkan adalah pelaksanaan untuk menerapkan elemen kreativiti didalam proses PdP.

1.8.3 Elemen Merentas Kurikulum (EMK)

Merupakan nilai tambah yang diterapkan di dalam proses PdP sama ada di dalam atau di luar bilik darjah selain daripada isi kandungan sukatan mata pelajaran. Ianya diterapkan dengan tujuan untuk mengukuhkan kemahiran dan ketrampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Berdasarkan dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran semakan tahun 2017, terdapat 10 EMK iaitu Bahasa, kelestarian alam sekitar, nilai murni, sains dan teknologi, patriotisme, kreativiti dan inovasi, keusahawanan, teknologi maklumat dan komunikasi, kelestarian global dan pendidikan kewangan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018).

1.8.4 Persepsi

Persepsi ialah suatu tanggapan, gambaran atau bayangan dalam hati tentang sesuatu. Kajian ini ingin melihat apakah tanggapan guru terhadap kreativiti dan persepsi mereka terhadap penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi. Pengkaji melihat persepsi guru terhadap kreativiti juga boleh dilihat berdasarkan kepada pengetahuan, kemahiran yang dimiliki dan diaplikasikan di dalam PdP dan juga penilaian sendiri mereka. Menurut Singgih Widodo Limantoro (2003), penilaian sendiri merupakan satu cara yang boleh digunakan untuk menilai tahap kekuatan dan kelemahan diri untuk penambahbaikan dimasa akan datang.

1.8.5 Guru Pendidikan Islam (GPI)

Guru Pendidikan Islam atau ringkasannya GPI dalam kajian ini ialah guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Islam yang mengandungi komponen berikut iaitu al-Qur'an, hadis, akidah, ibadah, sirah, adab dan Jawi di sekolah rendah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018).

1.8.6 Tulisan Jawi

Jawi di dalam kajian ini merujuk kepada mata pelajaran Jawi yang di ajar di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah rendah. Ianya adalah huruf-huruf yang diambil daripada huruf Bahasa Arab yang mengandungi 28 huruf kesemuanya dengan tambahan 6 huruf yang disesuaikan iaitu چ, ك, غ, ف, ز dan ث (Borham, 2012) (Borham, 2012).

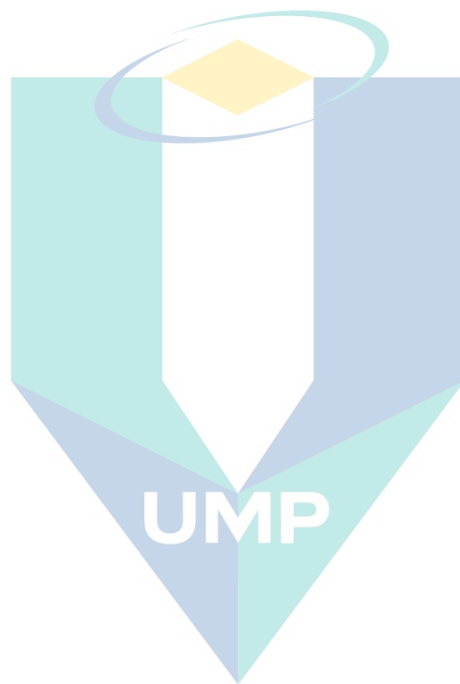
1.9 Kesimpulan Bab

Perubahan ekonomi yang berlaku akibat daripada perubahan dasar kerajaan yang kini lebih mementingkan sektor industri telah mengubah dan akan terus mengubah taraf dan corak kehidupan masyarakat keseluruhannya. Natijahnya, keperluan kepada kreativiti rakyatnya adalah lebih mendesak (Said & Yunos, 2008). Pada masa kini, kreativiti telah dianggap sebagai suatu kemahiran penting yang perlu dikuasai. Menurut Wadaani (2015), ianya merupakan, komponen utama kecerdasan manusia, dan topik terpenting dalam pendidikan bagi melahirkan pelajar yang bijak dan berbakat.

Dasar pendidikan seperti KSSR diperkenalkan dengan beberapa penambahbaikan, seiring dengan perkembangan semasa dunia hari ini dan berteraskan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Dasar Pendidikan Kebangsaan. Penggubalannya dibuat dengan teliti mengambil kira cabaran abad ke-21, Model Ekonomi Baru (MBE) dan teori pembelajaran. Konsep pembelajaran 3M di dalam KBSR yang merujuk kepada kemahiran membaca, menulis dan mengira telah ditambah kepada 4M mewakili kemahiran yang baharu iaitu menaakul. Kemahiran tersebut ialah keupayaan membuat pertimbangan, penilaian dan keputusan dengan menggunakan kebijaksanaan akal dan logik. Kemahiran tersebut jelas sekali mempunyai kaitan yang kukuh dengan EMK kreativiti yang menjadi fokus kajian ini.

Harapan kajian ini agar dapat dijadikan bahan untuk guru merangka strategi, pendekatan, kaedah dan teknik PdP Jawi yang kreatif dan tidak senada menggunakan EMK kreativiti. Natijahnya murid-murid akan melalui pengalaman proses pembelajaran yang seronok dan merangsang perkembangan otak mereka untuk berfikir secara kreatif baik di dalam mahupun di luar bilik darjah.

Keseriusan kerajaan Malaysia dalam memberi penekanan terhadap kedua bidang ini iaitu kreativiti dan Jawi amat membanggakan. Usaha kecil kajian ini diharap dapat digunakan sebagai rujukan, input tambahan kepada mana-mana pihak berkepentingan untuk sebarang diskusi intelektual, perbincangan akademik atau sebarang penambahbaikan pada masa akan datang dari sudut persepsi, pemahaman dan penerapan elemen kreativiti di dalam PdP mahupun sumbangan terhadap tulisan Jawi.



اونيورسيتي ملايسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

BAB 2

SOROTAN LITERATUR

2.1 Pengenalan

Bab ini adalah untuk membincangkan kerangka teori dan sorotan kajian lampau yang berkaitan. Perkara tersebut diterangkan dari dua sudut iaitu kreativiti dan pengajaran dan pembelajaran Jawi. Dari sudut kreativiti, bab ini membincangkan perkara yang berkaitan seperti latar belakang kajian tentang kreativiti, definisi kreativiti, kerangka teori kreativiti, kemahiran penekanan kepada kreativiti di dalam sistem pendidikan kebangsaan, pengukuran kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran, kepentingan kreativiti dan strategi kreatif kreativiti melalui pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Manakala dari sudut pengajaran dan pembelajaran Jawi, bab ini membincangkan perkara yang berkaitan dengan kreativiti dari perspektif Islam kemahiran membaca dan menulis Jawi, teori pembelajaran dan juga pedagogi pengajaran Jawi.

2.2 Sejarah Jawi

Tulisan Jawi telah wujud sejak sekitar tahun 1300M di Kepulauan Melayu. Jawi merupakan abjad Arab yang diubahsuai agar ianya sesuai dengan bahasa Melayu klasik lisan. Tulisan Jawi ditulis dari kanan ke kiri dan mengandungi 29 abjad dan ditambah dengan 5 abjad baharu yang mewakili bunyi dalam bahasa Melayu iaitu (ca) چ, (ga) گ, (nga) غ, (pa) پ, dan (nya) ن (H. Musa, 2006). Kemudian satu lagi abjad telah ditambah iaitu mewakili abjad v iaitu (va) و (S. Ahmad et al., 2018). Pada tahun 1988, Dewan Bahasa dan Pustaka telah menyenaraikan 37 abjad Jawi yang digunakan di dalam bahasa Melayu sebagaimana **Jadual 2.1**.

Jadual 2.1 Abjad Jawi Tunggal

ا	ب	ت	ث	ج	چ	ح	خ	د	ذ
ر	ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ
ع	ف	ڤ	ق	ک	گ	ل	م	ن	و
و	ه	ة	ء	ي	ں	ى			

Menurut Borham (2012), perkembangan tulisan Jawi pada asalnya berkait rapat dengan ketibaan Islam oleh para pedagang dari Parsi. Ianya berkembang sejak zaman kerajaan Islam Pasai dan kemudian disebarakan hingga kerajaan Melaka, kerajaan Johor dan Aceh pada abad ke-17. Bukti kewujudan tulisan ini di Malaysia Batu Bersurat yang dijumpai di Terengganu bertarikh 702H atau 1303M manakala tulisan Rumi yang paling awal ditemui adalah pada akhir kurun ke-19. Penemuan tersebut membuktikan kewujudan tulisan Jawi di negara ini lebih awal berbanding tulisan Rumi.

2.2.1 Perkembangan Jawi di dalam Pendidikan Negara

Pada awal kemerdekaan Tanah Melayu, tulisan Jawi masih lagi banyak digunakan oleh orang Melayu sama ada untuk urusan harian mahupun untuk proses pengajaran dan pembelajaran (Abdul Hamid & Abdullah, 2009). Sungguhpun demikian, akibat daripada perubahan masa dan dasar-dasar yang diperkenalkan oleh kerajaan pada waktu itu telah menggugat tulisan Jawi sebagai tulisan persuratan. Akta Bahasa Kebangsaan 1963/67 telah membuat ketetapan untuk menjadikan tulisan Rumi sebagai tulisan rasmi kebangsaan yang memutuskan bahawa tulisan bagi bahasa kebangsaan ialah tulisan Rumi dengan syarat bahawa ini tidak melarang penggunaan tulisan Melayu, yang lebih dikenal dengan nama tulisan Jawi (Abdul Hamid & Abdullah, 2009). Setelah itu, berlaku kemerosotan dari sudut penguasaan disebabkan oleh penggunaannya yang terhad kepada mata pelajaran Pendidikan Islam atau murid-murid yang mengambil aliran agama sahaja.

Dalam perancangan awal KBSR, pelajaran Jawi adalah sebahagian daripada mata pelajaran Bahasa Melayu, dan mula diperkenalkan pada tahap II. Pada tahun 1984, pelajaran Jawi diajar dalam waktu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mulai tahun 3. Pada bulan Disember 1990, pelajaran Jawi diajar mulai pada tahun 1. Di dalam KSSR, kurikulum mata pelajaran Jawi masih sama iaitu ianya merupakan sub-subjek yang terkandung di dalam Pendidikan Islam yang di dalamnya terdapat beberapa komponen lain seperti Tilawah al-Qur'an, Hadith, Aqidah, Ibadah, Akhlak dan Sirah (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2008).

Status sekolah yang berbeza-beza dari sudut lokasi, prestasi akademik serta kemudahan dan prasarana antara isu menarik yang turut cuba dikaitkan didalam kajian ini. KSSR merupakan kesinambungan gagasan sebelumnya yang menghasratkan

kejayaan pelaksanaannya baik pada peringkat *makro* mahupun *mikro* (Nordin, 2013). Sehubungan itu, kajian ini turut melihat situasi tersebut dari sudut permasalahan dan cabaran yang dihadapi oleh guru yang menyumbang kepada kegagalan pelaksanaan EMK kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran oleh guru. Untuk menjawab persoalan tersebut pengkaji berminat untuk mengetahui dengan lebih mendalam apakah permasalahan-permasalahan tersebut dan adakah ianya permasalahan biasa yang lazim dihadapi oleh mana-mana guru di sekolah.

2.2.2 Pedagogi Pengajaran dan Pembelajaran Jawi

Kaedah pedagogi pada masa kini banyak bergantung kepada keupayaan guru menguruskan proses PdP dengan pelbagai cara asalkan ianya berbentuk pemusatan pelajar dan menggalakkan kemahiran berfikir kritikal, kreatif dan inovatif. Aktiviti penerokaan, pengujian hipotesis dan penyelesaian masalah akan digunakan dalam pendekatan berasaskan inkuiri, masalah dan projek. Untuk itu, guru dikehendaki menyesuaikan kaedah dengan cara pembelajaran pelajar (Nordin, 2013).

Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) di dalam PdP tulisan Jawi merupakan strategi kreatif yang boleh digunakan oleh guru untuk menerapkan kreativiti kepada murid. Menurut Jasmi dan Tamuri (2007), penggunaan BBM sangat penting di dalam PdP khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Islam. BBM tidak hanya terbatas kepada buku teks, papan tulis dan gambar sahaja, tetapi juga merangkumi segala benda yang digunakan dalam pelajaran yang dapat dilihat, didengar, dipegang, dibaca, dikisahkan, dirasai, dihidui, digunakan dan sebagainya.

Antara ciri-ciri BBM yang kreatif dan sesuai untuk diaplikasikan adalah seperti berikut (Jasmi & Tamuri, 2007) :

- i. Mempunyai hubungan antara idea dan isi pelajaran dengan membuat penerangan yang jelas di antara keduanya.
- ii. Menggunakan peta minda untuk menjelaskan bahagian yang sukar difahami dengan memfokuskan kepada bahagian tersebut.
- iii. Besar dan boleh dilihat dengan jelas oleh kesemua murid.

- iv. Penggunaan warna yang menarik dan saiz yang bersesuaian untuk menarik minat murid berbanding penggunaan warna hitam putih. Manipulasi warna juga dapat menonjolkan fakta penting. Saiz BBM turut berperanan penting untuk digunakan di dalam PdP. Sebagai contoh, saiz tajuk haruslah lebih besar daripada isi kandungan, dihitam (gelap) dan kedudukannya boleh diletakkan ditengah.
- v. Tahan lama, tidak berat dan mudah dibawa ke mana-mana sama ada dari bilik guru ke dalam kelas, dari kelas ke perpustakaan dan sebagainya.
- vi. Paling memberi kesan ialah BBM yang menghiburkan kerana murid gemar belajar sambil bermain. Akan tetapi, ianya perlu fokus kepada objektif pembelajaran dan murid dapat menyatakan pengajaran daripada aktiviti yang dijalankan. Contoh permainan adalah seperti teka silang kata, kuiz dan sebagainya.
- vii. Penghasilan BBM yang baik tidak semestinya memerlukan kos yang besar. Seeloknya ianya dihasilkan dan direkabentuk sendiri samaada oleh guru, panitia, mahupun pihak sekolah agar ianya tidak membebankan sesiapa.

2.2.3 Kaedah PdP Matapelajaran Tulisan Jawi

Kaedah merupakan satu istilah yang merujuk kepada satu siri tindakan guru yang sistematik dan tersusun untuk mencapai objektif pelajaran secara spesifik dalam jangka masa yang pendek (Mok, 1997; Ting & Said, 2007). Menurut Nahar dan Safar (2016), terdapat beberapa kaedah yang boleh diaplikasikan oleh guru mata pelajaran tulisan Jawi, antaranya ialah:

- i. Kaedah pandang sebut: Perkataan dipamerkan beserta dengan gambar dan pelajar melihat secara visual dan menyebut perkataan tersebut tanpa perlu mengeja. Kaedah ini mendedahkan murid kepada bahan yang konkrit, memberikan pengalaman yang lebih bermakna, mudah difahami dengan hanya menyebut berdasarkan gambar dan mengelakkan rasa bosan.

- ii. Kaedah fonetik: Membunyikan huruf yang diperkenal terlebih dahulu diikuti dengan membunyikan suku kata dan seterusnya menyebut perkataan. Melalui kaedah ini, huruf tidak disebut tetapi terus dibunyikan, seperti huruf alif [ʌ] terus disebut

bunyinya sebagai [a] dan seterusnya huruf-huruf yang lain. Contoh yang lain pula apabila ب + ت disebut dengan bunyi [ba] + [ta] iaitu [bata] dan seterusnya. Kaedah ini mempercepatkan proses pembelajaran tanpa perlu memaksa murid menghafal dan mengenal abjad Jawi.

iii. Kaedah abjad: Mengenal rupa bentuk dan nama huruf yang dipamerkan. Sekalipun ianya bersifat hafalan dan boleh menyebabkan kebosanan dikalangan murid, elemen kreativiti boleh diterapkan menggunakan kaedah ini andai ianya dilaksanakan dalam bentuk permainan, ganjaran, aplikasi Teknologi, Maklumat & Komunikasi (TMK) dan sebagainya.

iv. Kaedah latih tubi: Aktiviti mengulangi fakta dan kecekapan kemahiran yang dipelajari (Ali, 2013). Menerusi kaedah ini, murid membuat latihan latih tubi menyebut huruf Jawi tunggal berulang kali sehingga fasih untuk fasa kemahiran mengenal dan menyebut huruf. Latih tubi seterusnya dijalankan dengan menulis huruf tersebut untuk membolehkan murid menguasai kemahiran menulis huruf yang dipelajari. Teknik ini berkesan untuk memahirkan murid menguasai Jawi, namun ianya juga boleh menyebabkan kebebasan berfikir dan daya kreativiti murid terbatas. Untuk itu, elemen kreativiti dalam PdP boleh diterapkan menggunakan kaedah ini seperti memasukkan unsur muzik, lagu dan nyanyian menyebut huruf.

v. Kaedah permainan: Aktiviti yang dijalankan yang dapat memberikan keseronokan kepada murid untuk bermain dan belajar pada masa yang sama. Kaedah permainan merupakan perubahan dalam corak pengajaran dimana pelajar berubah daripada “pembelajaran dengan mendengar” kepada “ belajar dengan melakukan” (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002). Kaedah konvensional menggunakan buku teks, papan putih dan pen *marker* gagal memberikan kaedah pengajaran yang berkesan (Jamaluddin, 2016). Elemen kreativiti yang dapat meransang kemahiran berfikir murid amat sesuai untuk diterapkan di dalam aktiviti permainan. Antara kaedah permainan yang digunakan di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi adalah seperti Roda Impian Jawi, Boling, tenteng, Rumah Merpati, Kereta Api, Pandai Joran, Pancing Jawi dan pelbagai lagi aktiviti permainan lain yang boleh dijalankan (Akmariah & Sofiah, 2010).

vi. Kaedah nyanyian: Kaedah ini menggunakan strategi berpusatkan murid sebanyak 80 peratus dan hanya 20 peratus melibatkan guru. Aktiviti nyanyian dapat

membantu mempercepatkan lagi proses mengingat dan mengeja perkataan Jawi. Selain itu, dari sudut bahasa, kaedah nyanyian bukan sahaja membantu murid untuk mengingat tentang pembelajaran mereka, berlatih menggunakan bahasa tersebut dalam suasana yang menyeronokkan bahkan juga mempunyai hubungan yang signifikan yang membantu murid untuk menulis dan menghafal (Mohd Yusof et al., 2016).

vii. Kaedah Imlak: Menurut Asyraf Ridwan (2013), kaedah ini menggunakan teknik pembacaan dengan suara yang lantang sesuatu sumber yang ditulis oleh orang lain. Ianya melibatkan kemahiran mendengar dan menulis secara mekanis iaitu murid menyalin unit bahasa sama ada huruf, suku kata, perkataan atau ayat yang dibacakan oleh guru dalam tulisan Jawi. Kaedah Imlak boleh digunakan dalam PdP Jawi kerana ianya dapat membantu murid menguasai empat kemahiran bahasa iaitu mendengar, membaca, bertutur dan menulis dan sewajarnya kaedah ini turut dipandang serius oleh guru untuk menggunakan kaedah ini di dalam PdP (Kazazoglu, 2013). Elemen kreativiti boleh diterapkan menggunakan kaedah ini dari sudut aplikasi TMK untuk memperdengarkan huruf, pembelajaran secara koperatif dan kolaboratif menggunakan teknik pembezaan mengikut aras kepandaian murid untuk mengelakkan rasa bosan dan kurang bermotivasi dikalangan murid dan banyak lagi.

viii. Kaedah mengeja atau membatang: Teknik mengeja ditekankan dalam kaedah ini yang mana murid menyebut huruf, mengeja, membunyikan dan akhir sekali menulis huruf Jawi yang membentuk suku kata (Ali, 2013). Teknik ini lebih memberi fokus kepada kemahiran mengeja dan sesuai diaplikasikan kepada murid lemah yang masih tidak mengenali dan mengingati huruf Jawi tunggal.

Ledakan teknologi maklumat pada abad ke-21 juga telah banyak memberikan manfaat kepada bidang pendidikan. Aplikasi TMK juga sewajarnya turut dipandang serius oleh guru untuk menerapkan elemen kreativiti dalam PdP Jawi. Salah satu kaedah teknologi terkini yang menarik dan berkesan, boleh diaplikasikan di dalam PdP Jawi ialah penggunaan teknologi Realiti Luaran atau AR (*Augmented Reality*). Teknologi ini menggabungkan alam maya dan realiti menggunakan teknik pemaparan yang menarik kerana menampilkan objek 3D, animasi, audio dan video dengan hanya mengimbas kamera telefon pintar kearah imej tertentu yang telah direka (Mohid, Ramli, Nordin, & Abas, 2018).

Selain itu, kaedah PdP Jawi berasaskan TMK yang lain seperti permainan E-Jawi dalam talian bagi membantu pembelajaran murid disleksia (Abdul-Kahar, Salih, Mardhiah, Khalid, & Abdul Rahim, 2015) dan permainan Jawi WordSearch Game melalui peranti mudah alih (Diah, Ismail, Ahmad, & Syed Abdullah, 2010) bukan sahaja boleh digunakan sebagai alat untuk memastikan murid menguasai tulisan Jawi bahkan juga dapat menerapkan elemen kreativiti dikalangan murid.

Pelbagai kajian dan analisis telah dilakukan oleh tenaga pakar Jawi untuk memudahkan pengajaran subjek tersebut lebih berkesan kerana tulisan Jawi merupakan khazanah warisan Melayu yang banyak menjadi tulisan asas dalam pelbagai manuskrip di Nusantara terutama pada awal-awal kedatangan Islam di Alam Melayu. Hal ini telah mendorong para pengkaji untuk mencipta pelbagai kaedah untuk menghasilkan kaedah pengajaran Jawi yang lebih berkesan untuk memastikan murid menguasai tulisan tersebut. Pensyarah dan guru memikul tanggungjawab yang besar dalam menjalankan tugas mereka dan akan terus berusaha selain memikirkan pelbagai kaedah yang sesuai dengan keperluan murid dan pelajarnya untuk menguasai kemahiran asas membaca dan menulis tersebut termasuk Jawi (M. Harun, 2017).

2.3 Sistem Pendidikan Kebangsaan

Sistem pendidikan kebangsaan pada hari ini telah melalui pelbagai fasa pembaharuan dan pemodenan. Perkembangan tersebut berlaku untuk memastikan ianya sentiasa relevan, seiring dengan peredaran masa dan perubahan dunia masa kini. Guru perlulah dilengkapi dengan pelbagai pengetahuan dan kemahiran berkaitan PdP abad ke-21.

Kepentingan kreativiti dalam sistem pendidikan dapat dilihat apabila Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPIM) 2013-2025 telah menggariskan dua aspirasi yang saling berkait rapat iaitu aspirasi sistem dan aspirasi murid untuk berdepan dengan cabaran ekonomi abad ke-21. Objektif aspirasi murid ialah untuk mengenal pasti kemahiran khusus yang dapat diterapkan kepada murid bagi membolehkan mereka menerajui pembangunan ekonomi global. Salah satu daripada aspirasi tersebut ialah kemahiran berfikir yang mana murid pada abad ini perlu menguasai pelbagai kemahiran seperti kemahiran penyelesaian masalah, penaakulan dan pemikiran kreatif dan inovatif (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012). Sistem pendidikan yang tidak

mementingkan kemahiran-kemahiran tersebut hanya akan melahirkan generasi modal insan yang tidak kreatif serta tidak berupaya berfikir di luar konteks akademik.

Selain itu, sistem latihan yang diberikan kepada bakal guru iaitu guru pelatih di merata institusi pendidikan perlu diberikan pendedahan sewajarnya secara teori dan praktikal berkaitan konsep kreatif, pemikiran kritikal, kolaborasi dan komunikasi (Raja Ismail & Ismail, 2018). Ini kerana, pendidikan merupakan indikator utama dalam memacu pembangunan sesebuah negara dalam era revolusi iR4.0. Menerusi sistem pendidikan yang berkualiti, pembentukan generasi yang berdaya maju dapat diterjemahkan dalam bentuk pembinaan keyakinan diri seseorang untuk berhadapan dengan dunianya, menikmati keindahan yang ada di persekitarannya serta mampu mencipta kerjayanya sendiri (N. H. Harun, Abdul Rahman, Mansor, & Muhamad, 2020).

Pengenalan dasar baharu pendidikan kebangsaan iaitu Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) pada tahun 2010 menggantikan KBSR dengan hasrat untuk melahirkan insan yang seimbang, berfikiran kreatif, kritis dan inovatif melalui tunjang-tunjang komunikasi, sains dan teknologi, perkembangan fizikal dan estetika, keterampilan diri, kemanusiaan dan kerohanian, sikap dan nilai. Sungguhpun KBSR telah dimansuhkan, KSSR diperkenalkan dengan mengekalkan kesemua prinsip-prinsip KBSR. Prinsip ini dikekalkan kerana masih sesuai dan relevan untuk melahirkan insan yang seimbang dan holistik. Prinsip-prinsip tersebut adalah seperti berikut: (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012).

I. Pendekatan Bersepadu

Tumpuan utama diberikan kepada pendekatan bersepadu. Unsur-unsur pengetahuan, kemahiran dan nilai digabungkan supaya wujud kesepaduan dari segi intelek, rohani, emosi, jasmani dan sosial.

II. Perkembangan Individu Secara Menyeluruh

KSSR digubal untuk memastikan semua mata pelajaran berperanan untuk memenuhi keperluan intelek, rohani, emosi, jasmani dan sosial. Setiap potensi murid dikembangkan secara bersepadu.

III. Pendidikan Saksama Untuk Semua Murid

KSSR memberi peluang yang luas dan saksama kepada semua murid untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan kemahiran yang menyeluruh dan seimbang.

IV. Pendidikan Seumur Hidup

KSSR menyediakan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh semua murid sebagai asas untuk menghadapi cabaran kehidupan seharian dan pendidikan sepanjang hayat.

Penekanan kepada mata pelajaran Jawi di sekolah rendah melalui sistem pendidikan dapat dilihat melalui pengenalan program j-QAF. Program tersebut adalah berasaskan idea YAB Perdana Menteri Malaysia Tun Abdullah Hj Ahmad Badawi semasa lawatan beliau ke Kementerian Pelajaran Malaysia pada tahun 2003. Saranan beliau pada waktu itu adalah untuk memastikan murid sekolah rendah menguasai al Qur'an dengan baik sebelum memasuki sekolah menengah. j-QAF yang bermaksud Jawi, al Qur'an, Bahasa Arab dan Fardhu Ain akhirnya berjaya dilaksanakan secara berperingkat bermula pada tahun 2005 (Mohd Nizah & Asran, 2010).

Pelaksanaan program j-QAF dilihat sebagai suatu sinergi baharu yang diwujudkan dengan matlamat untuk kembali mengangkat imej Pendidikan Islam khususnya untuk mata pelajaran tulisan Jawi. Ini kerana penguasaan yang baik dalam Jawi bukan sahaja dapat memartabatkan tulisan tersebut sebagai suatu khazanah warisan bangsa yang bernilai, malahan ianya juga berperanan membantu murid untuk menguasai kandungan ilmu mata pelajaran Pendidikan Islam dengan baik (Nahar & Safar, 2016).

2.4 Kreativiti dan Kepentingannya

Kreativiti merupakan suatu bidang yang sangat luas dan subjektif (M. A. Abd Hamid, 2004). Ia merupakan suatu proses dan hasil dari proses tersebut yang boleh diukur. Ianya juga boleh meningkat atau merosot jika sekiranya tidak diberikan perhatian. Seperti yang berlaku di Amerika Syarikat, indeks kreativiti rakyat Amerika merosot buat pertama kali kesan daripada sistem pendidikan yang sudah tidak relevan dengan peredaran masa (Bronson & Merryman, 2010).

Kepentingan kreativiti dapat dilihat apabila ianya menjadi agenda utama negara-negara lain di seluruh dunia. Pada tahun 2008, kurikulum sekolah menengah di Britain telah dipinda bagi memberi penekanan yang lebih kepada aspek penghasilan idea dengan menggunakan ujian Torrance sebagai instrumen untuk menilai pencapaian para pelajar. Kesatuan Eropah (EU) pula telah memilih tahun 2009 sebagai *The European Year of Creativity* dengan membiayai latihan kepada para guru serta melaksanakan sistem pembelajaran *secara problem-based learning* berdasarkan acuan dan keperluan semasa. China pula, membuat pembaharuan dengan menggunakan pendekatan yang sama bagi menggantikan kaedah pengajaran dan pembelajaran secara *drill-and-kill* (Bronson & Merryman, 2010).

Kajian tentang kreativiti telah lama mendapat perhatian di negara barat. Sebagai contoh, Amerika Syarikat dan United Kingdom khususnya telah berabad lamanya menjalankan kajian dalam bidang tersebut. Tokoh-tokoh barat yang popular seperti Guilford, Torrance dan Baron telah banyak memberikan sumbangan mereka dalam bidang kajian saintifik kreativiti (Runco & Albert, 2010). J. P Guilford, merupakan seorang ahli psikologi terkenal dan merupakan bekas presiden American Psychologist Association yang ke-59, di dalam ucapatamanya pada persidangan tahunan American Psychologist Association (APA) pada tahun 1950 telah menyarankan dan sudah tiba masanya agar para ilmuan ahli psikologi memberikan perhatian dan penekanan kepada isu yang berkaitan dengan kreativiti, pemikiran kreatif, dan juga ciri-ciri psikologi yang ada pada seseorang individu kreatif yang telah berjaya dalam kehidupan. Malahan, menurut Guilford (1950), kepintaran seseorang individu itu tidak seharusnya hanya dinilai dari aspek *Intelligence Quotient* (IQ) sahaja dan ujian IQ yang diterima pakai sebelum ini bukanlah ukuran yang betul untuk menyatakan seseorang itu memiliki pemikiran yang kreatif ataupun tidak (Weisberg, 2006).

Fenomena kreativiti telah dicetuskan oleh para ilmuan dari barat, namun ianya tidak bermaksud budaya Timur tidak kreatif, tidak berminat dengan kreativiti, atau tidak menyumbang kepada sejarahnya. Sebilangan orang Asia mencadangkan mereka kurang kreatif (Ng, 2001), tetapi lebih umum diterima bahawa budaya Timur adalah kreatif dengan cara yang mungkin tidak dihargai oleh standard Barat (Kaufman & Sternberg, 2006; Niu & Kaufman, 2013).

Sekalipun berbeza dari sudut nilai, negara-negara Asia juga turut tidak ketinggalan mengikuti dan mempelopori bidang kreativiti untuk mencapai kemajuan. Mengambil contoh negara-negara Asia yang maju dari sudut ekonomi sehingga digelar sebagai *The East Asian Five Dragons* seperti Singapura, Korea Selatan, Jepun, Hong Kong dan Taiwan adalah kerana ianya disebabkan oleh nilai-nilai yang ada dalam diri mereka seperti kemahiran yang dimiliki, kerajinan, ketabahan dan juga pendidikan. Begitu juga di Malaysia, turut tidak ketinggalan untuk sama-sama meraikan kreativiti dengan mengambil inisiatif mengisytiharkan tahun 2010 sebagai tahun kreativiti dan inovasi (R. Ahmad, Hassan, & Ariffin, 2016).

Kemahiran kreativiti di dalam PdP sangat penting. Kajian oleh Noor Lela, Sho, Hariyaty dan Rohaila (2019), berkenaan dengan kepentingan amalan pengajaran dan pembelajaran abad 21 terhadap pembangunan pelajar menunjukkan guru hanya menguasai pada tahap sederhana dalam kemahiran pentaksiran, kemahiran kreativiti dan inovasi serta kemahiran kolaborasi.

Pengajaran yang kreatif akan memberikan banyak manfaat bukan sahaja kepada murid bahkan juga kepada guru yang mengajar. Peranan guru amat penting untuk memupuk budaya kreativiti di kalangan pelajar. Melalui komunikasi, aplikasi, kaedah pengajaran yang digunakan di dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran yang bersifat dua hala dan pemikiran yang divergen dapat memupuk pemikiran yang kreatif di kalangan pelajar (Said & Yunus, 2008).

Pada hari ini, sistem pendidikan negara masih terikat dengan pentaksiran berpusat, yang mana guru yang berjaya menghasilkan bilangan pelajar yang ramai mendapat keputusan yang cemerlang dalam peperiksaan kebiasaannya akan dilihat sebagai guru yang berkesan (Toh, 2003). Namun begitu dengan perkembangan teknologi semasa dan revolusi industri 4.0 yang berasaskan teknologi pengkomputeran dan automasi sudah pasti ianya memerlukan modal insan yang kompetitif dalam memenuhi cabaran dan permintaan pasaran yang semakin kompleks (Mohamed Makhbul & Abd Latif, 2019).

Justeru itu, penerapan kreativiti di dalam PdP perlu diberikan keutamaan khususnya untuk melahirkan generasi pelajar yang kreatif dan inovatif serta mampu berhadapan dengan cabaran masa akan datang. Jika sekiranya aspek pemikiran sama

kreatif atau kritis dipinggirkan, sistem pendidikan negara hanya akan melatih murid yang cemerlang di dalam peperiksaan sahaja.

2.4.1 Definisi Kreativiti

Menurut Pusat Rujukan Persuratan Melayu, kreativiti bermaksud kemampuan (kebolehan) mencipta sesuatu (Pusat Rujukan Persuratan Melayu, n.d.). Ned Herman, pula menjelaskan: “*My own thinking is that creativity in its fullest sense involves both generating an idea and manifesting it –making something happen as a result*” (Lumsdaine & Lumsdaine, 1995: ms.14). Berdasarkan definisi tersebut, ianya bermaksud kreativiti merupakan suatu proses pemikiran untuk melahirkan idea baharu daripada idea sedia ada yang lebih baik untuk direalisasikan dan dipraktikkan. Berdasarkan pengertian itu, ianya dilihat bersesuaian dengan kajian ini yang melihat kepada penghasilan idea baru oleh guru untuk menerapkan elemen kreativiti di dalam PdP Jawi.

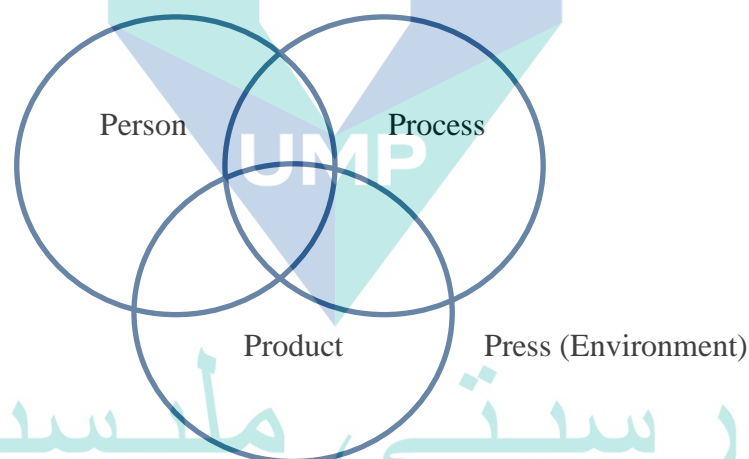
M. A. Abd Hamid (2004) menerangkan bahawa kreativiti merupakan suatu kebolehan berfikir dan bertindak yang tidak berasaskan logik biasa kerana logik bersifat “penilaian” (*judgemental*). Tetapi itu tidak bermakna kreativiti tidak memerlukan pemikiran kreatif dan analitis. Kreativiti tahap tinggi amat memerlukan pemikiran logik-kritis kerana idea yang asli belum tentu boleh berjaya jika ia dipasarkan (Buntat & Mat Nasir, 2011).

Kreativiti dapat difahami sebagai konstruk pelbagai dimensi, yang melibatkan kognitif pemboleh ubah seperti keperibadian, keluarga, aspek pendidikan, sosial dan budaya. Dimensi ini saling berinteraksi antara satu sama lain mengikut gaya pemikiran kreatif seseorang individu dan pastinya mempunyai pelbagai cara yang berbeza (Nakano & Wechsler, 2018; Sternberg, 2010). Oleh itu, fenomena kreatif telah dikaji dengan pendekatan yang paling berbeza, adakala ianya menekankan kepada faktor seperti orang, proses, produk, persekitaran, atau bahkan interaksi antara dua atau lebih pemboleh ubah ini, sehingga menunjukkan bahawa kreativiti mempunyai pelbagai cara untuk dikenali (Alencar & Fleith, 2008; Nakano & Wechsler, 2018).

2.4.2 Dimensi Kreativiti

Menurut Malik dan Butt (2017), kreativiti seseorang individu boleh dipertingkatkan melalui latihan dan pendekatan yang disesuaikan yang dilaksanakan secara berterusan. Kreativiti boleh berkembang pada tahap pembelajaran yang tertentu (H.-Y. Liu & Chang, 2017). Menurut Fleith (2000) pula, guru akan mendorong kreativiti dengan cara memberi pilihan, memberi peluang untuk menyedari tentang kreativiti seseorang pelajar, dan menerima mereka sebagaimana adanya.

Ku, Kao Lo, dan Sheu (2003) telah mencadangkan beberapa elemen tambahan terhadap dimensi model kreativiti iaitu: *asking*, *thinking*, *doing* dan *evaluating* (ATDE) terhadap kursus Konsep Kejururawatan Profesional mereka untuk mendorong kreativiti pelajar. Walaubagaimanapun, penyelidikan kreativiti bermula dan tertumpu kepada kerangka kreativiti 4P iaitu: *person*, *process*, *press*, dan *product* sebagaimana yang ditunjukkan di dalam **Rajah 2.1** (Barron, 1955; Rhodes, 1961).



Rajah 2.1 Empat Dimensi Kreativiti

Person ialah merujuk kepada keperibadian, akal, tingkah laku, fizikal, kebiasaan, sikap, konsep sendiri, atau sistem nilai seseorang individu (Rhodes, 1961). *Process* pula merangkumi aspek motivasi, persepsi, pembelajaran, pemikiran dan komunikasi. *Press* di dalam kerangka kreativiti 4P pula bermaksud hubungan antara manusia dan persekitarannya dan akhir sekali *product* merujuk kepada objek fizikal, idea, sistem, perkhidmatan, atau juga proses (D. Cropley, 2016).

Menurut (H.-Y. Liu & Chang, 2017), berdasarkan kajian tinjauan kreativiti mereka ke atas 56 orang pelajar yang mengikuti kursus profesional, pendekatan pengajaran kreativiti yang menggunakan model 4P adalah berkesan. Berbeza dengan pengajaran tradisional, pendekatan pengajaran 4P dapat memberikan maklumat tentang gaya dan kaedah pengajaran yang digunakan. Sehubungan itu maklumat yang diperolehi dapat menyumbang kepada kerangka pengajaran yang kreatif, yang dapat dilaksanakan untuk membantu pelajar kolej menguasai kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dan kemahiran menyelesaikan masalah (Mokaram, Al-Shabatat, Fong, & Andaleeb, 2011)

2.4.3 Penekanan Terhadap Kreativiti di dalam PdP

Kajian tentang kreativiti di barat telah bermula sekian lama. Runco (2019) menyatakan perkembangan kepada idea-idea yang baharu dan produk asli merupakan ciri-ciri yang sememangnya ada pada manusia. Kepercayaan terhadap ‘inspirasi atau penghasilan idea’ dihasilkan melalui ketinggian pengetahuan, telah terdapat di dalam ajaran-ajaran seperti Greek, Judaic, Christian dan juga di dalam tradisi Muslim (Craft, 2001). Kajian kreativiti secara sistematik telah dilakukan oleh Galton pada tahun 1869. Fokus beliau pada waktu itu adalah sesuatu yang dianggap ‘*genius*’. Setelah itu, muncul beratus-ratus kajian lain dalam bidang yang sama dan seterusnya telah diiktiraf pada peringkat umum dan seterusnya ke peringkat yang lebih meluas (Williams, Runco, & Berlow, 2016).

Kreativiti yang dicetuskan oleh para ilmuwan barat telah berkembang dengan pesat. Bermula dengan takrifan, huraian definisinya kini menjadi semakin luas dan telah membawa kepada kemajuan dan perkembangan kajian secara saintifik. Pada awal abad ke-20, usaha ke arah penyelidikan kreativiti secara empirikal telah dapat dilihat, merangkumi 4 disiplin psikologi yang baru iaitu *psychoanalytic*, *cognitive*, *behaviourist* dan *humanistic* (Craft, 2001). Tahun 1950 dilihat sebagai suatu anjakan kepada kajian kreativiti. Ianya berlaku selepas gesaan yang dibuat oleh J.P. Guilford yang menggalakkan usaha penyelidikan dalam bidang ini perlu diberikan perhatian dan dipertingkatkan lagi (Barbot, 2019; Niu & Sternberg, 2003). Peningkatan tumpuan terhadap kreativiti dalam pendidikan telah terbukti selama beberapa dekad di mana tumpuan tersebut adalah mengenai kesedaran tentang ketegangan yang wujud di antara

sistem pendidikan dan perkembangan atau merealisasikan kreativiti peribadi (Wilson, C., Lennox, P.P., Hughes, G.& Brown, 2017).

Di abad ini, pengetahuan dan kemahiran dalam bidang teknologi amat penting yang mana ianya berkait rapat dengan perkembangan kreativiti. Menurut Henriksen, D., Mishra, P., dan Fisser (2016), teknologi kontemporari sering membawa kemungkinan baru bagi orang untuk menjadi kreatif. Apatah lagi, dunia kini bergerak pantas ke arah apa yang digambarkan dengan meluas sebagai Revolusi Perindustrian 4.0 yang mana ianya melangkaui mekanisasi berterusan dengan kebangkitan sektor robotik, pembelajaran mesin, dan kepintaran buatan. Di sini, ianya akan mengubah fundamental pengalaman dan usaha manusia secara kolektif (Wilson, C., Lennox, P.P., Hughes, G.& Brown, 2017).

Melihat kepada perkembangan bidang kreativiti yang merangkumi pelbagai disiplin ilmu pada masa kini, ia sewajarnya menjadi aspirasi kepada semua guru khususnya guru Pendidikan Islam (GPI) yang mengajar mata pelajaran Jawi menjadi orang yang mahir dalam pemikiran kreatif dan menerapkan elemen kreativiti di dalam sesi PdP untuk melahirkan generasi modal insan yang berkualiti.

Di Malaysia, bidang kreativiti mula diberikan penekanan di dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) yang dilancarkan pada tahun 1983. Salah satu objektif KBSR ialah untuk mengembangkan dan meningkatkan daya pemikiran kreatif pelajar (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2001). Oleh itu banyak pembaharuan telah diperkenalkan yang menjadikannya lebih mesra kreativiti berbanding dengan Kurikulum Lama Sekolah Rendah (KLSR). Elemen Kemahiran Berfikir yang terkandung di dalamnya adalah selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2008).

Dalam konteks Malaysia, sebagai sebuah negara yang pesat membangun dan bergerak ke arah menjadi sebuah negara maju menjelang 2020, keperluan kepada kreativiti rakyatnya adalah lebih mendesak. Kreativiti dianggap aset penting di dalam alam pekerjaan dan oleh kerana itu pendidikan dianggap sebagai faktor yang paling berkuasa untuk mempengaruhi kreativiti seseorang individu.

Kementerian Pelajaran Malaysia memainkan peranan yang sangat penting dalam membawa perubahan pendidikan di Malaysia sejak sekian lama lagi. Misi

Kementerian Pelajaran Malaysia ialah membangunkan sistem pendidikan yang berkualiti dan bertaraf dunia, disamping mengembangkan potensi individu sepenuhnya dan memenuhi aspirasi negara (Said & Yunus, 2008). Apatah lagi keperluan terhadap kreativiti semakin mendesak disebabkan oleh peredaran zaman yang menekankan kepada elemen kreativiti yang perlu diterapkan dalam PdP (Ab Majid & Ismail, 2017).

Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) memberi penekanan untuk membangunkan modal insan yang kreatif bagi memenuhi keperluan negara di abad ke-21. Pelaksanaan elemen kreativiti dalam pendidikan akan memangkin agenda transformasi negara. Dalam konteks pendidikan, kreativiti telah digabungkan dengan elemen inovasi di dalam pengajaran dan pembelajaran. Ciri-ciri tersebut dapat dilihat apabila murid suka menyoal, membuat hubung kait, mengjangka peristiwa akan berlaku, membuat spekulasi tentang kemungkinan, meneroka idea, berfikir secara lateral dan sentiasa membuat refleksi secara kritikal tentang idea, tindakan dan hasil (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012).

2.4.4 Pengukuran Kreativiti di dalam PdP

Pemikiran kreatif adalah elemen yang penting untuk diterapkan dalam pendidikan dan pembangunan sosial, namun, amalan pembudayaan kreativiti tidak diberikan perhatian dalam pengajaran (Haxhihyseni, 2015). Pendidikan pada abad ke-21 mengharungi cabaran yang cukup besar di dalam usaha untuk melahirkan generasi modal insan yang dikehendaki. Pembinaan negara bangsa dengan nilai yang disemaikan di sekolah melalui ilmu dan amalan pedagoginya dalam konteks perubahan sosio-ekonomi dan cabaran global kini telah ketinggalan zaman (Nordin, 2013).

Oleh itu, penerapan kreativiti di dalam PdP sewajarnya diberikan perhatian oleh semua pihak. Berdasarkan pengamatan, terdapat kajian berkenaan amalan kreativiti di dalam PdP terutamanya di kalangan guru seperti kajian berkenaan penggunaan strategi kreatif di kalangan guru bahasa Arab di sebuah sekolah menengah agama Islam (Faizuddin et al., 2016), dan tingkah laku inovatif di kalangan guru di sekolah-sekolah berprestasi cemerlang (Ab Majid & Ismail, 2017). Kajian-kajian ini mengkaji sikap dan strategi guru dalam menjadikan amalan kreatif di dalam PdP dan peranan yang dimainkan oleh guru dalam memupuk kreativiti pelajar. Dapatan kajian menyatakan

guru Bahasa Arab di sekolah mempunyai pengetahuan yang sangat baik terhadap kreativiti pengajaran.

Selain itu, kajian berkaitan pengukuran kreativiti adalah seperti kajian berkenaan Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) dan hubungkaitnya dengan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang kreatif ke atas murid-murid Sekolah Rendah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) di kawasan pedalaman (Mansor, Leng, Rasul, Raof, & Yusoff, 2013). Selain itu, kajian kreativiti di dalam PdP turut dijalankan pada peringkat pengajian tinggi. Antaranya ialah kajian yang membincangkan faktor yang mendorong kepada pemikiran kreatif iaitu kajian yang melibatkan mahasiswa Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia. Dapatan kajian tersebut mendapati, kesemua faktor yang dikaji iaitu ilmu pengetahuan, gaya berfikir, personaliti, motivasi dan keadaan persekitaran mendorong kreativiti murid (Buntat & Mat Nasir, 2011). Disamping itu juga, kreativiti merupakan kemahiran yang perlu dikuasai oleh mahasiswa pada masa pada kini. Buktinya, pada peringkat pengajian tinggi, universiti tempatan telah mengambil inisiatif untuk menggubal semula kurikulum dan silibus pengajian mereka, agar ianya memenuhi kehendak pasaran kerja dan selari dengan perkembangan semasa (Ismail, Khairuddin, & Badi, 2019).

Kajian-kajian yang telah dijalankan di atas menunjukkan kreativiti merupakan kemahiran yang boleh diukur. Ianya boleh diterapkan oleh guru melalui strategi, pendekatan, kaedah dan teknik PdP yang digunakan. Oleh itu usaha untuk memperbanyakkan lagi kajian dalam bidang tersebut perlu terus dipertingkatkan lagi untuk melahirkan generasi modal insan yang berfikiran kreatif pada masa akan datang.

2.4.5 Strategi Kreatif Kurikulum Pendidikan Melalui KSSR

Pada tahun 2011, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM), melalui edaran Pekeliling Ikhtisas Bilangan 11 2010 secara rasminya mengumumkan pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) secara berperingkat bermula dengan tahap 1 (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2010). Matlamat KSSR adalah jelas iaitu melahirkan insan yang seimbang, berfikiran kreatif dan kritis, dan inovatif melalui enam tunjang iaitu komunikasi, perkembangan fizikal & estetika, kemanusiaan, ketrampilan diri, sains dan teknologi, kerohanian sikap dan nilai (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014).

Dari mula KSSR dilaksanakan sehingga sekarang, terdapat keperluan untuk penambahbaikan dan mengukuhkan kurikulum kebangsaan agar ianya selari dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Sehubungan itu KSSR semakan (2017) telah diluluskan pada tahun 2015 untuk dilaksanakan secara berperingkat bermula dengan tahun 1 2017. KSSR semakan (2017) diperkukuhkan dengan memfokuskan beberapa faktor kritikal iaitu (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014);

1. Memastikan penyampaian Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ingin diterapkan.
2. Melaksanakan kaedah pengajaran berasaskan inkuiri
3. Melaksanakan pentaksiran berasaskan sekolah supaya prestasi dan pencapaian murid dapat dioptimumkan.
4. Mengemaskini kepelbagaian prasarana dan sumber di sekolah agar ianya mampu memenuhi keperluan pelaksanaan KSSR semakan (2017)

Elemen merentas kurikulum (EMK) pula merupakan unsur nilai tambah yang diperkenalkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia untuk diterapkan di dalam PdP selain perkara yang telah ditetapkan di dalam standard kandungan dan standard pembelajaran. Ianya bertujuan untuk mengukuhkan ketrampilan modal insan dalam mendepani cabaran abad ke-21. Pada mulanya terdapat 3 unsur terkandung di dalam EMK yang perlu diterapkan di dalam PdP iaitu Kreativiti dan Inovasi, Keusahawanan, serta Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dimana ketiga-tiga elemen tersebut telah dikenal pasti sebagai pelengkap kepada usaha memantapkan kualiti pelaksanaan KSSR (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012).

Semakan KSSR (2017) juga telah membuat penambahan dengan memasukkan beberapa unsur lain yang boleh diterapkan di dalam PdP iaitu Bahasa, Sains dan Teknologi, Pendidikan Alam Sekitar, Nilai Murni, Patriotisme, Pendidikan Kewangan, Keselamatan jalan raya dan Kelestarian Global (kementerian Pendidikan Malaysia, 2016).

Salah satu penambahbaikan yang dibuat yang dapat menggalakkan lagi kepada pelaksanaan, penerapan dan peningkatan kemahiran berfikir dikalangan murid-murid ialah melalui pengenalan sistem Penilaian Berasaskan Sekolah (PBS) PBS yang antara merupakan komponen penting di dalam KSSR. Penambahbaikan ini menggantikan sistem lama yang lebih berorientasikan peperiksaan. Sehubungan dengan itu, Mesyuarat Jemaah Menteri bertarikh 17 Disember 2010 telah bersetuju supaya Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) dilaksanakan sebagai sebahagian daripada Program Transformasi Pendidikan. PBS merupakan satu pentaksiran yang bersifat holistik yang mampu menilai aspek kognitif (intelekt), afektif (emosi dan rohani) dan psikomotor (jasmani) selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Pelaksanaan PBS bukan sahaja bermatlamatkan peningkatan mutu pencapaian murid-murid, malahan turut merangkumi strategi pengajaran dan pembelajaran guru di dalam dan di luar bilik darjah.

Pentaksiran ini memberi ruang yang lebih luas kepada guru untuk memantau prestasi murid samaada di dalam mahupun di luar bilik darjah, malahan dapat memberi maklum balas yang konstruktif untuk membantu meningkatkan kebolehan murid di dalam pembelajaran (Brown, 2001). Murid-murid akan dinilai berdasarkan kemampuan dan kesediaan mereka. Instrumen penilaian juga adalah pelbagai seperti kuiz,soal-jawab,drama,penulisan cerpen,lakon peranan (role-playing) dan sebagainya (Davison, 2007; Dietel, Herman, & Knuth, 1991). Secara tidak langsung akan membantu guru merangka strategi pengajaran dan pembelajaran yang efektif berdasarkan kemampuan murid yang berbeza-beza. Dengan pelaksanaan penilaian berasaskan sekolah, pihak kementerian pendidikan bukan hanya berharap dapat meningkatkan pencapaian pelajar dalam pembelajaran dengan meningkatkan keyakinan mereka, tetapi juga berharap dapat meningkatkan strategi pengajaran guru (Mansor et al., 2013).

2.5 Jawi dan Kreativiti dari Perspektif Islam

Jawi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajar secara khusus di sekolah rendah. Pengkelan yang dibuat kepada mata pelajaran Jawi sebagai salah satu subjek yang diajar di semua sekolah rendah di Malaysia merupakan satu langkah yang bijak. Ini kerana pada masa kini penguasaan murid di dalam mata pelajaran tersebut agak membimbangkan. Kajian S. Abd Hamid, Mohamad dan Ahmad (2016), ,mengatakan penguasaan tahap penguasaan pembacaan dan penulisan murid sekolah rendah agama

adalah sederhana, dimana kemahiran membaca mendahului kemahiran menulis. Malahan kajian tersebut menyarankan bahawa penguasaan dalam Jawi seharusnya dimulakan dari awal lagi iaitu pada peringkat kanak-kanak. Sokongan dan kerjasama daripada pihak-pihak yang terlibat seperti ibu bapa, guru dan pengurusan serta kepimpinan sekolah amat penting untuk memastikan kejayaan tersebut. Apatah lagi Jawi melambangkan identiti negara yang suatu ketika dahulu ianya berperanan penting bukan sahaja sebagai bahasa dan tulisan malahan juga menjadi alat kemahiran yang dapat memperkayakan khazanah ilmu yang sedia ada (Mokhtar Shafii, 2000).

Pelaksanaan program j-QAF pada tahun 2005 merupakan satu langkah murni yang telah menyokong usaha tersebut. Program tersebut adalah alat yang bertujuan memperkasakan Pendidikan Islam melalui penekanan khusus kepada proses pengajaran dan pembelajaran dalam Jawi, Al-Quran, Bahasa Arab dan Fardhu Ain. Program ini dijalankan menggunakan model dan modulnya yang tersendiri hasil usaha pemikir dan cerdik pandai dalam bidang masing-masing. Pada asasnya, program ini tidak mengubah waktu Pendidikan Islam sedia ada, cuma kurikulumnya melalui proses penambahbaikan dan diperhalusi mengikut peringkat penguasaan murid (Mohd Nizah & Asran, 2010).

Secara ringkas, objektif pelaksanaan program jQAF ini akan cuba untuk membolehkan semua murid Islam sekolah rendah akan dapat:

1. Menguasai bacaan dan tulisan Jawi
2. Khatam Al-Quran
3. Menguasai Bahasa Arab dan
4. Memantapkan dan menguasai amalan Fardhu Ain.

Seperti yang telah dinyatakan sebelum ini. Jawi dan Islam mempunyai kaitan yang rapat. Ianya dibawa dan dikembangkan oleh pedagang-pedagang Arab yang datang berdagang untuk menyebarkan agama Islam di Tanah Melayu.

Selain daripada itu, kaedah Jawi yang dipelopori oleh dua tokoh terbilang negara iaitu Za'ba dan Matlob merupakan salah satu bidang yang mencakupi seni Islami yang menjadi sumber kraftangan sebagai identiti jatidiri orang Melayu dalam menunjukkan corak budaya masyarakat Melayu khasnya dan masyarakat Asia Tenggara amnya (Haji Harun & Lubis, 2014).

Salah satu dari seni halus yang terhasil daripada tulisan Jawi ialah tulisan khat. Menurut Abdul Salām (2002, m.s.9), “Khat adalah merupakan lidahnya tangan, kecantikan rasa, penggerak akal, penasihat fikiran, senjata pengetahuan, perekat persaudaraan ketika bertikai dan pembincang ketika berjauhan, pencegah segala keburukan dan khazanah pelbagai masalah kehidupan”.

Seni khat dan Jawi saling berkait rapat antara satu sama lain. Namun begitu, pada hari ini, pemahaman serta penghayatan terhadap seni halus tersebut semakin berkurangan. Salah satu daripada puncanya ialah penghapusan tulisan Jawi melalui Akta Bahasa Kebangsaan 1963 (N. Y. Musa, Zakaria@Che Daud, Muslim, & Alias, 2017). Seni tulisan ini telah mewarnai pelbagai pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam yang menjadi nilai kesenian Islam yang berkualiti tinggi dengan tetap berpandukan ketentuan-ketentuan seni Islam yang tersendiri. Oleh itu pelbagai langkah perlu diambil untuk mengalakkan umat Islam mengekalkan dan melestarikan aktiviti-aktiviti penulisan tersebut sehingga ianya menjadi wasilah pengkalan seni teragung yang diajarkan di sektor pendidikan (Makmur & Buchari, 2014).

Dari sudut Islam juga, ianya turut menitikberatkan perihal kreativiti dalam kehidupan. Kreativiti ditakrifkan sebagai keupayaan untuk merekacipta perkara baru yang memberikan manfaat kepada umat sejagat serta tidak bercanggah dengan prinsip-prinsip *Syari'ah Islamiyyah* (Al-karasneh & Saleh, 2010). Sementara itu W. Yousif (1999) dalam kajiannya menjelaskan kreativiti merupakan suatu proses merealisasikan, mengamalkan atau menghuraikan prinsip-prinsip ketuhanan yang bersesuaian pada bila-bila masa dan tempat untuk memenuhi cabaran yang timbul merangkumi pelbagai aspek kehidupan (Al-karasneh & Saleh, 2010). Takrifan tersebut merujuk kepada sebarang idea atau ciptaan baharu yang terhasil walau dalam apa jua perkara dalam kehidupan seharusnya tidak melanggar prinsip-prinsip yang telah digariskan oleh Islam.

2.6 Kerangka Teori

Kerangka teori kajian ini dibina berdasarkan kepada 2 komponen iaitu teori kreativiti dan teori pembelajaran. Kerangka teori kreativiti adalah bersandarkan kepada teori Pelaburan Kreativiti oleh R. J. Sternberg dan Lubart (1995) dan kerangka model

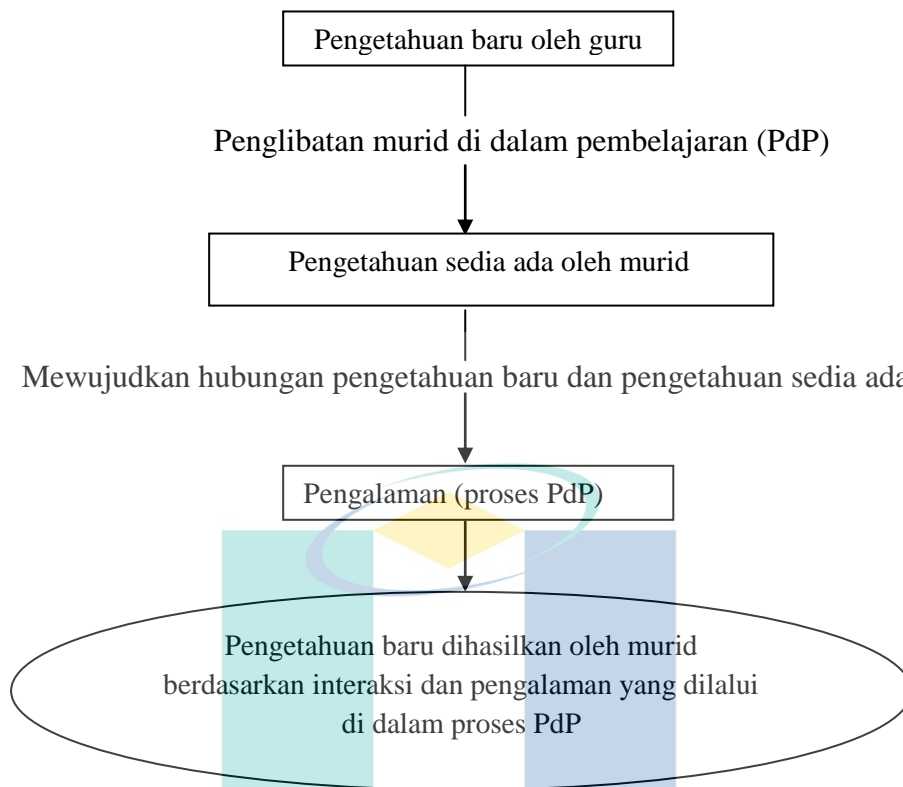
proses kreatif terarah oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (2012). Teori pembelajaran kajian pula berdasarkan kepada teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah suatu pendekatan yang digunakan sebagai panduan dalam bidang pendidikan (Zakaria, 2015). Pada asasnya konstruktivisme bermaksud pembinaan kefahaman dan pengetahuan baru tentang dunia melalui pengalaman yang dilalui dan refleksi yang dilakukan terhadap pengalaman tersebut. Teori ini ialah berdasarkan kepada premis kognitif (pembelajaran) yang terhasil dari proses pembinaan mental. Dengan kata lain, pelajar belajar dengan memasukkan maklumat baru digabungkan dengan pengetahuan dan maklumat sedia ada yang mereka ketahui (Olusegun, 2015).

Menurut Tam (2000), terdapat 4 prinsip asas yang terkandung di bawah teori konstruktivisme jika sekiranya digunakan di dalam PdP iaitu:

- i. Pengetahuan dikongsi bersama oleh guru dan murid
- ii. Guru dan murid berkongsi autoriti
- iii. Peranan guru adalah sebagai pemudahcara atau fasilitator
- iv. Pembelajaran koperatif iaitu dalam kumpulan kecil iaitu terdiri daripada murid pelbagai aras kepandaian.

2.6.1 Kerangka Teori Pembelajaran

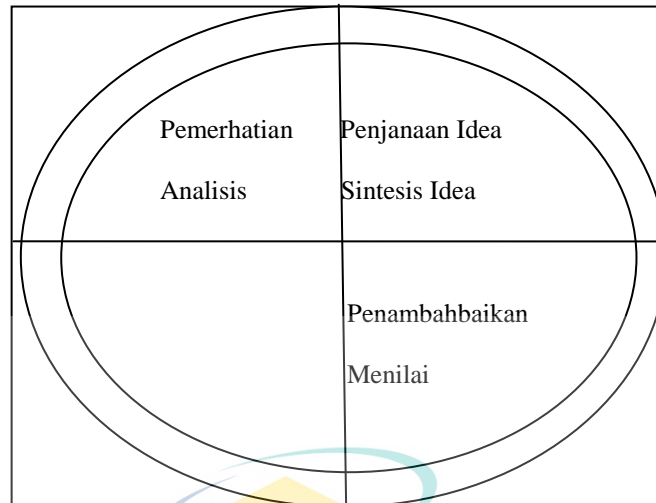
Teori pembelajaran kajian ini adalah berdasarkan kepada teori konstruktivisme. Kerangka teori pembelajaran kajian ini adalah berdasarkan kerangka kajian oleh (Szymanski Cynthia & Haas, 2002) dalam kajian (Karaduman & Gültekin, 2007) yang diubahsuai mengikut keperluan kajian ini. Gambaran teori pembelajaran tersebut adalah seperti **Rajah 2.2**.



Rajah 2.2 Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Sumber: Szymanski Cynthia & Haas, (2002)

Seterusnya teori pembelajaran kajian ini juga turut merujuk kepada model penerapan EMK kreativiti di dalam PdP yang dikenali sebagai model proses kreatif terarah. Kerangka model ini dijadikan panduan oleh guru untuk menerapkan kreativiti di dalam PdP. Ianya mengandungi elemen seperti persediaan, imaginasi, perkembangan dan tindakan yang dikemukakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012) seperti di dalam **Rajah 2.3**.



Rajah 2.3 Model Proses Kreativiti Terarah

2.6.2 Teori Pelaburan Kreativiti

Teori pelaburan kreativiti (Sternberg & Lubart, 1995) merupakan teori berkenaan dengan orang yang kreatif iaitu yang memaju dan mengembangkan idea kreatif mereka yang tidak dibangunkan atau idea yang kurang digemari oleh orang lain. Idea tersebut, mengikut standard pelaburan dibeli atau dihasilkan pada harga yang murah dan kemudian dijual pada harga yang tinggi. Dalam hal ini, membeli pada harga yang rendah bermaksud mengikuti idea-idea yang tidak diketahui atau diluar permintaan orang ramai tetapi idea ini mempunyai potensi yang tinggi. Pada kebiasaannya, apabila idea-idea tersebut dibentangkan buat pertama kali, mereka akan menghadapi pelbagai rintangan. Individu yang kreatif akan menghadapi rintangan tersebut secara berterusan serta tidak berputus asa dan akhirnya berjaya menjual ideanya dengan harga yang tinggi (Jamal, 2017).

Abd Hamid (2004) menyatakan, teori kreativiti oleh Sternberg merupakan teori yang bersifat ilmiah hasil daripada penyelidikan yang telah dilakukan lebih daripada 20 tahun (Buntat & Mat Nasir, 2011). Berdasarkan teori tersebut, terdapat beberapa pemboleh ubah sebagai syarat berkreativiti. Jika salah satu daripada faktor pemboleh ubah ini tidak dipenuhi, maka akan terdapat 'kecacatan' dalam paradigma kreatif seseorang. Faktor-faktor tersebut adalah kepintaran, pengetahuan, gaya berfikir, personaliti dan motivasi.

Faktor kepintaran atau intelektual seperti yang terkandung di dalam teori ini terbahagi kepada tiga aspek, iaitu i) kepintaran sintetik, ii) kepintaran analitikal dan

iii) kepintaran praktikal. Kepintaran sintetikal digunakan untuk melihat masalah dengan menggunakan kaedah-kaedah baru dan mengelakkan diri daripada keterbatasan penggunaan kaedah pemikiran yang konvensional. Ianya adalah suatu kemahiran dan kebolehan untuk menggabungkan maklumat yang sedia ada dengan pendekatan yang baharu.

Kepintaran analitikal merupakan kebolehan untuk membezakan idea baharu yang berpotensi untuk dibangunkan dengan idea baharu yang sukar dan kurang bernilai untuk dibangunkan. Hal ini penting bagi pemusatan sumber-sumber yang berkesan serta dapat menilai kualiti idea-idea baru. Kemahiran ini digunakan untuk mengenalpasti yang mana satu idea seseorang individu yang bernilai tinggi ataupun tidak bernilai (Jamal, 2017).

Kepintaran praktikal pula merupakan kebolehan untuk menjual dan memasarkan idea. Tanpa kepintaran praktikal, individu kreatif tidak akan dapat memajukan ideanya dengan lebih baik. Lebih penting lagi, idea-ideanya dapat diterjemahkan secara inovatif dan komersial. Kemahiran ini digunakan untuk mengetahui bagaimana untuk meyakinkan seseorang individu untuk menjual idea-idea kepunyaan individu lain (Jamal, 2017).

Faktor pemboleh ubah dari sudut pengetahuan akan memberi kelebihan kepada individu yang kreatif untuk mengenal pasti idea-idea yang asli dan baharu. Faktor pengetahuan perlu untuk menyuburkan kreativiti, sebaliknya pengetahuan yang banyak boleh menghalang kreativiti dengan berkesan. Hal ini kerana menurut teori ini, ia boleh membataskan pembangunan idea baharu dan menggalakkan individu berfikir secara statik dan rigid. Pengetahuan sangat diperlukan untuk melangkah ke hadapan dengan meneroka bidang baru yang mungkin di luar jangkauan dari bidang yang individu tidak mahir atau kurang mahir.

Faktor pemboleh ubah ketiga ialah gaya berfikir. Gaya pemikiran merupakan salah satu cara untuk menggunakan kemahiran seseorang individu. Pada dasarnya ia adalah satu keputusan tentang bagaimana untuk menggunakan kemahiran yang ada kepada seseorang (Jamal, 2017). Ia juga merujuk kepada individu yang memiliki kemahiran berfikir secara bercapah. Sering mempersoalkan perkara-perkara yang

bersifat konvensional dan status quo. Selain itu ianya bersifat fleksibel dengan persekitaran dan input luaran.

Dari aspek personaliti teori ini mencadangkan ianya mempengaruhi pemikiran kreatif seseorang individu. Apabila individu itu kreatif, seharusnya dia perlu bersedia menghadapi pelbagai rintangan, mengambil risiko, sanggup bertolak ansur, serta mempunyai keyakinan diri (Jamal, 2017). Kesemua ciri tersebut akan membentuk personaliti seseorang individu. Secara khusus, teori membeli idea dengan harga yang mahal bermaksud seseorang individu itu perlu bangkit dan berusaha untuk memajukan diri dengan berfikir secara kreatif (Sternberg & Lubart, 1995; Sternberg, 2003). Individu kreatif bersifat terbuka kepada kritikan, menyedari kewujudan sesebuah risiko, bersikap berani dan tidak mudah berputus asa dengan sebarang teguran, kritikan, cacian dan sebagainya.

Faktor motivasi berdasarkan teori pelaburan kreativiti terbahagi kepada tiga aspek iaitu i) intrinsik atau personal, ii) ekstrinsik dan iii) keadaan persekitaran. Intrinsik atau personal bermaksud seseorang individu yang kreatif mempunyai matlamat yang jelas dan minat yang mendalam dengan apa yang diusahakannya. Menurut Amabile (1983), motivasi merupakan aspek penting untuk kerja-kerja kreatif dan telah mencadangkan bahawa seseorang individu yang jarang melakukan bidang kerja yang kreatif melainkan jika seseorang individu itu berminat dan mempunyai motivasi dengan kerja-kerja kreatif yang dilakukan berbanding meminta apa-apa ganjaran.

Ekstrinsik pula adalah faktor luaran seseorang individu seperti ganjaran, kenaikan pangkat, hadiah, penghargaan, kemasyhuran dan sebagainya. Motivasi ekstrinsik memberi fokus kepada hasil akhir (*end results*) dan tidak menjurus kepada proses penemuan kreatif. Sehubungan itu, faktor ini dilihat kurang penting berbanding motivasi intrinsik.

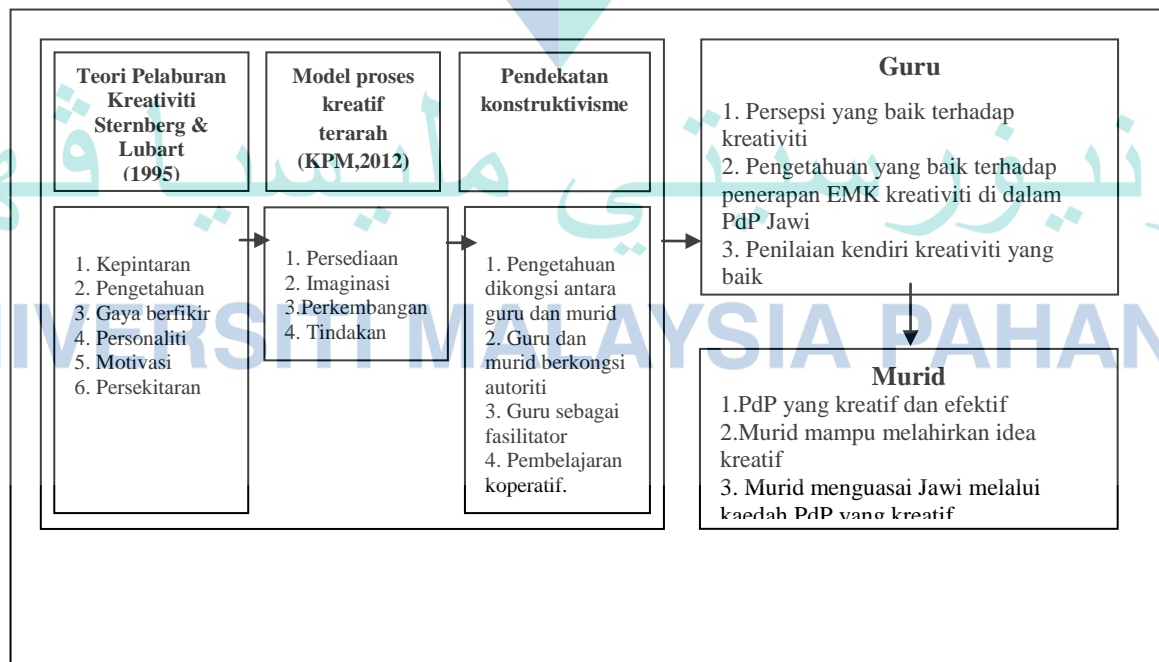
Faktor keadaan persekitaran mempengaruhi terhadap kreativiti secara langsung. Persekitaran yang birokratik, ketat dengan undang-undang, birokrasi dan peraturan akan membataskan dan tidak menggalakkan aktiviti berekreasi. Untuk itu, seseorang individu harus berada dalam persekitaran yang kondusif, selamat dan harmoni, selamat daripada kacau bilau, tetap dalam pekerjaan (lawan kontrak dan sementara) serta

harmoni daripada hiruk-pikuk, hingar-bingar dan kebisingan. Menurut R. J. Sternberg (2010), pemikiran yang kreatif wujud bersama aspek persekitaran. Persekitaran yang kondusif sangat membantu melahirkan idea-idea yang kreatif.

Sebagai kesimpulan, Kesemua teori yang telah diterangkan berkait untuk digunakan di dalam kajian ini. Ini kerana, pengkaji berpandangan, kesemua faktor pemboleh ubah yang terkandung di dalam teori tersebut dapat dilihat sebagai petunjuk atau indikator untuk mengetahui tahap persepsi guru terhadap kreativiti, tahap kefahaman mereka terhadap penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi dan juga dapat menilai penilaian sendiri guru terhadap kemahiran kreativiti mereka di dalam PdP. Ini kerana, berdasarkan kepada teori tersebut, pengkaji berpendapat pengabaian kepada mana-mana faktor tersebut akan memberi kesan bukan sahaja kepada proses penerapan kreativiti dikalangan murid bahkan juga merencatkan perkembangan dan penghasilan idea-idea baharu yang kreatif.

2.6.3 Kerangka Teori Kajian

Kerangka teori kajian ini dibina berdasarkan teori pembelajaran dan teori kreativiti seperti yang telah dinyatakan di atas adalah seperti **Rajah 2.4**.



Rajah 2.4 Kerangka Teori

Berdasarkan kerangka teori kajian di atas, terdapat tiga teori dan model utama yang mendasari kajian ini. Ketiga-tiga teori dan model telah digabungkan di dalam kajian ini. Ianya dimulai dengan teori pelaburan kreativiti R. J. Sternberg dan Lubart, (1995) yang mempunyai 6 indikator kreativiti. Model proses kreatif terarah adalah untuk melihat penerapan elemen kreativiti di dalam PdP Jawi oleh guru untuk menghasilkan PdP yang kreatif dan berkualiti. Seterusnya pendekatan konstruktivisme dalam teori kajian menerangkan proses bagaimana murid membina pengetahuan baru melalui proses pembelajaran dan pengalaman yang dilalui dan menggabungkannya dengan pengetahuan sedia ada. Teori pembelajaran konstruktivisme dilihat sesuai untuk dijadikan sebagai landasan kerangka teori kajian kerana ianya mempunyai kaitan dengan penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP.

Dari sudut kualiti pengajaran, guru akan menentukan kecekapan yang ada pada pelajar untuk menyempurnakan tugas pembelajaran yang diberikan. Kualiti pengajaran guru merangkumi sejauh mana guru memaksimumkan kualiti persembahan pengajaran, penjelasan dan penyusunan elemen-elemen yang berkaitan dengan tugas pembelajaran (Nik Yaacob, 2007). Melihat kepada gabungan ketiga-tiga teori dan model yang digabungkan di atas, pengkaji merasakan teori pembelajaran yang dicadangkan oleh Bloom, model proses kreativiti terarah dan teori Pelaburan Kreativiti Sternberg adalah sesuai untuk digunakan di dalam kajian ini.

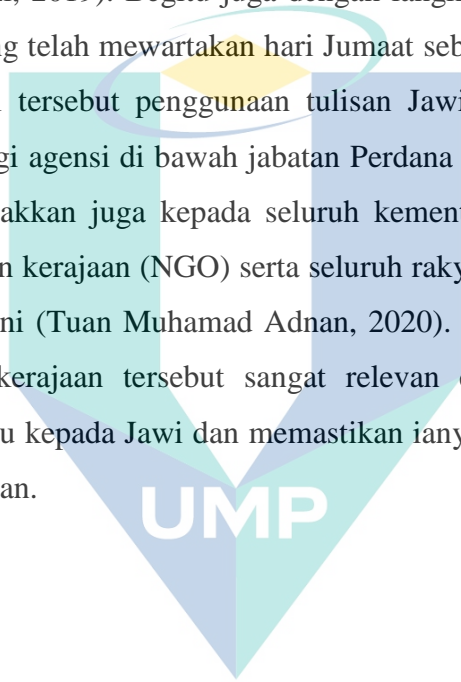
2.7 Rumusan Bab

Bidang kreativiti memainkan peranan yang sangat penting dalam memacu pembangunan sesebuah negara. Tanpa disadari setiap manusia yang dilahirkan memiliki tahap kreativiti masing-masing. Sekalipun pengertian kreativiti agak sukar untuk ditakrifkan, hakikatnya, pada masa kini tiada negara yang tidak inginkan kemajuan dan kemajuan itu seharusnya bermula dengan keupayaan sistem pendidikan untuk melahirkan modal insan yang berkualiti, berkemahiran tinggi dari sudut pemikiran, jati diri, berdaya saing dan sebagainya. Justeru itu, penekanan kepada mempertingkatkan lagi kemahiran berfikir khususnya dalam bidang kreativiti dikalangan guru sewajarnya diberikan perhatian oleh semua pihak.

Begitu juga dengan Jawi. Penemuan tulisan Jawi telah membuka suatu era baru dunia Melayu. Sejarah tamadun Melayu telah membuktikan bahawa, tulisan Jawi bukan

sekadar medium penulisan semata, malahan ianya merupakan aset intelektual Melayu yang dapat menyatukan ummah Melayu sehingga mencapai tahap kecemerlangan sistem pendidikan (Ali & Abdullah, 2015).

Mutakhir, langkah yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia untuk memperkenalkan Jawi kepada murid tahun 4 dalam mata pelajaran Bahasa Melayu di Sekolah Rendah Jenis Kebangsaan sangat dialukan-alukan. Sekalipun mendapat bantahan daripada sesetengah pihak, namun pelaksanaannya kekal untuk diteruskan (Kazi, 2019). Begitu juga dengan langkah terbaru yang diambil oleh kerajaan Malaysia yang telah mewartakan hari Jumaat sebagai hari Jawi seluruh negara yang mana pada hari tersebut penggunaan tulisan Jawi diperluaskan kepada setiap media sosial rasmi bagi agensi di bawah jabatan Perdana Menteri (Hal Ehwal Agama). Bukan itu sahaja, galakkan juga kepada seluruh kementerian, jabatan dan agensi di peringkat, badan bukan kerajaan (NGO) serta seluruh rakyat Malaysia untuk turut sama menjayakan kempen ini (Tuan Muhamad Adnan, 2020). Langkah-langkah yang telah diambil oleh pihak kerajaan tersebut sangat relevan dan signifikan dalam usaha memberikan nafas baru kepada Jawi dan memastikan ianya terus kekal hidup dan tidak lupus ditelan arus zaman.



اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

BAB 3

METODOLOGI

3.1 Pengenalan

Pemilihan dan penggunaan metodologi yang betul adalah penting di dalam sesebuah kajian. Ia dibuat berdasarkan kepada kesesuaiannya untuk digunakan terhadap pembolehubah kajian dan menepati objektif kajian yang dijalankan. Bab ini akan membincangkan metodologi yang digunakan oleh pengkaji didalam kajian ini dengan lebih jelas dan terperinci.

Di dalam bab ini, pengkaji akan membincangkan aspek-aspek yang berkaitan, iaitu reka bentuk kajian, sampel kajian, instrumen kajian, kajian rintis dan penganalisaan data. Perbincangan di dalam bab ini juga turut melihat adakah faktor jantina, umur dan pengalaman mengajar responden mempunyai hubungan yang signifikan terhadap pembolehubah kajian persepsi terhadap kreativiti, penerapan EMK kreativiti di dalam PdP Jawi dan penilaian sendiri responden terhadap kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi.

3.2 Rekabentuk dan Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah gabungan iaitu gabungan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif kajian ini diperolehi melalui instrumen soal selidik, diproses dan dianalisis menggunakan perisian *IBM Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) version 20* manakala data kualitatif pula diperolehi melalui instrumen protokol temu bual separa berstruktur, diproses dan dianalisis menggunakan teknik analisis kandungan.

Kaedah gabungan merupakan kaedah penyelidikan yang mana pengkaji menggabungkan teknik penyelidikan kuantitatif dan kualitatif, termasuk kaedah, pendekatan atau konsep kedua-dua kaedah di dalam satu kajian (Creswell, 2014; Mertens, 2014). Kajian gabungan dilihat sebagai gerakan metodologi ketiga dan sebagai suatu pendekatan yang memberikan pelbagai tawaran kepada kajian dalam pelbagai

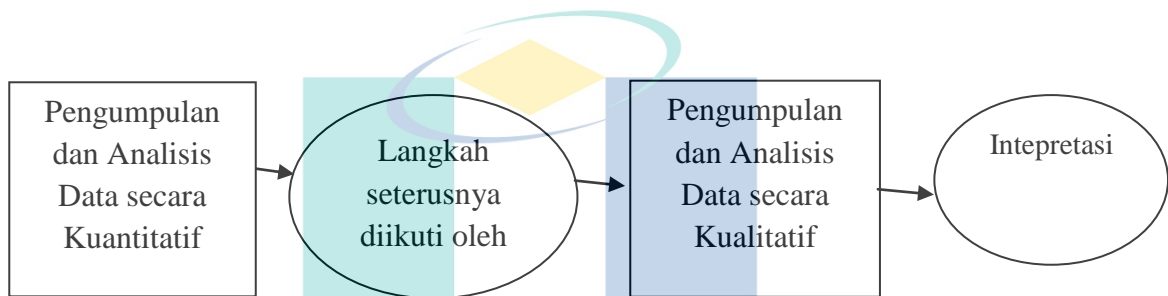
bidang termasuk bidang sains kesihatan dan sains sosial. Kemunculannya adalah suatu tindak balas kepada keterbatasan penggunaan kaedah kuantitatif atau kualitatif dan kini dianggap oleh ramai pihak sebagai alternatif yang sah untuk kedua kaedah tradisi ini (Doyle, Brady, & Byrne, 2009).

Penggunaan kaedah gabungan bermula pada tahun 1960-an iaitu dengan menggabungkan kedua-dua kaedah tersebut di dalam satu kajian (Creswell, 2014). Setelah itu, selama bertahun, rekabentuk dan kepentingan kaedah ini telah berkembang di dalam dunia penyelidikan. Keputusan yang diperolehi melalui kaedah berbeza yang digabungkan dapat meningkatkan lagi pemahaman terhadap fenomena sesebuah kajian dan memberikan idea yang lebih bernas (Tashakkori & Teddlie, 2010).

Menurut Creswell dan Clark (2017), data yang diperolehi melalui kaedah gabungan kuantitatif dan kualitatif merupakan kombinasi data yang mempunyai beberapa komponen seperti kaedah, falsafah dan haluan rekabentuk penyelidikan merangkumi aspek-aspek seperti mengumpul dan menganalisis data kualitatif dan kuantitatif secara teliti dan meyakinkan. Selain itu, data kuantitatif dan kualitatif yang telah dianalisis digabung atau dihubungkan secara serentak dengan cara menggabungkan secara berturutan atau menerapkan salah satu ke dalam yang lain. Falsafah seterusnya ialah dapatan yang diperolehi secara kuantitatif dan kualitatif dapat memberikan kepentingan kepada salah satu atau kedua bentuk data (berdasarkan kepada penekanan dalam penyelidikan) dan akhir sekali menggunakan prosedur-prosedur tersebut dalam satu kajian atau mengikut beberapa fasa.

Secara tipologi, kajian kaedah gabungan mempunyai rasional dan tujuan tertentu yang berkaitan dengan kajian ini iaitu (Creswell, 2014; Mertens, 2014). Ringkasnya, ianya adalah saling melengkapi dengan memberikan maklumat tambahan yang boleh digunakan di dalam penghuraian, penambahan, ilustrasi, keterangan ke atas keputusan yang diperolehi dari satu kaedah dengan keputusan dari kaedah yang lain. Seterusnya, fasa perkembangan iaitu menggunakan keputusan dari satu kaedah untuk menampung maklumat bagi kaedah yang lain. Pengembangan dari sudut kelebaran dan julat pertanyaan dengan menggunakan kaedah yang berbeza untuk komponen pertanyaan yang berbeza dan akhir sekali ianya bertindak sebagai suatu permulaan kepada penemuan sebuah paradoks dan percanggahan yang membawa kepada pembinaan semula kerangka soalan kajian.

Kaedah kualitatif akan meneroka dengan lebih mendalam terhadap sesebuah fenomena manakala kaedah kuantitatif pula menjawab persoalan kajian melalui hipotesis dan keputusan ujian yang diperolehi. Pada penghujungnya, pendekatan dinamik kaedah gabungan adalah dengan melihat kedua-dua aspek tersebut untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang persoalan kajian (Creswell & Hirose, 2019). Oleh itu, bagi memenuhi matlamat kajian, pengkaji akan menggunakan kaedah gabungan asas yang berbentuk Penjelasan Berjujukan (*explanatory sequential mixed-methods*) di dalam kajian ini seperti yang ditunjukkan di dalam **Rajah 3.1**.



Rajah 3.1 Model Kaedah Gabungan QUAN-QUAL: Rekabentuk Kajian Asas
 Sumber: Creswell, (2014)

Berdasarkan kepada definisi, pendapat dan pandangan di atas, pengkaji memilih kaedah gabungan di dalam kajian ini yang mana penekanannya adalah kepada kaedah kuantitatif berdasarkan data yang diperolehi melalui instrumen kajian soal selidik dan disokong oleh data yang diperolehi secara kualitatif iaitu melalui instrumen kajian temubual. Kajian ini dimulakan dengan proses pengumpulan data yang diperolehi menggunakan instrumen soal selidik. Kemudian dapatan yang diperolehi daripada instrumen tersebut dianalisis menggunakan perisian SPSS. Seterusnya pengkaji meneruskan dengan fasa yang seterusnya iaitu pengumpulan data secara kualitatif iaitu melalui kaedah temubual separa berstruktur. Dapatan yang diperolehi melalui instrumen temubual tersebut dianalisis menggunakan kaedah analisis kandungan. Fasa terakhir kajian ini adalah menggabungkan dapatan yang diperolehi secara kuantitatif dan kualitatif dan pengkaji membuat inpretasi berdasarkan kepada dapatan yang diperolehi melalui kedua-dua instrumen yang digunakan.

Rasional penggunaan model kajian secara QUAN-QUAL ialah untuk membantu menjelaskan atau menghuraikan dapatan yang diperolehi secara kuantitatif. Rasional

pendekatan ini juga bermaksud dapatan secara kuantitatif memberikan gambaran umum berhubung masalah kajian. Pengumpulan data secara kualitatif diperlukan dengan tujuan untuk memperhalusi, memperluas atau menjelaskan gambaran umum tersebut (Subedi, 2016) . Justeru, pengkaji berpandangan model rekabentuk QUAN-QUAL bersesuaian untuk digunakan di dalam kajian ini bagi menjawab persoalan kajian dan objektif kajian.

3.2.1 Kajian Kaedah Gabungan Lepas

Dewasa kini, terdapat kajian tempatan dan antarabangsa, merangkumi pelbagai bidang seperti pendidikan bahasa, kemasyarakatan, kreativiti, pendidikan Islam dan sebagainya yang menggunakan kaedah gabungan sebagai metodologi kajian. Antara kajian lepas yang menyokong kajian ini dari sudut kaedah kajian ialah kajian berkenaan profil sikap pelajar terhadap pembelajaran secara MOOCs (*Massive Open Online Courses*) (Watson, Watson, Yu, Alamri, & Mueller, 2017). Kajian ini menggabungkan kaedah kuantitatif dengan menggunakan instrumen tinjauan secara atas talian dan kaedah kualitatif iaitu tembuwal mendalam untuk memperolehi data. Selain itu, kajian ini turut menggunakan rekabentuk kajian QUAN-QUAL seperti yang digunakan dalam kajian ini.

Kajian-kajian lepas lain yang turut menggunakan kaedah gabungan ialah kajian berkaitan kualiti kehidupan murid di sekolah-sekolah kebangsaan jenis Cina di Malaysia. Kajian ini memperolehi data kajian menggunakan instrumen tinjauan dan disokong oleh data yang diperolehi secara kuantitatif menggunakan instrumen skala QSL dan protokol temubual bersama murid (Thien, Karpudewan, & Chin, 2019). Begitu juga kajian persepsi oleh Azmil dan Ab.Halim (2012), yang telah menggabungkan kaedah kuantitatif iaitu penggunaan instrumen soal selidik ke atas 212 pelajar tahfiz Darul Qur'an JAKIM dan kualitatif iaitu secara pemerhatian untuk mengetahui persepsi pelajar terhadap kaedah pembelajaran tahfiz al-Qur'an di Malaysia. Penggunaan kaedah kualitatif dalam kajian ini adalah untuk menyokong dapatan kajian kuantitatif. Dapatan kajian ini menunjukkan wujud kelemahan-kelemahan tertentu dari sudut praktis kaedah pembelajaran tahfiz yang perlu diberikan perhatian mendalam agar langkah penyelesaian dapat diambil dengan segera bagi mengatasi kelemahan tersebut.

Selain daripada itu, kajian yang dijalankan oleh Hashim, Yaakob, Yusof dan Ibrahim (2019), iaitu melihat tingkahlaku kreatif dan inovatif guru di sekolah berprestasi tinggi. Instrumen soal selidik bersama guru sekolah dan protokol temubual bersama guru besar dan guru yang terpilih digunakan untuk menjalankan kajian. Johnny, Lian dan Lan (2013) pula mengkaji tahap kreativiti siswa guru bagi pelaksanaan set induksi dalam pengajaran matematik. Kajian ini menggunakan instrumen borang pemerhatian dan instrumen klip video. Hasil kajian mendapati secara keseluruhan kreativiti siswa guru adalah pada tahap sederhana. Terdapat juga kajian kaedah gabungan oleh Ismail Zawawi (2015), yang menilai keberkesanan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan komik. Kajian disertasi tersebut telah menggunakan tiga instrumen kajian iaitu soal selidik ke atas pelajar, temu bual ke atas guru dan ujian ke atas pelajar. Hasil kajian mendapati secara keseluruhannya, kajian keberkesanan komik dalam pembelajaran Bahasa Arab mendapati komik adalah bahan bantu mengajar dan bahan tambahan yang berkesan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Beberapa kajian luar negara turut menggunakan kaedah kajian yang sama. Antaranya adalah kajian dalam bidang pendidikan dan bahasa oleh Sehic (2017). Kajian ini merupakan kajian lanjutan yang bersifat penjelasan berjujukan (*sequential explanatory*) untuk mengetahui kesan pembelajaran Bahasa Inggeris terhadap pemikiran kreatif. Kaedah gabungan kajian ini adalah dengan menggunakan data yang diperolehi secara kuantitatif dan kaedah kualitatif melalui temubual secara bersemuka. Hasil kajian mendapati tiada perbezaan yang signifikan terhadap pemikiran kreatif yang diukur berdasarkan domain kreativiti iaitu kefasihan, keaslian, keanjalan dan penjelasan. Selain itu, kajian tinjauan yang dijalankan oleh Kamalodeen dan Jameson-Charles (2016) telah menggunakan data yang diperolehi secara dalam talian dan disokong oleh data yang diperolehi melalui soal selidik dan juga temu bual.

Dalam bidang pendidikan, kajian oleh Tillman, Richards dan Frank, (2011), telah menggunakan instrumen seperti soal selidik Likert, pemerhatian bertulis oleh *Praxis/Pathwise* dan juga data yang diperolehi melalui refleksi dan maklum balas secara bimbingan dan terbuka yang diperolehi untuk menilai persepsi responden. Hasilnya, kaedah gabungan yang digunakan telah memberikan data yang sangat berguna dan penting dijadikan panduan dan rujukan untuk melaksanakan penambahbaikan di masa akan datang.

3.3 Populasi dan Sampel Kajian

Sampel yang digunakan bagi mewakili populasi kajian adalah guru lelaki dan wanita yang mengajar mata pelajaran Jawi di sekolah rendah dalam daerah Kuantan. Dalam kajian ini, pengkaji telah mendapatkan data dan maklumat berkenaan dengan senarai nama dan bilangan guru sekolah rendah yang mengajar Pendidikan Islam dalam daerah Kuantan daripada pihak Pejabat Pendidikan Daerah (PPD), Kuantan.

Kajian ini juga merupakan kajian tinjauan yang berbentuk korelasi melibatkan dua kegiatan utama untuk mendapatkan maklumat iaitu melalui penggunaan borang soal selidik dan protokol temu bual. Istilah 'tinjauan' digunakan dalam pelbagai cara. Secara amnya, ia merujuk kepada pemilihan sampel yang agak besar dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya iaitu yang berkepentingan di dalam sesebuah kajian yang ingin dikaji oleh penyelidik, diikuti dengan pengumpulan data yang agak kecil daripada individu yang mewakili populasi tersebut (Mertens, 2014). Oleh itu, pengkaji menggunakan maklumat dari sampel individu untuk membuat beberapa kesimpulan mengenai populasi yang lebih luas. Namun begitu, kajian ini tidak membuat generalisasi untuk semua Guru Pendidikan Islam (GPI) dalam daerah Kuantan.

Saiz sampel adalah ciri penting sesebuah kajian empirikal di mana tujuannya adalah untuk membuat kesimpulan mengenai populasi dari sampel yang diambil. Untuk membuat generalisasi dari sampel rawak dan mengelakkan dari kesalahan atau sampel yang memihak, sampel rawak kajian perlu mencukupi. Menurut Taherdoost (2017), apa yang mencukupi bergantung kepada beberapa isu yang sering mengelirukan orang yang pertama kali membuat kajian tinjauan. Ini kerana apa yang penting di sini bukanlah perkadaran populasi penyelidikan yang diambil sampelnya, tetapi ukuran mutlak sampel yang dipilih adalah berkait dengan kerumitan populasi, tujuan penyelidik dan jenis manipulasi statistik yang digunakan dalam menganalisis data.

3.3.1 Prosedur Persampelan

Di dalam kajian ini, pengkaji memperolehi data perangkaan jumlah guru Pendidikan Islam sekolah kebangsaan di Kuantan dari Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) Kuantan. Berdasarkan perangkaan tersebut, jumlah Guru Pendidikan Islam (GPI) di dalam daerah Kuantan pada tahun 2014 adalah seramai 334 merangkumi 82 sekolah rendah (rujuk Lampiran A).

Daripada jumlah keseluruhan tersebut, pengkaji menetapkan untuk mengambil 120 orang sebagai responden kajian. Dari sudut bilangan responden, kajian ini tidak mengikut format standard yang dicadangkan oleh Krejcie dan Morgan (1970), iaitu menentukan bilangan responden mengikut jadual yang telah ditetapkan berdasarkan formula matematik. Kajian ini juga tidak menggunakan kaedah Cohen (1988), yang mencadangkan pengiraan sampel saiz wajib mengambil kira aras signifikasi dan ralat pensampelan (Hua, 2016). Untuk memperoleh saiz sampel maksimum, saiz sampel minimum perlu dikenal pasti Sekaran dan Bougie, (2016), menyatakan kadar minimum respon yang boleh diterima ialah sebanyak 30%. Justeru pengkaji telah menetapkan untuk membuat pengambilan jumlah seramai 120 orang bagi menjawab soal selidik manakala 30 orang untuk menjawab soalan temu bual.

Sesebuah kajian kualitatif memerlukan pengkaji untuk mengetahui apakah saiz sampel yang bersesuaian untuk temu bual. Namun begitu, ianya tidak tertakluk kepada jumlah sampel yang besar untuk membuat generalisasi sebagaimana kajian kuantitatif. Bahkan ukuran tersebut, tidak signifikan di dalam kajian kualitatif mahupun juga kuantitatif. Sehubungan itu, pemilihan jumlah sesebuah populasi tidak menjadi isu utama dan pilihan antara mentadbir kajian tinjauan secara kuantitatif atau melakukan temu bual secara kualitatif kebiasaannya tidak memerlukan penjelasan yang terperinci (Cober & Adams, 2020). Selain itu, pemilihan jumlah sampel temu bual adalah berdasarkan titik tepu yang mana konsep tersebut telah diterima secara meluas di dalam penyelidikan secara kualitatif (Saunders et al., 2018).

Menurut Glaser dan Strauss (2017), kriteria untuk menilai bilakah masa yang sesuai untuk berhenti mengambil sampel kumpulan berbeza yang berkaitan dengan kategori adalah ketepuan teori kategori. Ketepuan bermaksud bahawa tidak ada tambahan data dijumpai lagi di mana ahli sosiologi dapat mengembangkan sifat kategori. Ketika dia melihat kejadian serupa berulang kali, pengkaji secara empirikal telah yakin bahawa kategori sudah tepu. Pengkaji juga berusaha untuk mencari kumpulan yang merentangkan kepelbagaian data sejauh mungkin, hanya untuk memastikan ketepuan berdasarkan pada rangkaian data seluas mungkin. Sehubungan itu, untuk soalan temubual, pengkaji menetapkan seramai 30 orang diambil dan dipilih secara rawak bagi menjawab soalan-soalan yang dikemukakan bagi memenuhi objektif

kajian. Untuk mencapai maksud dan tujuan di atas pengkaji akan menemui sendiri setiap responden secara bersemuka.

Pemilihan sampel untuk kedua-dua instrumen dibuat secara rawak yang mana pengkaji tidak menghadkan kumpulan responden tertentu atau secara awal telah menetapkan responden untuk menjawab borang kaji selidik. Teknik pensampelan pula menggunakan teknik secara rawak (*simple random sampling*) tanpa memilih individu tertentu untuk mengelakkan perkara bersifat berat sebelah pada hasil kajian. Pensampelan mudah secara rawak mencadangkan pemilihan peserta yang mewakili keseluruhan populasi kajian dan setiap satu diantaranya mempunyai kebarangkalian yang sama untuk dipilih sebagai responden Mertens (2014). Cara persampelan rawak mudah yang digunakan di dalam kajian ini ialah, pengkaji mengambil sebanyak 334 senarai nama guru Pendidikan Islam dan guru j-QAF yang mengajar di sekolah rendah di dalam daerah Kuantan. Kedua, pengkaji telah menomborkan nama-nama tersebut dari nombor 1 hingga 334. Ketiga, pengkaji memotong senarai nama nama-nama tersebut kepada helaian kecil dan di atas setiap helaian mengandungi maklumat responden iaitu nombor dan nama. Keempat, kesemua helaian kecil yang telah dipotong tadi diletakkan kedalam sebuah bekas. Kelima, pengkaji melakukan cabutan dan telah menyenaraikan nama-nama yang telah dipilih secara undian iaitu seramai 120 responden daripada jumlah populasi kajian.

3.3.2 Pertimbangan Etika Kajian

Pertimbangan etika dalam sesebuah kajian merupakan aspek penting yang perlu dipatuhi oleh semua pengkaji. Ini kerana sesebuah kajian yang dijalankan melibatkan pengumpulan data dan maklumat yang diperolehi daripada responden. Apatah lagi responden yang terlibat di dalam kajian ini adalah penjawat awam. Menurut Akaranga & Makau (2016), pertimbangan etika dalam sesebuah kajian memerlukan kerjasama dan koordinasi dengan pelbagai pihak, latar belakang, institusi dan standard yang beretika untuk memupuk suatu usaha kolaboratif. Kesemua aspek tersebut mensyaratkan pengkaji untuk mematuhi sifat-sifat seperti kepercayaan, kebertanggungjawaban, saling menghormati dan adil. Penyelidik sememangnya harus mematuhi garis panduan yang berkaitan dengan hak pengarang, hak cipta dan polisi, hak paten, data berkongsi polisi dan peraturan kerahsiaan.

Menyedari perkara tersebut, kajian ini dijalankan dengan mematuhi beberapa aspek penting di bawah pertimbangan etika dalam kajian, iaitu, responden dalam kajian ini terlibat secara sukarela tanpa sebarang paksaan atau keutamaan. Seterusnya, responden akan dimaklumkan terlebih dahulu tentang kajian ini secara keseluruhan dari sudut pengenalan, objektif, dan sebab penglibatan. Maklumat-maklumat seperti nama, umur, tempat bekerja atau sebarang maklumat yang berkaitan dengan responden adalah rahsia dan tidak didedahkan kepada mana-mana pihak ketiga.

Data yang diperolehi adalah untuk kegunaan kajian ini sahaja dan pengkaji menyedari kepentingan untuk merahsiakan setiap maklumat yang diperolehi tidak dibocorkan yang mungkin berpotensi merosakkan dan menjatuhkan reputasi responden. Sesi temu bual pula dijalankan secara bersemuka dengan memohon keizinan daripada responden terlebih dahulu dan mereka memberikan maklum balas tanpa dipengaruhi oleh pengkaji. Selain itu, instrumen yang dibangun dan digunakan dalam kajian ini telah mendapat kebenaran daripada pemilik asal instrumen terlebih dahulu untuk sebarang adaptasi.

Kesemua aspek yang telah dinyatakan di atas dipatuhi untuk memastikan ianya adalah sebuah kajian saintifik yang mementingkan etika penyelidikan.

3.3.3 Saiz Sampel Kajian

Daripada jumlah keseluruhan responden yang dibincangkan di dalam 3.2.1, pengkaji menetapkan untuk mengambil 120 orang sebagai responden kajian. Maklumat responden kajian dari aspek jantina adalah seperti yang ditunjukkan di dalam **Jadual 3.1**. Dalam kajian ini, demografi menunjukkan responden guru perempuan adalah 70.0% ($n=84$) melebihi responden guru lelaki iaitu 30.0% ($n=36$). Ini menunjukkan majoriti guru-guru yang menyertai kajian ini adalah terdiri daripada guru perempuan mengatasi penyertaan daripada guru lelaki.

Jadual 3.1 Frekuensi dan Peratusan Maklumat Latar Responden Mengikut Jantina.

Jantina	Frekuensi	Peratus
Lelaki	36	30.0
Perempuan	84	70.0
Jumlah	120	100

Bagi mendapatkan persepsi yang lebih jelas, frekuensi dan peratusan umur responden dalam kajian ini telah dibahagikan kepada 6 kumpulan umur seperti yang ditunjukkan di dalam **Jadual 3.2**.

Jadual 3.2 Frekuensi dan Peratusan Maklumat Latar Responden Mengikut Umur.

Demografi (Umur)	Frekuensi	Peratus
25 – 30 tahun	5	4.17
31 – 35 tahun	28	23.33
36 – 40 tahun	34	28.33
41 – 45 tahun	35	29.17
45 – 50 tahun	15	12.50
51 tahun ke atas	3	2.5
Jumlah	120	100

Berdasarkan hasil analisis di di dalam **Jadual 3.2** menunjukkan peratus guru yang menyertai kajian ini adalah guru muda yang berumur dari kelompok umur 31 hingga 45 tahun mewakili 3 kelompok iaitu kelompok guru yang berumur 41 hingga 45 tahun adalah yang paling ramai iaitu 35 orang mewakili 29.17%, guru yang berumur 36 hingga 40 seramai 34 orang iaitu sebanyak 28.33 %. Manakala guru muda dari kelompok umur 31 hingga 35 adalah seramai 28 orang iaitu sebanyak 23.33%. Bilangan guru muda yang sedikit menyertai kajian ini adalah guru dari kelompok umur termuda iaitu 25 hingga 30 iaitu seramai 5 orang mewakili sebanyak 5% dan juga kelompok guru Pendidikan Islam senior yang berumur 45 hingga 50 tahun adalah seramai 15 orang dan 51 tahun keatas iaitu hanya seramai 3 orang mewakili 3% dari jumlah keseluruhan responden

Seterusnya maklumat berkenaan dengan pengalaman mengajar responden telah dibahagikan kepada lima kategori iaitu sebagaimana **Jadual 3.3**. Maklumat pengalaman mengajar digunakan untuk mengetahui tahap pengetahuan responden terhadap kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.

Jadual 3.3 Frekuensi dan Peratusan Maklumat Latar Responden Mengikut Pengalaman Mengajar

Pengalaman Mengajar	Frekuensi	Peratus
1-5 tahun	3	2.50
6-10 tahun	56	46.67
11-15 tahun	15	12.50
16-20 tahun	28	23.33
21 tahun keatas	18	15.00
Jumlah	120	100

Dapatan yang diperolehi menunjukkan peratus guru-guru dari kelompok yang mengajar 6 hingga 10 tahun paling ramai menyertai kajian ini iaitu seramai 56 orang mewakili iaitu sebanyak 46.67%. Seterusnya guru-guru dari kelompok yang mempunyai pengalaman mengajar selama 16 hingga 20 tahun adalah seramai 28 orang iaitu sebanyak 23.33%, kelompok guru yang mengajar selama 21 tahun keatas seramai 18 orang iaitu sebanyak 15% dan guru-guru yang mengajar selama 11 hingga 15 tahun pula adalah seramai 15 orang iaitu sebanyak 15%. Kelompok yang paling sedikit menyertai kajian ini adalah guru-guru baru dengan pengalaman dari 1 hingga 5 tahun iaitu hanya seramai 3 orang yang mewakili sebanyak 2.50% dari jumlah keseluruhan responden.

3.4 Instrumen Kajian

Kajian ini telah menggunakan dua buah instrumen utama iaitu borang soal selidik yang mewakili kaedah kajian kuantitatif dan menjalankan temu bual berprotokol menggunakan soalan separa berstruktur yang mewakili kaedah kajian kualitatif. Penggunaan soal selidik dan kaedah temu bual di dalam kajian ini adalah sesuai untuk mendapatkan maklumat dan pandangan responden bagi menjawab objektif dan persoalan kajian.

3.4.1 Soal Selidik

Soal selidik ialah instrumen yang digunakan untuk mendapatkan maklumat yang dikehendaki oleh penyelidik bagi menjawab persoalan kajian (Rujuk Lampiran B). Menurut Mertens (2014), soal selidik ialah alat yang digunakan untuk mendapatkan maklumat berkenaan dengan ciri sosial masyarakat pada masa kini atau yang telah lepas, standard tingkah laku dan sikap, kepercayaan dan sebab yang mendorong mereka kearah melakukan sesuatu berdasarkan kepada isu sesebuah penyelidikan. Ianya kerap digunakan di dalam penyelidikan sains sosial dan juga penyelidikan pendidikan. Menurut Konting (2005), soal selidik digunakan untuk mendapatkan maklumat berkenaan fakta-fakta, kepercayaan, kehendak dan sebagainya. Ia juga dapat meningkatkan ketepatan dan kebenaran gerak balas atau jawapan yang diberikan oleh subjek dan tidak dipengaruhi oleh personaliti atau tingkah laku penyelidik. Subjek juga terasa dirinya selamat untuk memberikan jawapan yang tepat dan benar.

Pembinaan instrumen soal selidik ini adalah berdasarkan kerangka Teori Pelaburan Kreativiti oleh R. J. Sternberg dan Lubart (1995) dan kerangka model kemahiran berfikir oleh Kementerian Pelajaran Malaysia (2012). Untuk mendapatkan data yang diperlukan, soalan yang terkandung di dalam borang telah melalui proses penambahbaikan berdasarkan kepada keputusan yang diperolehi semasa kajian rintis dijalankan, untuk memastikan ianya menjawab persoalan kajian. Untuk kajian sebenar, borang soal selidik telah dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu bahagian I merupakan maklumat latar belakang responden yang mengandungi 10 item. Bahagian II terbahagi kepada 2 bahagian iaitu persepsi responden terhadap kreativiti dan mengandungi 10 item dan penerapan EMK Kreativiti didalam PdP juga mengandungi 10 item. Manakala bahagian III pula instrumen penilaian sendiri dalam kreativiti dan didalamnya terdapat 9 item. Rujuk jadual **Jadual 3.4**.

Jadual 3.4 Taburan Item Mengikut Bahagian Dalam Borang Soal Selidik.

Bahagian	Elemen	Item (Nombor)	Bil
Bahagian I	Sekolah	1	1
	Jantina	2	1
	Umur	3	1
	Kelayakan akademik	4	1
	Kelayakan perguruan/pendidikan	5	1
	Pengalaman mengajar	6	1
	Jenis sekolah	7	1
	Kategori sekolah	8	1
	Mata pelajaran lain yang diajar	9	1
	Pengalaman mengajar mata pelajaran Jawi	10	1
Bahagian II	Persepsi	1- 10	10
	Penerapan EMK kreativiti	1- 10	10
Bahagian III	Penilaian sendiri kreativiti	1- 9	9
Jumlah		39	39

Bahagian I mengandungi 10 item yang berkaitan dengan maklumat demografi atau latar belakang responden. Sebanyak 10 item telah dikemukakan dalam bahagian ini iaitu sekolah, jantina, umur, kelayakan akademik, kelayakan perguruan/pendidikan, pengalaman mengajar, jenis sekolah, kategori sekolah, mata pelajaran lain yang diajar dan pengalaman mengajar mata pelajaran Jawi. Responden dikehendaki memberikan jawapan bagi setiap item. Bahagian II pula terbahagi kepada dua bahagian iaitu bahagian persepsi dan bahagian penerapan EMK kreativiti. Setiap satu bahagian tersebut mengandungi 10 item. Dalam bahagian persepsi, ianya mengandungi soalan yang berkaitan kreativiti untuk mengetahui pengetahuan dan kesedaran responden terhadap kreativiti, pendapat dan pandangan mereka terhadap kepentingan dan peranan yang dimainkan oleh kreativiti di dalam PdP. Untuk bahagian penerapan EMK kreativiti pula, terdapat 10 item berbentuk soalan yang dikemukakan untuk mengetahui pengetahuan dan kesedaran responden terhadap EMK kreativiti di dalam PdP, pendapat mereka tentang pelaksanaannya di dalam PdP, peranan dan kepentingan yang dimainkan serta pandangan responden terhadap cadangan untuk penambahbaikan di masa akan datang.

Kesemua item yang terkandung pada bahagian II dan III dikemukakan dalam bentuk skala Likert lima aras persetujuan atau lima peringkat mata dan responden diminta untuk membuat satu pilihan jawapan bagi setiap soalan yang diberikan. Skala 1 mewakili ‘amat tidak setuju yang menunjukkan responden mempunyai pengetahuan yang sangat rendah dengan pernyataan yang dinyatakan mankala skala 5 ‘amat setuju’ pula menunjukkan responden mempunyai pengetahuan yang sangat tinggi dengan pernyataan yang dikemukakan. Keterangan skala tersebut adalah seperti Jadual 3.5:

Jadual 3.5 Skala dan Aras Persetujuan Soal Selidik.

Skala	Kenyataan	Penerangan
1	Amat Tidak Setuju	Responden mempunyai pengetahuan yang sangat rendah terhadap pernyataan yang dinyatakan
2	Tidak Setuju	Responden mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap pernyataan yang dinyatakan
3	Sederhana Setuju	Responden mempunyai pengetahuan yang sederhana terhadap pernyataan yang dinyatakan
4	Setuju	Responden mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap pernyataan yang dinyatakan
5	Amat Setuju	Responden mempunyai pengetahuan yang sangat tinggi terhadap pernyataan yang dinyatakan

3.4.2 Analisis Kesahan Kandungan dan Kebolehpercayaan Soal Selidik

Kesahan kandungan merupakan penilaian yang dilakukan ke atas setiap item ujian untuk menguji kaitannya dengan item yang dibangunkan, iaitu sama ada item tersebut relevan, jelas dan betul diucapkan, sama ada terdapat pemarkahan yang sesuai dan skala untuk memastikan bahawa kesemua item mewakili sampel keseluruhan kandungan dan tingkah laku domain kajian (A. Yassir, McIntyre, & Bearn, 2016; Krikorian, 2016).

Di dalam kajian ini, pengkaji menggunakan kaedah kesahan kandungan terhadap instrumen soal selidik iaitu dengan merujuk kepada panel yang pakar dan berpengalaman dalam bidang pendidikan dan tulisan Jawi. Item yang terkandung di

dalam soal selidik ini terlebih dahulu telah dirujuk kepada dua orang panel dalam bidang pendidikan di peringkat sekolah rendah iaitu mantan Guru Besar Sekolah Kebangsaan dan guru pakar Pendidikan Islam dan Jawi Sekolah Kebangsaan. Kriteria pemilihan panel tersebut adalah berdasarkan kepada pengalaman luas dalam bidang pendidikan di peringkat rendah merangkumi aspek pentadbiran dan pengurusan, kurikulum, ko-kurikulum dan hal ehwal murid dan juga kepakaran yang dimiliki dalam bidang tulisan Jawi iaitu melalui penganjuran bengkel dan juga penghasilan modul Jawi untuk sekolah rendah.

Fasa seterusnya ialah dengan memberikan borang perakuan soal selidik untuk diteliti dan diperakui oleh panel tersebut. Ulasan panel adalah merangkumi pendapat dan pandangan mereka secara keseluruhan terhadap soal selidik yang ditulis di atas borang perakuan yang diberikan kepada mereka samada soal selidik tersebut diterima dengan pindaan atau penambahbaikan ataupun diterima tanpa sebarang pindaan atau penambahbaikan. Akhir sekali, pengkaji akan meneliti semula soal selidik dengan membuat sebarang pindaan atau penambahbaikan.

Selain itu, kajian ini juga turut menggunakan kaedah ketekalan dalaman (*internal consistency*) untuk mengetahui tahap kebolehpercayaan terhadap instrumen yang digunakan. Kebolehpercayaan adalah sebuah konsep yang merujuk kepada ketekalan dan kestabilan sesuatu ukuran atau alat ukur atau kajian atau soal selidik merentasi masa terhadap sesuatu gagasan (Jasni, 2010). Kebolehpercayaan bertujuan untuk mengetahui sama ada ukuran itu memberikan jawapan yang sama apabila digunakan untuk mengukur konsep yang sama kepada populasi atau sampel atau responden yang sama.

Kaedah ketekalan dalaman yang biasa digunakan di dalam bidang statistik iaitu Pekali Alpha Cronbach dan digunakan di dalam kajian ini. Paras pekali *Cronbach Alpha* mestilah sekurang-kurangnya 0.7. Nilai Alpha kurang daripada 0.60 dianggap rendah dan tidak diterima. Nilai *Alpha* antara 0.60 hingga 0.80 adalah diterima dan nilai Alpha yang melebihi 0.80 menunjukkan item-item yang diukur mempunyai kebolehpercayaan yang tinggi (George & Mallery, 2001). Dalam kajian ini, jumlah keseluruhan soalan yang terkandung di dalam soal selidik adalah sebanyak 29 soalan. Hasil yang diperolehi melalui ujian kebolehpercayaan yang telah dijalankan ke atas soalan tersebut adalah seperti di dalam **Jadual 3.6**.

Jadual 3.6 Analisis Kebolehpercayaan Soal Selidik.

Cronbach's Alpha	N of items
.821	10
.818	10
.928	9

Di dalam statistik kebolehpercayaan instrumen yang menggunakan pekali Alfa Cronbach, nilai alfa 0.65 hingga 0.95 dianggap memuaskan kerana nilai yang terlalu rendah menunjukkan keupayaan item-item instrumen kajian mengukur konsep dalam kajian adalah rendah. Manakala nilai alfa yang terlalu tinggi pula mungkin menunjukkan semua item adalah serupa atau bertindih antara satu sama lain (Piaw Yan, 2006). Oleh yang demikian, berdasarkan hasil yang diperolehi terhadap soalan kaji selidik, pengkaji berpendapat bahawa soalan-soalan yang terkandung di dalam kesemua bahagian mempunyai tahap konsisten dalaman yang tinggi dan boleh dipercayai.

3.4.3 Protokol Temubual

Protokol temubual pula ialah sebuah instrumen yang mana penemuramah akan menjalankan temu bual terperinci berdasarkan garis panduan yang telah ditetapkan (Rujuk Lampiran C). Temu bual yang dijalankan adalah secara lisan dan bersemuka. Sesi tersebut dirakam menggunakan perakam audio untuk merakam perbualan dengan responden. Pada masa yang sama mengkaji juga turut mencatat isi penting dalam sesi tersebut. Sesi temubual dalam kajian ini dijalankan menggunakan instrumen soalan separa berstruktur. Protokol temu bual dipatuhi oleh pengkaji dalam usaha untuk memperolehi kefahaman yang lebih meluas dan sempurna dengan menggunakan pendekatan “mendalami” sesebuah topik tertentu. Pada masa yang sama pendekatan ini unik atas sebab-sebab yang berikut:

- i. Responden yang lebih kecil akan digunakan.
- ii. Pengkaji boleh memberikan keterangan yang terperinci tentang sebab yang diberikan oleh responden.
- iii. Ia juga mengizinkan pemerhatian yang lebih lama tentang respon yang diberikan.

Selain daripada itu, terdapat juga kaedah temubual yang dijalankan secara mendalam. Kaedah tersebut juga mampu menghasilkan data yang tidak terjangkau oleh responden kerana batasan masa yang sangat luas khususnya tentang masa lalu (Azmi, 2012).

Memahami situasi kaedah ini yang bersifat luas serta mempunyai beberapa pilihan seperti temu bual secara terbuka, tidak berstruktur atau separa berstruktur, pengkaji memilih kaedah temu bual separa berstruktur untuk memberikan kemudahan dan keselesaan kepada kedua belah pihak iaitu pengkaji dan responden. Rasional pemilihan cara tersebut juga ialah supaya responden dapat memberikan maklumat yang bertepatan dengan objektif kajian dan juga supaya tidak berlaku pengulangan isi dan jawapan yang sama. Sesi temubual di dalam kajian ini dengan memohon keizinan dan membuat temujanji dengan responden terlebih dahulu sebelum berjumpa. Prosedur ini adalah untuk mewujudkan keselesaan antara kedua belah pihak dalam mencapai objektif iaitu mendapatkan data-data yang diperlukan bagi menjawab persoalan kajian. Dari sudut konteks, ianya dijalankan secara bersemuka dengan responden. Soalan-soalan yang dikemukakan adalah bersifat separa berstruktur iaitu menggunakan soalan-soalan yang telah disediakan oleh pengkaji terlebih dahulu.

Setelah itu, ianya disusuli dengan soalan-soalan tambahan yang tidak berstruktur dan spontan yang difikirkan sesuai dan berkaitan dengan persoalan kajian untuk ditanyakan pada waktu tersebut. Penggunaan soalan-soalan tambahan adalah dengan tujuan untuk mendapatkan maklumat yang lebih jelas dan menyeluruh berkenaan dengan persoalan kajian. Pengkaji berpendapat, protokol ini adalah sesuai untuk dilaksanakan bagi mendapatkan maklumat-maklumat tambahan yang berkaitan yang dapat menyokong, menambah serta melengkapkan lagi data-data sedia ada.

Instrumen temubual ini telah dihasilkan oleh pengkaji sendiri serta telah dirujuk dan disemak oleh seorang pakar dalam bidang pendidikan dan juga seorang pensyarah di sebuah universiti awam untuk disahkan sebelum digunakan. Rujukan tersebut penting supaya persoalan yang dikemukakan di dalam instrumen tersebut memenuhi piawaian dan seiring dengan objektif kajian selain ianya tidak melanggar protokol temubual yang perlu dipatuhi. Pemilihan beliau adalah berdasarkan pengalaman luas dan kepakaran yang beliau miliki dalam bidang pendidikan di peringkat sekolah dan universiti.

Berdasarkan maklum balas yang diterima adalah positif dan beliau telah menyarankan agar melakukan sedikit pembetulan dan penambahbaikan terhadap instrumen tersebut untuk mengelakkan ianya dari beberapa masalah berbangkit seperti susunan soalan, ketidakjelasan maksud soalan yang dikemukakan serta elakkan daripada masalah pengulangan kepada soalan-soalan yang telah dikemukakan. Sehubungan itu, refleksi yang dibuat oleh pengkaji ialah dengan membuat semakan semula dan pembetulan kepada soalan-soalan yang tidak berkaitan dengan kajian sebelum instrumen tersebut digunakan di dalam kajian yang sebenar.

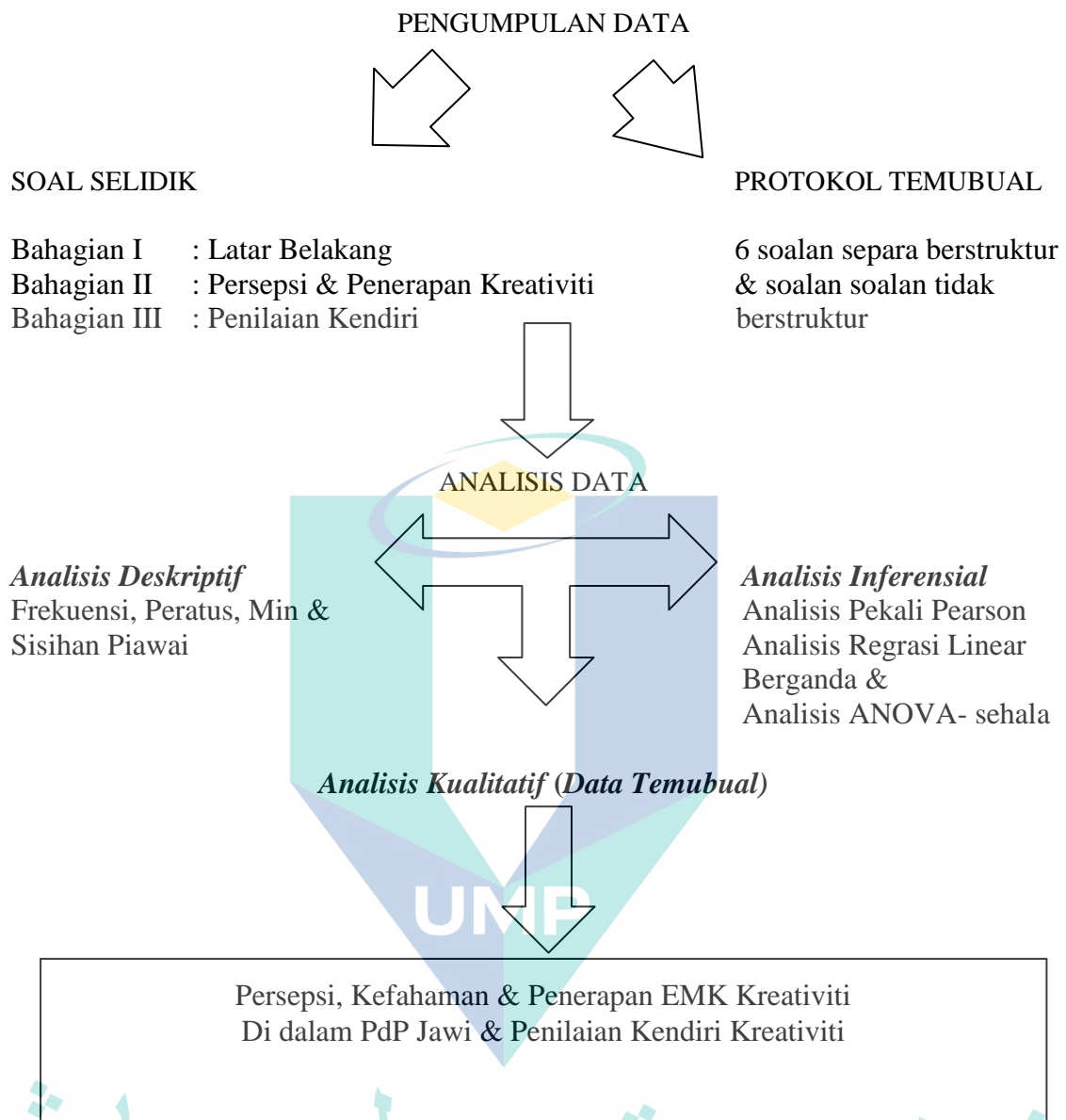
Soalan-soalan yang terkandung di dalam instrumen temu bual adalah berkisar kepada persoalan kajian iaitu untuk mengetahui persepsi responden terhadap kreativiti, mengetahui kefahaman responden terhadap pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi dan untuk mengetahui penilaian sendiri kreativiti responden.

Kumpulan responden yang terlibat untuk kaedah ini adalah guru yang mengajar di sekolah rendah sekitar daerah Kuantan. Sesi temubual dilakukan sendiri dengan menemubual secara langsung responden yang dipilih sebagai kajian. Kaedah ini untuk mengelakkan kekeliruan dan memastikan arahan yang terkandung di dalam borang temubual tersebut dapat difahami dan diikuti dengan baik. Sekiranya responden kurang jelas atau kurang memahami maksud soalan yang dikemukakan, pengkaji akan membuat penerangan dan penjelasan pada waktu tersebut.

Maklumat responden yang terlibat untuk sesi temubual di dalam kajian ini ialah guru perempuan adalah seramai 20 orang dan guru lelaki pula ialah seramai 10 orang. Rujuk lampiran H.

3.5 Kaedah Pengumpulan Data

Bagi mendapatkan maklumat yang diperlukan di dalam kajian ini, pengkaji telah mengaplikasikan langkah-langkah seperti yang ditunjukkan di dalam **Rajah 3.2**.



Rajah 3.2 Prosedur Pengumpulan Data & Analisis Kajian

Berdasarkan **Rajah 3.2**, menunjukkan proses pengumpulan data dan analisis kajian. Ianya dilakukan mengikut fasa-fasa yang telah ditetapkan. Bermula dengan pengumpulan data kuantitatif melalui borang soal selidik. Setelah itu, fasa seterusnya pengumpulan data secara kualitatif diteruskan iaitu menjalankan sesi temu bual secara bersemuka dengan responden.

Peringkat seterusnya, kajian ini diteruskan dengan fasa analisis kajian. Data yang diperolehi secara kuantitatif dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan perisian SPSS untuk mendapatkan dapatan kajian. Setelah itu proses seterusnya ialah membuat analisis untuk memperolehi dapatan kajian secara kualitatif.

Fasa yang seterusnya ialah melihat dapatan kajian yang diperolehi secara kuantitatif dan kualitatif bagi menjawab persoalan kajian.

Pengedaran borang soal selidik dan sesi temubual telah dilakukan oleh pengkaji sendiri iaitu dengan menghubungi responden terlebih dahulu untuk penetapan temujanji mengikut waktu kelapangan responden. Langkah tersebut diambil untuk mewujudkan keselesaan terlebih dahulu serta mengelakkan daripada timbulnya situasi yang kurang menyenangkan antara kedua belah pihak.

Pertemuan yang dilakukan secara langsung adalah untuk memudahkan kedua belah pihak iaitu pengkaji dapat menerangkan objektif kajian dengan lebih jelas dan bagi pihak responden, mereka dapat menjawab sebarang persoalan yang dikemukakan dengan baik. Kaedah ini digunakan adalah untuk mengelakkan berlakunya ketidakjelasan atau kekeliruan oleh responden serta dapat memupuk kerjasama yang baik disepanjang sesi pertemuan.

Pengumpulan data kualitatif dalam kajian ini dilakukan dengan mengadakan sesi temubual secara langsung dengan responden. Pengkaji memilih untuk menggunakan kaedah pensampelan rawak mudah (*simple random sampling*) di dalam kajian ini. Seramai 30 orang responden terlibat dan mereka telah dihubungi terlebih dahulu untuk penetapan masa dan tempat yang bersesuaian.

3.6 Kaedah Analisis Data

Kajian ini merupakan kajian yang menggunakan kaedah gabungan yang menggabungkan kaedah kuantitatif dan kualitatif.

3.6.1 Analisis Kuantitatif

Untuk data kuantitatif, analisis data kajian ini terbahagi kepada dua peringkat. Peringkat pertama ialah pengkodan dan kemasukan data. Peringkat kedua ialah data yang diperolehi melalui borang kaji selidik diproses secara analisis deskriptif menggunakan perisian IBM SPSS Statistics version 20. Data dan maklumat yang diperolehi dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan skor seperti Frekuensi, Peratus, Min dan Sisihan Piawai (*standard deviation*).

Manakala analisis *Pearson Correlation Coefficient* dan analisis regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui hubungan linear sesama pembolehubah kajian iaitu persepsi terhadap kreativiti, penerapan EMK kreativiti dan juga penilaian sendiri guru terhadap kreativiti. Sementara itu, analisis ANOVA-sehala (*one-way analysis of variance*) digunakan untuk mengetahui apakah perbezaan yang signifikan yang mungkin wujud antara pembolehubah kajian dengan faktor-faktor demografi kajian iaitu jantina, umur dan pengalaman mengajar terhadap persepsi, penerapan EMK kreativiti di dalam PdP dan penilaian sendiri terhadap guru kreativiti.

3.6.2 Analisis Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif di dalam kajian ini adalah dengan mengadakan sesi temu bual secara langsung dengan responden. Instrumen yang digunakan adalah protokol temubual menggunakan soalan separa berstruktur. Tujuan temu bual tinjauan adalah pada asasnya bersifat *heuristic*. Asas tersebut bermaksud bagaimana pengkaji dapat mengembangkan idea dan membangun hipotesis penyelidikan daripada hanya untuk mengumpul fakta dan statistik. Prinsip tersebut juga turut menekankan kepada konsep prihatin serta mengambil berat perkara untuk difikirkan dan yang penting dapat dirasai oleh responden serta mengambil maklum tentang pendirian mereka terhadap tajuk yang dibincangkan berkaitan dengan fokus kajian (Mohd Tobi, 2017). Analisis kualitatif kajian ini adalah berdasarkan dapatan yang diperolehi daripada temu bual menggunakan teknik analisis kandungan (*content analysis*). Melalui kaedah ini, pengkaji perlu menginterpretasi data yang diperolehi kepada maklumat yang bermakna melalui tema yang telah dikenalpasti. Sungguhpun pengkaji bertanggungjawab untuk melakukan tugas intepretasi data, ianya harus dilakukan dengan penuh tanggungjawab, berasas dan pastinya bukan bersandarkan kepada andaian semata-mata.

Selain itu, analisis kajian adalah berdasarkan kepada proses induktif dan deduktif. Proses deduktif adalah bersandarkan kepada teori dari literatur yang dibaca. Pengkaji yang menggunakan data kualitatif akan turut menemukan dapatan-dapatan baharu. Dapatan baharu yang diperolehi tersebut adalah melalui proses induktif, iaitu pengetahuan yang terhasil daripada fenomena yang dikaji (Mohd Tobi, 2017). Sehubungan itu, kedua-dua teknik analisa yang dinyatakan di atas diguna pakai dalam kajian ini.

3.6.3 Prosedur Analisis Data Kualitatif

Menurut Yin (2003) temu bual merupakan salah satu data yang paling penting untuk kajian kualitatif. Keperluan mengadakan temubual adalah untuk mendapatkan maklumat lanjut yang lebih terperinci berkenaan dengan bidang kajian. Corbin dan Strauss (2008) pula menyatakan, analisis data bukan setakat dan membentuk tema-tema untuk data yang dikutip tetapi *“it involves interacting with data (analysis) using techniques such as asking questions about the data and so on, making comparisons between data, and in doing so, deriving concepts to stand for those data, then developing concepts in terms of their properties and dimensions”* (m.s 66).

Di dalam kajian ini, semua data yang dikumpul disusun dan disimpan secara manual terlebih dahulu sebelum analisis data dilaksanakan. Setiap temu bual dirakam secara audio dan mentranskripsikan data-data secara verbatim merupakan langkah pertama yang dilakukan setelah temu bual dijalankan. Setelah itu data yang telah ditranskripsikan dibaca berulang kali untuk memahami kandungannya secara mendalam sebelum membuat kategori data.

Strategi analisis data yang digunakan adalah seperti dicadangkan oleh Creswell (2014), yang telah mengesyorkan tiga strategi analisis lanjutan yang mana strategi ini boleh menjadi asas untuk memahami analisis data kualitatif.

Tiga strategi tersebut adalah seperti berikut;

- i. Suatu kajian umum semua maklumat, selalunya dalam bentuk mencatat nota-nota pada birai bagi teks (misalnya, nota pemerhatian di lapangan, transkrip temu bual, nota tentang gambar atau pita video)
- ii. Satu pendekatan untuk mengurangkan data dengan membina kod atau kategori, dan menyisih teks atau imej visual ke dalam kategori
- iii. Melakukan “pengiraan’ data permulaan dan menentukan berapa kali sesuatu kod itu muncul dalam pengkalan data

3.6.4 Huraian Tema dan Strategi Analisis Data Temu Bual

Berdasarkan kepada huraian strategi yang dihuraikan di atas, dapatan kajian yang diperolehi melalui temu bual dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu tema, soalan kajian dan strategi analisis. Tema kajian terbahagi kepada 4 komponen iaitu persepsi

terhadap kreativiti dalam PdP, penerapan EMK kreativiti dalam PdP, penilaian sendiri kreativiti dan PdP Jawi. Huraian tema temu bual telah dikategorikan seperti berikut:

- i. Kesedaran terhadap kreativiti di dalam PdP
- ii. Peranan kreativiti di dalam PdP
- iii. Pengertian EMK kreativiti seperti yang terkandung di dalam KSSR
- iv. Bagaimanakah EMK kreativiti diterapkan di dalam PdP Jawi
- v. Penilaian sendiri kreativiti dari sudut pengetahuan dan kemahiran dalam PdP
- vi. Kepentingan Jawi dalam kurikulum pendidikan

Strategi analisis yang digunakan untuk kesemua tema di atas adalah secara paparan data, mengenal pasti kod, mengurangkan maklumat dan mengira frekuensi kod.

3.7 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif yang digunakan di dalam kajian ini adalah melibatkan data kuantitatif yang diperolehi melalui borang kaji selidik. Ianya bermula dengan usaha menyusun, mengorganisasikan dan meringkaskan data yang diperolehi daripada peringkat pemrosesan data. Data-data deskriptif yang telah diproses dipersembahkan dalam bentuk peratusan, jadual, kekerapan, gambar rajah atau seumpamanya. Pengkaji menggunakan kaedah ini untuk menganalisis data-data demografi iaitu maklumat latar responden (jantina), umur responden dan pengalaman mengajar responden. Maklumat tersebut dinyatakan dalam bentuk kekerapan, peratus, min, gambar rajah, jadual dan sisihan piawai.

3.8 Analisis Inferensial

Ujian Correlation ANOVA-sehala, ujian pekali Pearson dan analisis Regresi Linear Berganda yang digunakan dalam kajian ini adalah untuk mengkaji dan mengetahui tahap kekuatan hubungan diantara demografi responden tentang persepsi responden terhadap kreativiti didalam PdP, tahap penerapan EMK kreativiti didalam PdP dan juga penilaian sendiri terhadap kreativiti.

3.8.1 Analisis Korelasi ANOVA- sehala

Analisis ini melibatkan satu pemboleh ubah tidak bersandar yang mempunyai beberapa tahap yang berbeza-beza. Tahap tersebut adalah bersesuaian dengan kumpulan atau situasi yang berbeza (Pallant, 2016). Dalam kajian ini, ianya digunakan untuk mengetahui hubungan diantara faktor demografi iaitu jantina, umur dan pengalaman bekerja, mempunyai hubungan yang signifikan atau tidak terhadap pemboleh ubah bersandar. Kaedah analisis ini juga bertujuan untuk mengetahui adakah faktor demografi mempunyai pengaruh terhadap persepsi responden terhadap kreativiti didalam PdP, memberi kesan terhadap tahap penerapan EMK kreativiti didalam PdP Jawi serta adakah ianya mempunyai hubungan yang signifikan terhadap penilaian sendiri responden terhadap kreativiti didalam PdP Jawi. Analisis korelasi ANOVA sehala telah turut digunakan dalam kajian lepas seperti kajian tentang faktor jantina, kaum dan aliran kelas yang mempunyai pengaruh terhadap kecerdasan emosi murid dalam mempelajari Bahasa Melayu (Ong Sze Chong, Zamri Mahamod, & Hamidah Yamat, 2013) yang merumuskan tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara kecerdasan emosi antara murid lelaki dan murid perempuan.

3.8.2 Analisis Pekali Pearson

Korelasi merupakan suatu pengukuran hubungan atau hubungan atau korelasi diantara dua pemboleh ubah. Ianya bertujuan untuk memastikan sama ada ia berkaitan secara positif atau negatif, atau juga ianya tidak mempunyai sebarang perkaitan dengan antara satu sama lain dengan apa cara sekalipun. Dua pemboleh ubah berkaitan sekiranya perubahan dalam satu pemboleh ubah mempengaruhi atau mempengaruhi perubahan pada pemboleh ubah yang lain (Obilor & Amadi, 2018). Jika sekiranya nilai ialah nilai positif, ianya menunjukkan kekuatan hubungan linear diantara dua pemboleh ubah dan jika sekiranya nilai tersebut adalah negatif, ianya menunjukkan kelemahan hubungan linear diantara dua pemboleh ubah. Justeru, penggunaan ujian Pekali Pearson dalam kajian ini digunakan untuk menilai kekuatan hubungan linear diantara dua pemboleh ubah iaitu persepsi terhadap kreativiti, penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi dan penilaian sendiri kreativiti.

3.8.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis Regresi Linear Berganda adalah teknik analisis yang digunakan untuk membentuk model hubungan diantara beberapa pemboleh ubah tidak bersandar dengan pemboleh ubah bersandar. Analisis ini digunakan sekiranya pemboleh ubah bersandar lebih daripada satu (Hair, J.F, Black, W.C., Babin, Anderson, R.E & Tatham, 2006). Analisis Regresi Linear Berganda juga bertujuan untuk menguji sama ada pemboleh ubah bersandar berupaya menyumbang kepada keupayaan model ramalan dan mengawal statistik pemboleh ubah tambahan terhadap keupayaan model ramalan (Pallant, 2016). Di dalam kajian ini, analisis ini digunakan untuk menilai sama ada terdapat pengaruh linear yang bererti diantara pemboleh ubah tidak bersandar dengan pemboleh ubah bersandar dengan ramalan adakah pemboleh tidak bersandar iaitu persepsi terhadap kreativiti mempunyai pengaruh yang bererti terhadap pemboleh bersandar iaitu penerapan EMK menggunakan kreativiti dan penilaian sendiri kreativiti.

3.9 Kajian Rintis

Sebelum kajian sebenar dilakukan, satu kajian rintis telah dijalankan dengan tujuan untuk mengenal pasti kesesuaian instrumen soal selidik dan instrumen temubual yang telah digunakan. Kajian juga turut berperanan untuk memberikan gambaran apakah cabaran dan halangan yang bakal dihadapi oleh pengkaji dalam menjalankan kajian ini.

Instrumen soal selidik yang digunakan untuk kajian rintis telah melalui proses kebolehpercayaan item secara *Cronbach Alpha*. Proses ini dilakukan untuk mengetahui tahap kebolehpercayaan instrumen tersebut. Hasil keputusan yang diperolehi untuk kajian rintis adalah dilakukan dengan menggunakan perisian Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 20 seperti berikut.

Jadual 3.7 Kebolehpercayaan Item

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha based on Standardised items	N of Items
.877	.869	10
.781	.802	12
.923	.924	6

Berdasarkan kepada **Jadual 3.8**, hasil yang diperolehi menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* melebihi 0.7 seperti yang disyorkan. Keputusan itu menunjukkan soalan-soalan yang terkandung di dalam kesemua bahagian di dalam borang soal selidik kajian ini mempunyai tahap konsisten dalaman yang tinggi dan boleh dipercayai untuk digunakan didalam kajian rintis.

Disamping itu, faktor penambahbaikan yang boleh dilakukan di dalam kajian yang sebenar seperti mengeluarkan soalan-soalan yang tidak bersesuaian dan tidak menepati objektif kajian. Kajian ini telah dijalankan pada bulan Jun 2016 dan ianya melibatkan 30 orang guru dari beberapa buah sekolah rendah sebagai responden. Kaedah persampelan yang digunakan adalah secara rawak mudah kerana ianya melibatkan populasi responden yang kecil iaitu pengkaji memasukkan nama/identiti responden ke dalam bekas dan kemudian melakukan cabutan.

Untuk menganggarkan kebolehpercayaan item-item di dalam soal selidik, pekali *alpha Cronbach* digunakan. Terdapat 28 item yang terkandung di dalam borang soal selidik yang dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu:

- i. Persepsi
- ii. Penerapan EMK menggunakan elemen kreativiti di dalam PdP
- iii. Penilaian sendiri kreativiti

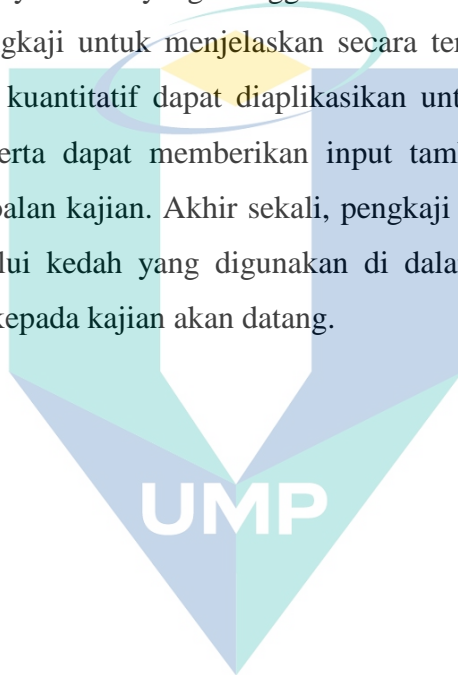
Hasil kajian yang diperolehi di dalam kajian rintis, telah menunjukkan guru-guru Pendidikan Islam yang mengajar mata pelajaran Jawi di sekolah rendah yang terpilih didalam kajian ini, mempunyai tahap persepsi yang tinggi terhadap kreativiti. Guru-guru juga memiliki pengetahuan dan kefahaman yang tinggi terhadap penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi dan mempunyai penilaian sendiri yang baik terhadap kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi.

3.10 Rumusan Bab

Secara keseluruhan, bab ini membincangkan tentang metodologi kajian yang telah digunakan di dalam kajian ini. Dua kaedah kajian yang dikemukakan iaitu kajian berbentuk kuantitatif dan kajian berbentuk kualitatif. Secara dasarnya, kajian kaedah gabungan adalah untuk saling menguatkan hujah antara keduanya. Adakalanya,

penyelidikan kuantitatif tidak mampu untuk menjelaskan secara terperinci berkenaan dengan persekitaran yang dikaji. Begitu juga dengan kajian secara kualitatif, ianya tidak mampu untuk membuat generalisasi terhadap perkara atau isu yang dibangkitkan. Gabungan kedua-dua kaedah ini mampu menerangkan secara terperinci persepsi responden terhadap kreativiti yang memenuhi objektif kajian secara menyeluruh dan pada masa yang sama menjawab persoalan kajian berdasarkan maklumat dan dapatan kajian yang diperolehi.

Metodologi penyelidikan yang menggunakan kaedah gabungan dalam kajian ini merupakan usaha pengkaji untuk menjelaskan secara terperinci bagaimana gabungan kaedah kualitatif dan kuantitatif dapat diaplikasikan untuk memperolehi hasil kajian yang komprehensif serta dapat memberikan input tambahan (*complimentary*) yang dapat menjawab persoalan kajian. Akhir sekali, pengkaji amat berharap dapatan kajian yang diperolehi melalui kedah yang digunakan di dalam kajian ini dapat dijadikan rujukan dan panduan kepada kajian akan datang.



اونيورسيطي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

BAB 4

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan

Bab ini akan membentangkan dapatan kajian yang diperolehi oleh pengkaji berdasarkan maklum balas yang diberikan oleh responden terhadap borang soal selidik dan sesi temubual yang dijalankan. Ianya merupakan dua sumber utama dalam kajian ini, untuk mengetahui persepsi guru terhadap penerapan aspek kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran Jawi. Pengkaji memperolehi maklumat penting hasil daripada pengedaran borang soal selidik dan juga melalui sesi temu bual yang dijalankan dengan guru yang terlibat.

Data daripada borang soal selidik yang diperolehi dianalisis dengan menggunakan kaedah analisis deskriptif dan inferensial untuk mendapatkan skor kebolehpercayaan soal selidik, frekuensi, peratus, nilai min, sisihan piawai, Analisis Korelasi Pearson, analisis ANOVA-Sehala dan Analisis Regresi Linear Berganda (*multiple linear regression*).

4.2 Persepsi Guru tentang Penerapan Kreativiti di dalam PdP

Tujuan pertama kajian ini adalah untuk mengkaji persepsi guru tentang penerapan kreativiti di dalam PdP. Kajian ini menggunakan kaedah analisis nilai min bagi menunjukkan tahap kreativiti responden dimana nilai min 1.00- 2.33 merupakan tahap rendah. Manakala itu, nilai min 2.34 – 3.67 merupakan tahap sederhana dan nilai min 3.68 – 5.00 merupakan tahap tinggi.

Jadual 4.1 Persepsi Guru Terhadap Kreativiti di dalam PdP.

Penyataan	Mean	SD
Kreativiti di dalam PdP (Jumlah Skor)	4.3	0.43
Bidang kreativiti berperanan penting di dalam pembangunan modal insan.	4.4	0.60
Kreativiti merupakan kemahiran yang boleh diukur .	4.0	0.82
Kemahiran berfikir secara kreatif wajar diberikan penekanan di dalam bilik darjah kerana ianya merupakan kemahiran yang boleh diajar dan dilatih.	4.3	0.55
Guru perlu memiliki pengetahuan tentang kreativiti untuk mewujudkan PdP yang berkesan.	4.5	0.65
Pengajaran yang kreatif akan menarik minat dan perhatian murid untuk belajar.	4.6	0.59
Persekitaran pembelajaran yang selesa penting bagi guru untuk menerapkan kreativiti dikalangan murid.	4.6	0.54
Kemudahan teknologi maklumat (TMK) penting untuk menerapkan elemen kreativiti di dalam PdP.	4.3	0.65
Strategi, kaedah dan teknik serta aktiviti yang dilaksanakan di dalam PdP menentukan ianya kreatif atau tidak.	4.3	0.69
Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) penting di dalam pengajaran dan pembelajaran yang kreatif.	4.4	0.66
Guru yang tidak menggunakan BBM di dalam pengajaran dan pembelajaran menghasilkan pengajaran yang tidak kreatif.	3.5	1.02

Berdasarkan Jadual 4.1, nilai min paling rendah yang dicatatkan ialah 3.5 dengan sisihan piawai iaitu 1.02. Nilai min paling tinggi untuk objektif ini ialah 4.6 dengan sisihan piawai ialah 0.59 dan 0.54. Nilai keseluruhan min untuk keseluruhan 10 item adalah 4.3 dengan sisihan piawai keseluruhan adalah 0.43. Berdasarkan daripada analisis yang dibuat, dapatan kajian yang diperolehi menunjukkan tahap persepsi guru tentang kreativiti di dalam PdP adalah tinggi.

4.3 Persepsi Guru Tentang Penerapan EMK Kreativiti Di dalam PdP Mata Pelajaran Tulisan Jawi

Objektif kedua kajian ini adalah untuk mengetahui apakah persepsi kefahaman guru terhadap penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi. Kajian ini menggunakan kaedah analisis nilai min bagi menunjukkan tahap penerapan EMK kreativiti oleh responden di dalam PdP tulisan Jawi. Nilai min 1.00- 2.33

merupakan tahap rendah. Manakala itu, nilai min 2.34 – 3.67 merupakan tahap sederhana dan nilai min 3.68 – 5.00 merupakan tahap tinggi.

Jadual 4.2 Persepsi Kefahaman Penerapan EMK Kreativiti di dalam PdP Mata Pelajaran Tulisan Jawi

Penyataan	Mean	SD
Penerapan EMK kreativiti (Jumlah Skor)	3.7	0.48
EMK kreativiti kurang signifikan untuk diterapkan di dalam PdP.	3.2	1.01
Penerapan EMK kreativiti ke atas murid boleh dilaksanakan di dalam mata pelajaran Jawi.	4.1	0.61
Penekanan EMK kreativiti semasa pengajaran dan pembelajaran mengganggu fokus dan tumpuan guru kepada sukatan pelajaran.	3.2	1.01
Kekerapan penerapan EMK kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran akan melahirkan murid yang kreatif.	4.0	0.65
Penekanan terhadap kreativiti telah dinyatakan dengan jelas di dalam KBSR melalui elemen Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK).	4.0	0.57
EMK kreativiti dan inovasi di dalam KSSR merupakan kesinambungan kepada elemen KBKK.	4.1	0.54
EMK kreativiti perlu diterapkan di dalam pengajaran dan pembelajaran untuk melahirkan murid yang kreatif.	4.1	0.63
Kursus dan latihan berkenaan EMK kreativiti di dalam KSSR telah dijalankan kepada guru oleh pihak kementerian / Jabatan.	3.6	0.86
Maklumat yang disampaikan melalui kursus tersebut mencukupi untuk melaksanakan penerapan kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	3.5	0.84
Kursus dan latihan yang dijalankan juga memberi pendedahan kepada guru tentang cara membuat penilaian EMK kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	3.6	0.82

Jadual 4.2 menunjukkan nilai min yang paling rendah ialah 3.5 dengan sisihan piawai 0.84. Nilai min paling tinggi yang dicatatkan pula ialah 4.1 dengan sisihan piawai 0.63. Nilai min keseluruhan untuk 10 item objektif ini adalah agak tinggi iaitu 3.7 dengan sisihan piawai ialah 0.48. Berdasarkan kepada analisis yang telah dibuat, dapatan kajian yang diperolehi menunjukkan tahap persepsi kefahaman penerapan EMK kreativiti guru di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi berada pada tahap sederhana dan membanggakan.

Pengetahuan dan Kemahiran Kreativiti Guru di dalam PdP Matapelajaran Tulisan Jawi

4.4 Pengetahuan Dan Kemahiran Kreativiti Guru Di dalam Mata Pelajaran Tulisan Jawi

Tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji pengetahuan dan kemahiran kreativiti guru di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi. penilaian sendiri responden terhadap kreativiti didalam PdP. Kajian ini menggunakan kaedah analisis nilai min bagi menunjukkan tahap penilaian sendiri tentang kreativiti responden dimana nilai min 1.00- 2.33 merupakan tahap rendah. Manakala itu, nilai min 2.34 – 3.67 merupakan tahap sederhana dan nilai min 3.68 – 5.00 merupakan tahap tinggi.

Jadual 4.3 Penilaian Kendiri Kreativiti

Penyataan	Mean	SD
Penilaian Kendiri (Jumlah Skor)	3.6	0.51
Saya mempunyai pengetahuan tentang kreativiti.	3.6	0.58
Saya mempunyai pengetahuan tentang kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	3.7	0.57
Saya mampu untuk melahirkan idea-idea asal (original) yang kreatif.	3.6	0.66
Saya boleh mengenalpasti elemen-elemen pengajaran dan pembelajaran yang kreatif.	3.7	0.62
Saya memahami secara menyeluruh konsep kreativiti seperti yang terkandung di dalam Elemen Merentas Kurikulum (EMK) KSSR.	3.5	0.62
Saya kerap kali merancang untuk menerapkan elemen kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	3.7	0.65
Saya menyediakan dan menggunakan Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang berunsur kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	3.6	0.67
Saya menerapkan elemen kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran Jawi.	3.6	0.67
Saya boleh menerangkan kepada guru-guru lain tentang pengajaran dan pembelajaran yang kreatif.	3.5	0.77

Berdasarkan kepada analisis yang dijalankan, hasil kajian yang diperolehi mendapati, untuk keseluruhan 9 item di bawah objektif ini, nilai min yang paling

rendah yang dicatatkan ialah 3.5 dengan sisihan piawai 0.62. Nilai min paling tinggi pula ialah 3.7 dengan sisihan piawai 0.65. Nilai keseluruhan min berada pada tahap sederhana iaitu 3.6 dan sisihan piawai keseluruhan ialah 0.5. Sehubungan itu, berdasarkan kepada dapatan kajian yang diperolehi menunjukkan penilaian sendiri kreativiti guru adalah pada tahap sederhana.

4.5 Ujian Korelasi Antara Item

Korelasi merupakan kaedah analisis yang digunakan di dalam sesebuah kajian untuk menerangkan kekuatan dan arah hubungan linear yang wujud di antara dua pembolehubah (Pallant, 2016). Analisis ini dibuat untuk mengetahui adakah terdapat perkaitan yang signifikan diantara pembolehubah berikut iaitu persepsi guru tentang kreativiti didalam PdP, sejauhmanakah penerapan EMK kreativiti dilaksanakan di dalam PdP dan adakah penilaian sendiri guru mempunyai pengaruh terhadap tahap persepsi kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi. Analisis Pearson Correlation Coefficient digunakan bagi menyemak andaian wujud hubungan linear antara pembolehubah-pembolehubah yang diperlukan di dalam ujian Regresi Linear Berganda untuk menjawab persoalan kajian. Andaian ujian Regresi Linear Berganda yang pertama ialah untuk membuktikan terdapat hubungan linear yang bererti. Rujuk jadual 4.4;

Jadual 4.4 Ujian Korelasi Antara Item

	Persepsi tentang kreativiti	Penerapan EMK kreativiti di dalam PdP	Penilaian Kendiri kreativiti
Persepsi tentang kreativiti	1	.559**	.432**
Pearson Correlation Sig. (2-tailed)		.000	.000
Penerapan EMK kreativiti di dalam PdP	.559**	1	.599**
Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.000		.000
Penilaian sendiri kreativiti	.432**	.599**	1
Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	.000	.000	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Didapati terdapat hubungan yang bererti antara ketiga-tiga pemboleh ubah seperti yang ditunjukkan di dalam Jadual 4.4. Nilai Pearson Correlation yang positif menunjukkan bahawa ketiga-tiga pemboleh ubah ini akan meningkat sama sekali atau pun menurun sama sekali. Sebagai contoh, sekiranya seseorang guru menunjukkan tahap yang tinggi untuk persepsi kreativiti didalam PdP, maka guru tersebut berkemungkinan mempunyai tahap penerapan EMK kreativiti dan penilaian sendiri yang tinggi. Akan tetapi, analisis korelasi hanya menunjukkan wujudnya hubungan linear antara pemboleh ubah, tetapi tidak menunjukkan pengaruh pemboleh ubah terhadap pemboleh ubah tertentu. Oleh sebab itu, pengkaji tidak boleh menyatakan bahawa peningkatan tahap persepsi terhadap kreativiti di dalam PdP menyebabkan ianya boleh mengubah atau meningkatkan tahap penerapan EMK kreativiti di dalam PdP dan juga terhadap tahap penilaian sendiri kreativiti.

4.6 Ujian Regresi Linear Berganda (*Multiple Linear Regression*)

Analisis regresi linear berganda yang digunakan di dalam kajian ini adalah untuk menilai sama ada terdapat pengaruh linear bagi persepsi tentang kreativiti di dalam PdP dan penerapan EMK kreativiti dan juga terhadap pencapaian penilaian sendiri responden terhadap kreativiti. Bagi menentukan hubungan kesemua pengaruh linear tersebut. Rujuk jadual 4.5;

Jadual 4.5 Ujian Regresi Linear Berganda

Model	Coefficients ^a				Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t		
	B	Beta			
	(Constant)	.796	.393	2.026	.045
1	Persepsi Kreativiti di dalam PdP	.170	.106	1.596	.113
	Penerapan EMK kreativiti didalam PdP	.563	.096	5.891	.000

a. Dependent Variable: Penilaian Kendiri

Di dalam Jadual 4.5, keputusan analisis menunjukkan bahawa hanya faktor penerapan EMK kreativiti guru yang mempunyai mempunyai pengaruh yang bererti terhadap persepsi kreativiti iaitu ($\text{nilai } p = 0.000 < 0.05$). Nilai B 0.563 yang positif menunjukkan bahawa setiap unit peningkatan bagi tahap penerapan EMK kreativiti di dalam PdP seseorang guru akan meningkatkan tahap persepsi terhadap kreativiti guru tersebut sebanyak 0.563 unit.

4.7 ANOVA-sehala

Kajian ini juga dilaksanakan untuk mengetahui adakah faktor jantina, umur dan pengalaman mengajar mempunyai **hubungan** yang signifikan yang boleh mempengaruhi persepsi guru terhadap kreativiti didalam PdP, mempengaruhi penerapan EMK kreativiti didalam PdP dan mempengaruhi tahap penilaian sendiri guru terhadap kreativiti didalam PdP. Andaian ujian ini ialah kesemua faktor tersebut mempunyai hubungan yang signifikan dan mempengaruhi tahap persepsi responden terhadap kreativiti di dalam PdP, mempengaruhi penerapan EMK kreativiti di dalam PdP dan juga mempengaruhi tahap penilaian sendiri guru terhadap kreativiti didalam PdP.

4.7.1 Jantina

Dapatan kajian yang diperolehi melalui soal selidik mendapati responden wanita yang terlibat adalah sebanyak 70 peratus manakala responden lelaki yang terlibat adalah sebanyak 30 peratus. Rujuk Lampiran G. Analisis ANOVA-sehala telah dijalankan untuk mengetahui pengaruh faktor jantina terhadap pembolehubah. Dapatan analisis ini ditunjukkan di dalam Jadual 4.6.

Jadual 4.6 Pengaruh Faktor Jantina terhadap Persepsi Guru

Pembolehubah	Jantina	N	Mean	SD
Persepsi Kreativiti di dalam PdP	Lelaki	36	4.33	.381
	Perempuan	84	4.25	.446
	Total	120	4.28	.427
Penerapan EMK kreativiti	Lelaki	36	3.86	.501
	Perempuan	84	3.67	.455
	Total	120	3.73	.475
Penilaian Kendiri Kreativiti	Lelaki	36	3.85	.583
	Perempuan	84	3.53	.452
	Total	120	3.62	.514

Berdasarkan min plot, didapati guru lelaki mempunyai tahap penerapan EMK kreativiti dan penilaian sendiri yang lebih tinggi berbanding dengan guru perempuan. Terdapat perbezaan yang bererti antara jantina bagi tahap penerapan EMK kreativiti iaitu ($p=0.042$) dengan nilai min bagi guru lelaki yang dicatatkan ialah 3.86 dan sisihan piawai ialah .501 lebih tinggi berbanding guru perempuan iaitu nilai min yang dicatatkan ialah 3.67 dan sisihan piawai ialah .455. Skor keseluruhan untuk penerapan EMK kreativiti berdasarkan faktor jantina ialah 3.73 dengan sisihan piawai ialah .475.

Untuk penilaian sendiri kreativiti terdapat perbezaan yang bererti iaitu ($p=0.001$) pada aras keertian 0.05, dengan nilai min yang dicatatkan nilai min guru lelaki ialah 3.85 dengan sisihan piawainya ialah .583 manakala nilai min bagi guru perempuan ialah 3.53 dan sisihan piawai ialah .452. Skor keseluruhan nilai min penilaian sendiri kreativiti dari sudut jantina ialah 3.62 dan sisihan piawai ialah .514.

4.7.2 Umur

Faktor kedua yang dianalisa adalah umur. Andaian kajian adalah faktor umur mempunyai hubungan yang signifikan dan mempunyai mempengaruhi tahap persepsi, penerapan EMK kreativiti di dalam PdP dan juga tahap kefahaman responden terhadap kreativiti di dalam PdP. Tahap kefahaman responden adalah berdasarkan data yang diperolehi melalui bahagian penilaian sendiri seperti yang ditunjukkan di dalam Jadual 4.7.

Jadual 4.7 Pengaruh Faktor Umur terhadap Persepsi Guru

Pembolehubah	Umur	N	Mean	SD
Persepsi Kreativiti di dalam PdP	25-30	5	4.42	.408
	31-35	28	4.16	.448
	36-40	34	4.37	.389
	41-45	35	4.21	.455
	46-50	15	4.32	.376
	> 50	3	4.66	.321
	Total	120	4.28	.427
Penerapan EMK kreativiti	25-30	5	3.84	.194
	31-35	28	3.68	.463
	36-40	34	3.77	.478
	41-45	35	3.67	.567
	46-50	15	3.74	.302
	> 50	3	4.26	.152
	Total	120	3.73	.475

Jadual 4.7 Sambungan

Pembolehubah	Umur	N	Mean	SD
Penilaian Kendiri Kreativiti	25-30	5	4.11	.437
	31-35	28	3.57	.528
	36-40	34	3.60	.365
	41-45	35	3.63	.585
	46-50	15	3.54	.628
	> 50	3	3.88	.192
	Total	120	3.62	.514

Berdasarkan Jadual 4.7, keputusan ujian menunjukkan analisis ANOVA-sehala bagi kumpulan umur. Didapati semua nilai p lebih besar daripada aras keertian 0.05. Untuk itu keputusan kajian mencadangkan bahawa tiada perbezaan yang bererti antara kumpulan umur bagi tahap persepsi tentang kreativiti di dalam PdP, penerapan EMK kreativiti dan penilaian sendiri. Skor keseluruhan nilai min dari sudut persepsi kreativiti di dalam PdP ialah 4.28 dengan sisihan piawai .427. Skor keseluruhan nilai min dari sudut penerapan EMK kreativiti pula ialah 3.73 dan sisihan piawai ialah .475 manakala skor keseluruhan dari sudut penilaian sendiri kreativiti ialah 3.62 dan sisihan piawai ialah .514.

4.7.3 Pengalaman Mengajar

Faktor ketiga yang dianalisa adalah faktor pengalaman mengajar. Andaian kajian ialah pengalaman bekerja mempunyai hubungan yang signifikan dan mempengaruhi tahap persepsi responden terhadap kreativiti, mempengaruhi penerapan EMK kreativiti responden di dalam PdP dan juga mempengaruhi tahap kefahaman responden terhadap kreativiti di dalam PdP. Tahap kefahaman responden pada bahagian ini adalah berdasarkan data yang diperolehi di dalam bahagian penilaian sendiri. Untuk faktor pengalaman bekerja dapatan yang diperolehi adalah seperti di dalam Jadual 4.8.

Jadual 4.8 Pengaruh Faktor Pengalaman Mengajar terhadap Persepsi Guru

Pembolehubah	Pengalaman Mengajar	N	Mean	SD
Persepsi Kreativiti di dalam PdP	1-5 tahun	3	4.36	.208
	6-10 tahun	56	4.30	.458
	11-15 tahun	15	4.16	.565
	16-20 tahun	28	4.26	.334
	> 20 tahun	18	4.33	.368
	Total	120	4.28	.427
Penerapan EMK kreativiti	1-5 tahun	3	3.73	.152
	6-10 tahun	56	3.74	.455
	11-15 tahun	15	3.83	.636
	16-20 tahun	28	3.61	.441
	> 20 tahun	18	3.82	.474
	Total	120	3.73	.475
Penilaian Kendiri Kreativiti	1-5 tahun	3	3.85	.449
	6-10 tahun	56	3.61	.451
	11-15 tahun	15	3.73	.786
	16-20 tahun	28	3.60	.433
	> 20 tahun	18	3.56	.583
	Total	120	3.62	.514

Di dapati bahawa kesemua nilai p lebih besar daripada aras keertian 0.05. Oleh itu kajian menyimpulkan bahawa tiada perbezaan yang bererti antara tempoh pengalaman bekerja bagi tahap persepsi tentang kreativiti di dalam PdP, penerapan EMK kreativiti dan penilaian sendiri kreativiti. Skor keseluruhan nilai min dari sudut persepsi kreativiti di dalam PdP ialah 4.28 dengan nilai sisihan piawai ialah .427. Skor keseluruhan nilai min dari sudut penerapan EMK kreativiti pula ialah 3.73 dengan sisihan piawai ialah .475, manakala skor keseluruhan nilai min dari sudut penilaian sendiri kreativiti ialah 3.56 dengan sisihan piawai ialah .583.

4.8 Dapatan Temu bual

Analisis temu bual di dalam kajian ini adalah menggunakan teknik analisis kandungan bagi temu bual separa berstruktur. Dalam kajian ini, transkripsi temu bual dihasilkan secara rakaman audio dan bertulis. Setelah itu, pengkaji membuat analisis kandungan terhadap transkripsi yang diperolehi dengan menyaring transkrip dan mengambil (dikodkan) pernyataan-pernyataan signifikan yang mewakili idea atau maklumat yang berkaitan dengan kajian literatur ataupun teori yang telah dibangunkan

dan diterangkan sebelum ini. Fokus temu bual telah dibahagikan kepada 3 tema utama iaitu (a) persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP , (b) penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) kreativiti di dalam PdP Jawi dan (c) penilaian sendiri kreativiti. Di dalam kajian ini juga pengkaji ingin mengetahui apakah permasalahan yang dihadapi oleh guru di dalam menerapkan unsur kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi dan juga apakah langkah yang boleh diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut.

4.8.1 Persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP: tema kesedaran terhadap kreativiti di dalam PdP

Bagi menjawab persoalan kajian yang pertama iaitu apakah persepsi guru tentang menggunakan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi? dapatan kajian telah mentafsirkan dua tema. Tema yang pertama dianalisa dengan menggunakan kod penafsiran **kesedaran guru terhadap kreativiti di dalam PdP**. Persepsi guru yang di temubual adalah seperti berikut :

R1: Kreativiti sangat penting untuk **menambah minat murid belajar** sesuatu yang baru.

R5: *Kreativiti ini bagus. Pada pendapat saya, pentingnya kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran kerana apabila guru-guru melaksanakan Pdp secara kreativiti dia dapat **meningkatkan minat murid dalam mempelajari PdP** pada hari itu.*

R8: *Kreativiti ni pentinglah bagi saya eem sebab kreativiti ni boleh memberi aaaa murid kita apa keperluan iaitu dari segi murid la, Keperluan apply apa yang dia belajar secara kreatiflah...*

R14: *Kreativiti ni perlu bagi seorang guru **supaya setiap PdP tidak statik**. Kreativiti itu perlu dan kena ada di dalam pengajaran dan pembelajaran supaya ada kelainan.*

R18: *Kreativiti adalah sesuatu yang dapat **menarik minat murid untuk meneroka dan menambah pengetahuan**”*

R19: *Kreativiti ialah seseorang guru kena **pelbagaikan kemahiran mengikut tahap penerimaan murid**.*

- R21: *Kreativiti dalam pengajaran adalah hadiah kepada seseorang guru dalam menghasilkan dan melahirkan murid yang cepat dan bijak dalam memahami dan menguasai sesuatu subjek.*
- R22: *Kreativiti dalam PdPc penting untuk **memastikan matlamat atau objektif PdPc itu tercapai**. Selain itu ia menjadikan PdPC lebih menarik dan mudah diterima oleh murid.*
- R26: *Kreativiti ni ialah pada pendapat saya **dapat mencungkil bakat murid**.*
- R29: *Pada pendapat saya, kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran sangat penting. Tidak boleh tidak.*

Berdasarkan hasil kajian yang diperolehi menunjukkan, responden yang ditemubual mempunyai tahap kesedaran yang tinggi terhadap kreativiti di dalam PdP. Dapatan tersebut juga menunjukkan, mereka sangat bersetuju terhadap kepentingan mempunyai kesedaran yang tinggi terhadap kreativiti untuk diterapkan di dalam PdP. Kesedaran tersebut dapat dilihat berdasarkan pendapat mereka tentang fungsi dan peranan elemen kreativiti sangat penting untuk diterapkan dikalangan murid. Mereka turut berpendapat, PdP yang kreatif dapat menarik minat murid untuk lebih memahami sesi PdP. Selain itu kreativiti pada pandangan mereka adalah suatu elemen yang perlu mengikut peredaran zaman dan sebagainya. Analisis kajian yang dilakukan mengikut tema ini pendapat secara keseluruhannya mendapati dapat guru Pendidikan Islam yang mengajar mata pelajaran tulisan Jawi memiliki tahap persepsi yang tinggi terhadap kreativiti di dalam PdP.

4.8.2 Persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP: tema kepentingan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi

Dapatan kajian bagi tema kedua untuk menjawab persoalan kajian apakah persepsi guru tentang menggunakan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi adalah dengan menggunakan kod penafsiran **peranan dan kepentingan** kreativiti untuk diterapkan di dalam PdP tulisan Jawi. Persepsi guru bagi tema ini adalah berdasarkan pendapat responden yang ditemubual sebagaimana berikut:

- R2: *Untuk memenuhi perubahan PdP abad ke-21 guru bukan sekadar mengajar secara Chalk & Talk **murid-murid dapat mengeluarkan pendapat, bertanya dan berbincang dengan kawan-kawan**.*

- R3: *Untuk belajar ianya lebih kepada minat kepada pengajaran. Guru perlulah ada kreativiti yang tersendiri yang boleh **menarik minat murid untuk pergi lebih jauh dan buat perkara yang boleh menyeronokkan murid.***
- R6: *Pada pandangan saya, kita kena, kita perlu mencari suatu bentuk p&p yang menarik, **boleh meransang minat murid untuk mengikuti pembelajaran Jawi,** contohnya... Eeemm contohnya lebih kepada permainan. Eem...menggunakan bahan-bahan seperti dadu, dam, dan sebagainya.*
- R9: *Eemm kreatif ni penting maksudnya untuk perkembangan semasa, aaa untuk murid la terutamanya. Kreatif ni dia untuk menarik minat murid tu dengan menggunakan dengan kaedah pdpc sekarang aaaaa untuk apa... pembelajaran abad ke 21, dengan **menggunakan teknologi cyber yang berpusatkan murid.** Ok?*
- R11: *Eeeeeem.... kreativiti ni dia memainkan peranan yang utama jugaklah dalam pengajaran dan pembelajaran. Sebab kalau pembelajaran itu kaku dan tidak ada kreativiti guru, murid dahlah tak berapa faham, tak ada pulak satu tarikan yang menyebabkan diaorang minat untuk belajar”.*
- R12: *Sebabnya eerrr.... bila seseorang cikgu tu dia ada kreativiti maknanya mudah bagi dia untuk apa...menarik minat budak tu untuk belajar. Itulah pandangan saya mengenai kreativiti.*
- R14: *Kreativiti itu perlu dan kena ada di dalam pengajaran dan pembelajaran supaya ada kelainan. **Bukan hanya mengajar dan membaca buku teks sahaja. Dapat memanfaatkan daripada sumber-sumber lain. Suasana pembelajaran di dalam kelas juga adalah berbeza dan tidak sama.** Murid juga akan sentiasa tunggu kesan daripada pendekatan yang berbeza-beza dari kreativiti.*
- R16: *Dengan kata lain ianya **memberi peluang kepada murid mengambil bahagian** dalam menyanyi, menari jika sekiranya PdP itu ialah Muzik. Apabila wujud kreativiti, **murid lebih gemar menyoal dan mencari jawapan dalam perkara yang tidak diketahui** dan suasana pembelajaran menjadi lebih seronok.*
- R28: *Kreativiti akan **merangsang murid untuk membuat kajian dan penyelidikan dan penyelesaian masalah** dalam kehidupan.*
- R29: *Latar belakang murid berbeza-beza. Ada murid faham dengan penerangan dan ada murid yang perlu lebih penekanan seperti aktiviti yang melibatkan pergerakan fizikal untuk menarik minat mereka.*
- R30: *Untuk **menarik minat dan menimbulkan rasa seronok belajar secara berterusan,** terutama murid-murid tahap satu yang masih kecil.*

Secara keseluruhannya, dapatan kajian mendapati tahap persepsi guru terhadap kepentingan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi adalah tinggi. Kesimpulan ini dibuat berdasarkan kepada maklum balas oleh kebanyakan guru yang

dapat mengaitkan kepentingan penerapan EMK kreativiti dengan penghasilan PdP yang lebih berkesan dan seterusnya dapat menarik minat murid untuk mempelajari dan menguasai mata pelajaran tulisan Jawi. PdP yang kreatif dapat merangsang kognitif murid dan ianya amat sesuai untuk diaplikasikan di dalam PdP abad ke-21. Mereka juga turut berpendapat, unsur kreativiti yang diterapkan oleh guru di dalam PdP bukan sahaja dapat merangsang minat murid untuk mempelajari sesebuah tajuk yang diajar, bahkan turut mendorong mereka untuk mengkaji dan membuat penyelesaian masalah berkenaan dengan sesuatu perkara seperti perihal yang berlaku dalam kehidupan dan persekitaran. Dapatan kajian ini turut disokong oleh kajian tentang kepentingan penerapan pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 oleh guru di dalam mata pelajaran Bahasa Melayu dapat meningkatkan tahap pencapaian penulisan karangan murid berbanding dengan PdP yang tidak berasaskan abad ke-21 (Reduzan, Osman, & Yusof, 2018). Sehubungan itu, analisis kajian berdasarkan tema ini mendapati, persepsi kefahaman guru terhadap penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi adalah baik.

4.8.3 Penerapan EMK Kreativiti di dalam PdP: tema pengertian EMK Kreativiti seperti yang terkandung di dalam KSSR

Dapatan kajian bagi persoalan kajian apakah persepsi kefahaman terhadap penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi mentafsirkan dua tema. Tema yang pertama dengan kod penafsiran **pengertian EMK kreativiti** sebagaimana yang terkandung di dalam KSSR adalah seperti berikut:

- R1: *Salah satu elemen yang penting di dalam dasar yang diperkenalkan oleh kerajaan yang menggalakkan murid-murid berfikir. Amat membantu untuk soalan aras KBAT dan ianya bermula dengan kreativiti.*
- R2: *Kita kena wujudkan kreativiti kepada murid-murid dengan memberi pendedahan kepada mereka supaya murid-murid menjadi lebih kreatif. Guru juga banyak menggunakan open-ended question di dalam PdP.*
- R3: *Baik, untuk yang dimaksudkan dengan Elemen Merentas Kurikulum iaitu kita panggil dengan EMK. Dalam dasar kerajaan yang dah ditetapkan dan kita pun ada tulis dalam buku rekod untuk kita rujuk dalam pengajaran & pembelajaran kita. Jadi perkara ini saya anggap penting juga sebab dia boleh membuka minda guru terutamanya guru-guru eer.... untuk lebih kreatif di dalam pengajaran dan pembelajaran. Ini bukan benda baru, sebenarnya perkara ini bukan perkara baru, zaman dulu dah guna. Cuma kita ubah nama sahaja. Jadi itulah yang dinamakan Elemen Merentas Kurikulum.*

- R10: *Yang ada unsur macam jap, maksudnya sebab elemen-elemen tu kalau macam yang usahawan, inovasi kan?, so far elemen-elemen tu, dia punya isi tu memang perlukan kreativiti, kalau tak ada kreativiti tak menjadi lah benda tu. Sebab dia, elemen-elemen tu dia memang aaa.... dia punya nak jadi benda tu mesti ada kreativiti, kalau tak ada dia macam. Sebab elemen-elemen tu dia macam aaaa.... nak nampak menarik, so kalau tak ada kreativiti benda tu macam gitulah. Elemen-elemen tu sendiri dah kreatif. Dia punya point tu sendiri dah kreatif. Kadang benda ni subjektif sangat.... Kreativiti.*
- R14: *Elemen Merentas Kurikulum adalah 3 pendekatan iaitu Kreativiti dan Inovasi, Keusahawanan dan Teknologi, Komunikasi dan Maklumat. Ketiga-tiga elemen ini perlu ada berdasarkan kepada perancangan cikgu mengikut perancangan dan pembelajaran yang nak diterapkan. Contohnya kreativiti dan inovasi apa dia yang nak diterapkan, contoh keusahawanan apa nilai-nilai seperti kerjasama murid.*
- R12: *Yang saya faham mengenai EMK ni, dalam kreativiti ni maksud dia contohnya kalau kita mengajar Jawi, maknanya dalam Jawi pembelajaran tu kita boleh kaitkan dengan subjek lain. Contoh nya subjek BM. Eerrrr Bahasa Melayu kita apa.... kita bagi perkataan Bahasa Melayu suruh tukarkan kedalam Bahasa Jawi. Lepas tu dia juga boleh masukkan subjek lain. Contoh nya, boleh kaitkan dengan Pendidikan Islam jugalah, contohnya Ulum dia boleh kaitkan dengan subjek-subjek lain contohnya Sejarah ke, eerrr apa lagi. Aaaa...itulah.*
- R21: *EMK bermaksud perkara yang boleh dikaitkan dengan kemahiran murid, minat murid dan nilai diri murid seperti keusahawanan dan usaha murid dalam sesuatu perkara. Ia berkaitan dengan diri murid yang dapat dinilai dengan pemerhatian guru.*
- R28: *EMK kreativiti di dalam KSSR ni bermaksud guru perlu bersama-sama dengan murid menyumbang kearah pembangunan agama, masyarakat, bangsa dan negara bagi meneroka bidang ilmu yang baru, menjana idea untuk menghasilkan tugas dengan lebih kreatif.*
- R29: *Perkaitan antara subjek lain dengan mata pelajaran yang diajar, membolehkan murid berfikir di luar kotak, meluaskan pengetahuan dan kemahiran murid.*
- R30: *Guru subjek tersebut mengaitkan pembelajarannya dengan mata pelajaran lain atau dengan subjek lain untuk membuktikan bahawa ilmu di dunia ini berkaitan antara satu sama lain. Contohnya mengaitkan mata pelajaran al-Qur'an dengan subjek Sains.*

Berdasarkan kepada analisis yang telah dibuat, secara keseluruhannya dapatan kajian mendapati guru mempunyai kefahaman yang sederhana tentang pengertian EMK. Hanya segelintir yang dapat menerangkan maksud EMK seperti yang telah dinyatakan di dalam dokumen Kreativiti dan Inovasi, yang diterbitkan oleh pihak

Kementerian Pendidikan Malaysia (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012). Kebanyakan guru memberikan maklum balas yang pelbagai tentang EMK dengan membuat interpretasi mudah berdasarkan kefahaman mereka sendiri iaitu mengaitkan mata pelajaran Jawi dengan subjek lain. Guru juga tidak menerangkan dengan jelas bahawa EMK seperti yang telah dijelaskan di dalam bab 2, iaitu pada awal pengenalannya terbahagi kepada tiga bahagian 1) Kreativiti dan Inovasi, 2) Keusahawanan dan 3) Teknologi, Maklumat dan Komunikasi (TMK).

Kebanyakan guru menerangkan maksud tersebut secara umum dengan lebih memberikan fokus kepada pengertian kreativiti berbanding EMK. Namun, sungguhpun mereka menerangkan dengan pelbagai maksud, kebanyakan daripada mereka menyedari kewujudan istilah EMK di dalam kurikulum. Dapatan kajian ini turut disokong oleh kajian yang menyatakan guru sememangnya mempunyai kemahiran yang tinggi dalam bidang seperti kemahiran komunikasi, kemahiran refleksi, kemahiran teknologi maklumat dan sebagainya, namun mereka mempunyai kemahiran pada tahap sederhana dalam bidang-bidang seperti kemahiran kreativiti dan inovasi, kemahiran kolaborasi dan kemahiran pentaksiran (Noor Lela et al., 2019). Oleh itu, melalui analisis yang dijalankan, kajian ini menyimpulkan bahawa tahap persepsi pengetahuan guru terhadap pengertian EMK kreativiti sebagaimana yang digariskan di dalam KSSR berada di tahap sederhana.

4.8.4 Penerapan EMK Kreativiti di dalam PdP: tema kefahaman maksud pelaksanaan penerapan EMK Kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi

Dapatan kajian bagi tema kedua bagi persoalan kajian iaitu apakah persepsi kefahaman guru terhadap pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi adalah dengan menggunakan kod penafsiran kefahaman terhadap maksud **pelaksanaan menerapkan EMK kreativiti di dalam proses PdP**. Dapatan kajian bagi tema ini adalah sebagaimana berikut:

- R2: ***Kefahaman saya adalah sederhana (60% - 70%) kerana bidang kreativiti adalah subjektif. Saya perlu hadir kursus-kursus Teknologi, Maklumat dan Komunikasi (TMK).***
- R3: ***Bagi saya pelaksanaan EMK ni aaaaa, memang kita buat tapi sebenarnya kita kalau tanya, saya pun tak berapa faham tentang dasar yang diberikan oleh kerajaan ini sebenarnya. Jadi tapi kita buat benda tu, memang ada dalam setiap pengajaran kita. Cuma bila untuk diterapkan selalu kadang-kadang kita***

tak dapat nak ikut 100%. Kefahaman itu berada pada tahap sederhana, bukan kita tak tahu kita tahu tapi tak 100% apa yang dikehendaki oleh aaaaaa pihak kementerian itu sendiri.

- R4: ***Kefahaman saya berkenaan dengan EMK ini adalah sederhana. Kerana EMK sepatutnya diberikan kursus khas supaya guru-guru lebih faham tentang EMK ini. Setakat ini saya cuma mendapat maklumat tentang EMK ini daripada kertas-kertas daripada kursus.***
- R5: ***Fahaman saya sederhana saja. Sebabnya untuk... sederhana tu macam nak kata kabur-kabur pun ya juga. Maknanya dalam satu-satu mata pelajaran tu boleh kreatif dan tak boleh nak laksanakan kreativiti tu.***
- R6: ***Alhamdulillah setakat ini saya amat memahami tentang EMK kreativiti dalam p&p. Sumber kefahaman adalah daripada taklimat, kursus, yang dianjurkan oleh sekolah PPD dan hasil perbincangan dengan rakan-rakan sejawat.***
- R9: ***Aaa ok, bila menggunakan ketiga-tiga elemen tu, maksudnya guru menggunakan pendekatan dalam p&p dia. Contohnya banyaklah pendekatan yang kita ada sekarang, menggunakan PA-21 tu kan? Tapi terutama sekali aaaa, yang mesti ada dalam mengikut kaedah PA-21 tu ialah, contohnya, budak kadang-kadang tu dia nak kita soal direct dia segan, itu kita gunakan **Parking Lot, untuk sediakan murid bertanya.** Murid kadang-kadang dia malu nak bertanya, kita sediakan **Parking Lot** untuk bertanya. Seterusnya kita menggunakan kaedah **Traffic Light**, aaaaa maksudnya murid yang tak faham dia boleh angkat traffic light merahlah, kalau dia faham dia angkat traffic light hijau. macam biasalah. Seterusnya menggunakan kaedah-kaedah tambahan yang lain lah. Jadi kefahaman saya adalah baik.***
- R11: ***Sejauh mana, maksudnya nak tahu sejauh mana? Bagi saya pemahaman ni sederhana sahaja. Melalui yang saya tahu, rancangan tahunan tu, dia dah ada elemen-elemen kat situ. (RPT). Maknanya kita boleh rujuk kat situ aaa... apa.... apa dia punya elemen-elemen dia. Selain daripada tu, daripada hasil murid sendiri, jadi kalau murid tu tahu dan faham apa yang kita ajar maksudnya kita tahulah kita tahu setakat mana pemahaman kita terhadap elemen. Setakat ni, berdasarkan pencapaian sekarang, saya faham sikit-sikit tentang pelaksanaan EMK itu sendiri.***
- R15: ***Bagi saya, saya mempunyai kefahaman yang sederhana dan masih perlu menambah pengetahuan tentang pelaksanaan EMK di dalam pengajaran dan pembelajaran.***
- R22: ***Saya memahaminya dengan melihat ianya sebagai satu proses terarah yang diaplikasikan sebagai model PdP dan juga pelaksanaan pengajaran secara kreatif oleh guru.***
- R24: ***Saya memahaminya dengan cara guru terlebih dahulu perlu menguasai kemahiran-kemahiran yang akan disampaikan kepada murid. Guru perlu ada sikap yang bersungguh-sungguh untuk melaksanakan EMK di dalam kelas.***

Objektif kajian ini adalah untuk mengetahui apakah persepsi kefahaman guru terhadap pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi. Sejauh mana mereka memahami maksud pelaksanaan tersebut di dalam PdP sebagaimana yang telah digariskan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia.

Secara keseluruhan, dari sudut kefahaman pelaksanaan, dapatan kajian yang diperolehi mendapati guru mempunyai tahap kefahaman yang sederhana. Kajian ini menyimpulkan perkara ini mungkin terjadi disebabkan oleh kefahaman mereka yang kurang jelas terhadap pengertian EMK seperti yang digariskan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia. Rentetan itu, kebanyakan guru menginterpretasi pelaksanaan EMK kreativiti berdasarkan kefahaman mereka sendiri.

Selain daripada itu, tahap pelaksanaan penerapan kreativiti di dalam PdP Jawi dikalangan guru adalah sederhana juga adalah disebabkan oleh beberapa faktor lain. Faktor-faktor tersebut adalah seperti kekangan dari sudut peruntukan masa mengajar untuk mata pelajaran Jawi di sekolah rendah. Pada masa kini, peruntukan waktu yang diberikan hanya 30 minit seminggu. Perkara ini telah memberikan kesulitan kepada guru untuk melaksanakan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi. Selain daripada itu, faktor kekurangan sumber yang dapat membantu guru untuk lebih bermotivasi melaksanakan penerapan kreativiti seperti program-program penataran tentang kreativiti kepada mereka, taklimat atau kursus yang berkaitan, bahan-bahan kursus yang berkaitan dengan kreativiti di dalam PdP Jawi agak sukar diperolehi. Dapatan ini turut disokong oleh kajian statistik penguasaan Jawi di Sekolah Rendah Agama (SRA) yang menyatakan bahan kekurangan bahan bantu mengajar yang dapat digunakan oleh guru untuk memaksimumkan potensi murid menyebabkan berlakunya kemerosotan penguasaan murid di dalam mata pelajaran Jawi (S. Abd Hamid et al., 2016).

Namun begitu, dapatan kajian turut mendapati guru-guru tetap mengaplikasikan penerapan kreativiti di dalam PdP berdasarkan kefahaman umum mereka tentang kreativiti. Untuk itu, dari sudut kesedaran kewujudan istilah EMK kreativiti di dalam kurikulum pendidikan dan kepentingan untuk melaksanakan penerapan di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi, kajian ini secara keseluruhannya menyimpulkan tahap kefahaman pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi oleh guru berada pada tahap sederhana.

4.8.5 Penilaian sendiri kreativiti dengan tema pengetahuan

Dapatan kajian bagi penilaian sendiri kreativiti guru menggunakan dengan kod **penafsiran penilaian dari sudut pengetahuan** ditunjukkan di dalam Jadual 4.13 dan dari sudut kemahiran ditunjukkan di dalam Jadual 4.14.

- R1: *Saya ada pengetahuan yang baik dari sudut pengetahuan dan kemahiran namun masih perlukan bimbingan untuk menambahkan lagi pengetahuan tentang kreativiti.*
- R3: *Bagi diri saya sendiri, pengetahuan saya ni nak kata sempurna tak, nak kata cemerlang tu tidak tapi serba sedikit tu saya tahu tentang apa kita kata nak mengajar. Pengetahuan tu tak datang dengan sendiri. Kalau dalam kursus pun kita akan dapat pengetahuan dan kita praktikkan dalam kita punya pengajaran kita. Kita juga boleh mendapatkan pengetahuan itu melalui media massa, internet dan sebagainya.*
- R4: *Penilaian sendiri saya terhadap kreativiti juga adalah sederhana. Pengetahuan ini saya dapat dengan Google dan internet untuk mencari maklumat. Masih lagi mencari yang lebih baik. ABM sajalah yang biasa kita guna.*
- R5: *Saya, saya rasa sederhana sahaja kerana, tak boleh nak fikir kreativiti yang macam mana nak laksanakan tu. Contohnya macam kalau buat pdp tu tak semestinya ada kreativiti macam tak boleh lagi nak explore. Kreativiti yang biasa sajalah yang eemmmm.... kreativiti secara biasa adalah.*
- R6: *Pada sayalah, secara teorinya penilaian saya pada diri saya sendiri masih pada peringkat sederhana. Masih memerlukan lebih, perbincangan yang lebih lagi eee.... kenapa? sebabnya aaaaa..... Macam mana nak cakap ni? Dari segi pengetahuan ni maknanya saya kena mencari lebih lagi bahan-bahan yang berkaitan dengan EMK ni sebabnya daripada kursus dan taklimat tidak diberi secara menyeluruh, sekadar aaaa... apa yang asas sahaja.*
- R8: *Nak kata pengetahuan sangat tu tidaklah. Pengetahuan tu saya dapat daripada kursus, daripada internet, daripada kawan-kawan. Buat sesuatu tu tidaklah.... aduiii macam mana yek? Dia sebenarnya tak semestinya kita hasilkan sesuatu kan? kita cuma macam yang saya pernah buat tu macam kita kaitkan dengan tajuk tu, Contohnya saya buat aaa Jawi, saya ajar jawi tapi benda tu tentang berita dan saya jadikan murid tu sebagai pembaca berita dan wartawan.*
- R9: *Saya ada idea yang banyak tentang kreativiti. Contohnya, bila kita nak buat Tayammum, kita buat simulasi dan kita panggil orang yang mahir dalam bidang tu. Pengetahuan itu saya dapat macam kita dah diberi LADAP macam P&P sekarang nilah, makna dah diberi kursus tentang macam mana nak bagi kreativiti pada murid.*

- R15: *Pengetahuan saya di dalam bidang kreativiti ini adalah baik dimana perkongsian dengan rakan-rakan dan juga mendapatkan maklumat-maklumat yang terkini melalui internet. Selain daripada itu juga, maklumat-maklumat yang saya perolehi juga melalui kursus-kursus yang dianjurkan oleh pihak sekolah dan juga PPD.*
- R16: *Bagi diri saya, pengetahuan saya adalah memuaskan tentang kreativiti dan saya boleh melaksanakan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mengikut aras murid.*
- R18: *Pengetahuan saya dalam bidang kreativiti ini ialah saya boleh melakukan aktiviti mengikut aras murid untuk menjadi lebih kreatif.*

Pengetahuan yang dimiliki oleh guru tentang kreativiti sangat penting untuk menghasilkan PdP yang memenuhi ciri-ciri pembelajaran abad ke-21 dan perlu dikuasai oleh guru (Rusdin & Ali, 2019). Berdasarkan analisis yang dijalankan, dapatan kajian yang diperolehi secara keseluruhannya menunjukkan tahap penilaian sendiri kreativiti dari sudut pengetahuan adalah sederhana. Penilaian sendiri kreativiti dalam kajian ini adalah berasaskan kepada pengetahuan mereka tentang maksud kreativiti yang diterapkan di dalam PdP Jawi dan juga berdasarkan pengalaman mengajar. Kebanyakan guru masih tidak yakin dengan pengetahuan yang dimiliki yang dapat membantu mereka menghasilkan PdP Jawi yang kreatif dan seterusnya dapat menarik minat dan memotivasikan murid untuk belajar.

4.8.6 Penilaian sendiri kreativiti dengan tema kemahiran dan praktis

Dapatan kajian bagi penilaian sendiri kreativiti guru menggunakan kod penafsiran penilaian dari sudut **kemahiran dan praktis** adalah sebagaimana berikut:

- R1: *Saya boleh menghasilkan sesuatu yang kreatif jika diberikan peluang, masa, tempoh dan sebagainya.*
- R3: *Kemahiran saya dalam kreativiti adalah baik. Saya akan mencari kemahiran-kemahiran lain supaya kreativiti dapat diterapkan. Contohnya jika kita tidak pandai melukis, kita boleh gunakan kemahiran ICT untuk melukis.*
- R6: *Kemahiran itu ada tapi kepelbagaian kreativiti dalam P&P. maksudnya benda yang sama berulang aaaa... gitu. Kemahiran ABM tu benda yang sama, kemahiran teknik mengajar maksud saya berulang-ulang dan **masih lemah mencari teknik mempelbagaikan teknik.***

- R9: *Kemahiran pulak, kalau macam tu, tak lebih kepada modul la, kita tengok pada kesesuaian tajuk tu. Kalau kena kat Jawi, biasa kelas menarik minat murid contohnya kita buat puzzle atau kita main dam ular maksudnya dalam satu dam tu kita dah pelbagaikan huruf aaaa, pertama huruf-huruf tambahan tulah yang ث, ك. Jadi bila ada huruf-huruf tu budak jadi cepat ingat.*
- R11: ***Kemahiran saya juga adalah sederhana** kerana ianya berkait dengan pengetahuan saya. Kadang kita tak tahu macam mana nak buat satu-satu benda tu, sebab tak berapa ada pengetahuan. Sebab tu dia ada dia punya hubungkait antara pengetahuan & kemahiran tadi.*
- R12: ***Dari segi kemahiran pun sama juga, saya seorang yang sederhana sahaja.** Sebab saya kurang mahir. Pernah mencuba, tapi rasa macam err.... apa.... rasa macam memang tak kreatif sangatlah. Macam saya pernah untuk kreatif ni saya pernah cuba try buka laman web Google untuk apa.... cari maklumat untuk apa... Untuk cara kita kreatifkan dalam pembela- jaran kita.mak- sudnya kita buka apa Google. Google untuk cari maklumat. macam tulah. Setiap kali pengajaran, saya kurang menerapkan kreatif ni.*
- R14: ***Untuk kemahiran ni saya perlu belajar lagi dan pada masa yang sama rujuk rakan-rakan dan sumber-sumber yang lain.** Dari segi praktisnya juga tidak selalu dipraktis-kan, kita ikut tajuk yang kita mengajar tapi saya kerap menggunakan model i-Think di dalam kelas saya.*
- R16: ***Kemahiran saya juga memuaskan** kerana bagi saya perlu ada kemahiran berfikir dalam elemen kreativiti ini supaya murid lebih berminat untuk meneroka dan menambah pengetahuan.*
- R20: ***Kemahiran dalam kreativiti juga sederhana.** Saya banyak mengguna-kan kaedah soal jawab secara lisan dan juga sumbangsaran (Brain storming). Saya juga menilai hasil kerja murid.*
- R21: ***Tahap kemahiran saya terhadap kreativiti adalah baik.** Ini kerana saya sentiasa menambah baik teknik pengajaran saya, menggunakan alatan ICT sebagai rujukan, mempraktikkan kemahiran subjek lain dan digabungkan dengan subjek agama, sentiasa menerapkan nilai-nilai murni dan praktikkan permainan sambil belajar.*
- R23: ***Kemahiran saya adalah cemerlang kerana saya berupaya mengguna kan ICT** untuk sesi PdP bagi menarik minat murid.*

Kemahiran kreativiti dari sudut amali dan praktis di dalam PdP juga sangat penting untuk memenuhi kriteria pembelajaran abad ke-21. Penilaian sendiri kreativiti dari sudut kemahiran ialah dengan melihat aplikasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) di dalam PdP Jawi. Aplikasi kemahiran tersebut juga tidak hanya terhad semasa PdP mata pelajaran Jawi, bahkan turut digunakan sebagai alat untuk mendapatkan maklumat, mempraktikkan ilmu yang diperolehi dari kursus yang

diberikan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) dan sebagainya untuk meningkatkan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam bidang kreativiti.

Penilaian sendiri kreativiti juga turut melihat kemahiran tersebut dari sudut amali dan praktis melalui penghasilan Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang kreatif yang dapat menarik perhatian murid, penghasilan modul berasaskan keperluan murid, menggunakan elemen TMK di dalam PdP, berkebolehan mempelbagaikan aktiviti dan kaedah mengajar seperti kaedah sumbang saran untuk penghasilan idea, penggunaan *Parking Lot* untuk merangsang murid bertanyakan soalan, pembelajaran secara berkumpulan, penghasilan nota warna-warni dan sebagainya.

Oleh itu, berdasarkan kepada dapatan yang diperolehi, kajian ini merumuskan persepsi tahap pengetahuan dan kemahiran kreativiti guru di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi berdasarkan penilaian sendiri adalah sederhana. Rusdin (2019), turut mengakui kefahaman guru terhadap pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 masih belum mencapai tahap yang tinggi. Para guru juga turut mengakui mereka perlu diberikan lebih banyak kursus pembangunan profesionalisme bagi meningkat kefahaman mereka terhadap pembelajaran abad ke-21.

4.8.7 Mata pelajaran Jawi: tema permasalahan untuk menerapkan EMK Kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi

Kajian kualitatif melalui temubual juga turut menemukan dapatan baharu yang telah dijadikan maklumat tambahan dalam kajian ini iaitu, permasalahan yang dihadapi oleh guru untuk melaksanakan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi dan juga cadangan penambahbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Faktor permasalahan dan cadangan penambahbaikan tersebut penting untuk dibincangkan kerana ianya berkaitan dengan proses yang berlaku di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi.

Dapatan kajian untuk tema permasalahan yang dihadapi oleh guru untuk menerapkan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi adalah seperti berikut:

- R2: *Murid terikut-ikut dengan Bahasa Melayu. Murid gagal mengenal huruf-huruf Jawi. Guru tidak punya cukup masa untuk membantu murid-murid yang bermasalah seperti di atas.*
- R3: *Antara masalah yang saya hadapi di dalam mengajar Jawi murid tidak menguasai iaitu kemahiran membaca dan menulis Jawi. Murid juga kurang minat belajar Jawi. Jawi juga hampir dilupakan. Jawi terpinggir kerana fokus kepada subjek akademik. yang lain. Masa untuk mengajar Jawi juga sangat terhad iaitu 30 minit sahaja seminggu. Sukatan tahun 5 & 6 juga tidak begitu sesuai dengan tahap murid. Contohnya penekanan banyak kepada Tema dan bukan kepada Jawi. Buku-buku sepatutnya lebih kepada membaca dan menulis. Ini kerana masih ramai murid tidak menguasai kemahiran membaca dan menulis”.*
- R4: *Ok masalah dia yang pertama ialah murid tidak kenal huruf. Masalah dari pihak guru pula ialah bahan. Tak banyak bahan yang dibekalkan kepada pihak guru. Kekangan masa. Jadi bila kita nak buat sesuatu kreativiti itu biasanya kita perlukan masa 1 jam.*
- R9: *Masa tulah, maksudnya masa yang dia bagi 30 minit sajalah. Maksudnya kalau kita nak menulis, mengajar jawi tulis khat kan memang memakan masa. contohnya nak asah pensil khat tu saja dah ambil masa berapa minit dah. Sekarang ni dengan 30 minit Jawi, sebab Jawi memang budak suka, seronok aaa...aaaaa. Selain tu, daripada rumahlah maksudnya pengetahuan daripada parents. Maksudnya dia ingat anak dia pandai Iqra, anak dia ...pandai Jawi.*
- R11: *Satu masalah tu ialah bahan. Bahan pdplah. Susah nak dapat. Lepastu macam kita nak buat bahan, bacaan, buku-buku cerita yang dalam tulisan Jawi tu kita kurang, jadi kita nak gunakan bahan tu nak edar kepada murid tu tak dapat. Ketandusan idea juga dikalangan guru. Jadi kadang-kadang juga guru perlu diberikan pendedahan aaa.... beri apa kursus supaya nampak.*
- Selain daripada tu eemmm... sumber kewangan juga penting, sebab nak menyediakan sumber perlukan duit. Masa lah jugak ia nya satu kekanganlah sebab dalam 30 minit seminggu kita nak buat satu pengajaran yang ni.... tak cukup”.*
- R12: *Errrr... ada masalah contohnya macam kita sendiri kadang macam kita confuse betul ke tidak perkataan tu. Lepas tu satu lagi cara kita nak sampaikan nak bagi murid tu faham. Kemudian emmm.... BBM kurang digunakan, mungkin sebab tak ada apa ni..... tidak dibekalkan oleh guru-guru sendiri. Ohhhh satu lagi berkenaan masalah ialah masa. kadang-kadang masa tu tak sempat nak capai objektif. Nak capai pembelajaran kita pada hari tu. Disebabkan oleh masa terlalu singkat.*
- R15: *Antara masalah yang dihadapi ialah terdapat banyak kaedah yang dipakai dan tidak diseragamkan seperti kaedah DBP, Pak Matlob dan lain-lain.*

- R21: *Murid tidak memberi perhatian, hanya mengharapkan bimbingan guru, murid tidak ada bimbingan di rumah, peralatan bantuan mengajar seperti LCD dan alatan-alatan lain untuk guru mengajar adalah terhad, masa yang tidak cukup. Hanya 30 minit seminggu, murid jugak tiada basic al Qur'an.*
- R25: *Murid lemah dalam menyambung huruf dan membina suku kata. Masa pembelajaran Jawi yang terhad, 30 minit sahaja.*
- R27: *Masa yang terhad, kekangan tugas sampingan dan juga murid lemah di peringkat asas.*

Berdasarkan dapatan yang diperolehi, analisis kajian mendapati terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah seperti guru kurang mempelbagaikan teknik, kaedah atau aktiviti yang mengandungi elemen kreativiti dalam PdP tulisan Jawi, kekurangan BBM yang dibekalkan oleh pihak yang berkaitan, peruntukan waktu mengajar Jawi yang singkat, masalah murid iaitu lemah dalam mata pelajaran tulisan Jawi dan sikap mereka iaitu kurang berminat untuk mempelajari tulisan Jawi, kurang kemudahan teknologi maklumat yang boleh digunakan untuk menghasilkan PdP yang kreatif, bebanan guru tugas sampingan yang dilakukan selain daripada tugas PdP dan juga kaedah penulisan Jawi yang bercelaru antara kaedah Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) atau kaedah Matlob yang diterima pakai dalam PdP.

Dapatan kajian juga turut mendapati, permasalahan yang banyak mengganggu penerapan elemen kreativiti di dalam PdP kebanyakannya adalah berpunca daripada masalah sikap murid yang lemah dan tidak berminat untuk mempelajari Jawi. Justeru kajian ini merumuskan masalah tersebut boleh diatasi dengan mengambil langkah-langkah penambahbaikan dari semasa ke semasa oleh pelbagai pihak yang terlibat. Kajian ini juga turut menyimpulkan masalah-masalah lain yang dihadapi adalah bersifat teknikal dan boleh diatasi di masa-masa akan datang.

4.8.8 Penambahbaikan dengan tema cadangan penambahbaikan untuk menjayakan pelaksanaan penerapan EMK Kreativiti

Dapatan kajian mengikut tema kajian dengan kod (penafsiran) iaitu , cadangan penambahbaikan untuk menjayakan pelaksanaan berterusan penerapan kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi adalah sebagaimana berikut:

- R1: **PPD perlu mengadakan atau memberi kan ruang atau platform** kepada guru untuk mengembangkan bakat di dalam PdP Jawi. Contoh; mengadakan pertandingan kreativiti melibatkan guru.
- R3: Bagi saya cadangan untuk tambah baik adalah seperti program KCJ bagus tetapi belum dapat mengatasi masalah ini. **Tambah kan juga masa mengajar supaya guru dan guru murid ada masa dan ruang yang cukup untuk penerapan dan pembelajaran.** Wajibkan program kem Jawi kepada guru-guru yang lain dan sama seperti program-program sekolah yang lain supaya guru-guru turut merasa bertanggung jawab mengatasi masalah penguasaan Jawi dikalangan murid. Tetapi program ini perlukan perancangan awal dan terperinci. Tambahkan dana juga untuk program seperti ini dan buat kelas tambahan.
- R21: **Masa pembelajaran dipanjangkan. Mengguna kan peralatan yang dibekalkan daripada pihak Kementerian dan yang direka oleh guru sendiri.** Menganjurkan program luaran untuk murid seperti aktiviti yang boleh dilibatkan bersama orang luar.
- Memberikan kursus kepada guru-guru. Kesedaran daripada pihak Kementerian itu sendiri dalam memartabatkan tulisan Jawi. Murid sentiasa diberi pendedahan dengan pelbagai teknik dan suasana.*
- R22 **Guru perlu menguasai sepenuhnya kaedah tulisan Jawi dan sentiasa mempertingkatkan ilmu tentangnya.** Penambahan masa dalam PdPc. Menerapkan pelbagai unsur yang dapat menarik minat murid seperti nyanyian, permainan dan sebagainya.
- R30: **Menambah masa PdPC untuk Jawi dan menggunakan ICT di dalam pembelajaran Jawi.**

Berdasarkan analisis kajian yang telah dijalankan, kajian ini mendapati cadangan penambahbaikan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dapat dibahagikan kepada tiga langkah utama, iaitu, i) iaitu guru perlu memikul peranan dan tanggung jawab untuk meningkatkan sendiri kemahiran mereka dari semasa ke semasa untuk melengkapkan diri mereka dengan pengetahuan dan kemahiran yang bersesuaian dengan PdP abad ke-21, khususnya berkenaan dengan kemahiran menerapkan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi, ii) penawaran kursus yang berkaitan dengan peningkatan pengetahuan dan kemahiran kreativiti perlu disediakan untuk memastikan guru-guru sentiasa peka dengan perkembangan teknologi semasa dan peredaran zaman dan iii) memanjangkan semula waktu mengajar PdP Jawi untuk membolehkan guru melaksanakan penerapan EMK menggunakan kreativiti dalam PdP dengan berkesan.

4.9 Perbincangan

Perbincangan dapatan kajian dilakukan berdasarkan persoalan kajian berikut:

4.9.1 Apakah persepsi guru tentang penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi?

Dapatan kajian kuantitatif yang diperolehi menunjukkan persepsi guru terhadap kreativiti adalah tinggi berdasarkan nilai min yang dicatatkan iaitu 4.3. Kebanyakan guru sedar dan mengakui kreativiti merupakan sebuah kemahiran yang boleh diukur, dan persekitaran yang kondusif boleh membantu proses penerapan elemen tersebut. Kajian oleh Jaggil Apak (2018), menyatakan pengurusan bilik darjah mempunyai hubungan dengan tingkah laku pemupukan kreativiti oleh murid. Pendekatan konstruktivisme di dalam kajian ini mengatakan guru berkongsi pengetahuan dan autoriti, bertindak selaku fasilitator dan menggalakkan pembelajaran koperatif. Kesemua aspek tersebut berkait rapat dengan suasana yang kondusif di dalam bilik darjah. Selain daripada itu, guru juga mengakui kepentingan penerapan elemen tersebut untuk diterapkan di dalam PdP melalui tahap pengetahuan yang dimiliki, kemahiran secara teori dan juga aplikasi kemahiran tersebut di dalam PdP.

Dapatan kajian secara kualitatif pula menunjukkan tahap persepsi guru secara keseluruhan adalah baik. Berdasarkan analisis transkripsi data temu bual, mereka mempunyai tahap kesedaran yang tinggi terhadap kreativiti di dalam PdP dari sudut kewujudan elemen tersebut iaitu EMK di dalam kurikulum dan kepentingan peranan kreativiti untuk melahirkan generasi modal insan yang kreatif dan berdaya maju setanding dengan masyarakat negara lain di peringkat global.

Tahap persepsi guru terhadap kreativiti bergantung kepada faktor pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki sebagaimana kajian oleh Sahari dan Mahamod (2018), berkenaan persepsi guru Bahasa Melayu terhadap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang mendapati tahap persepsi mereka berada pada tahap sederhana disebabkan oleh faktor guru kurang memahami konsep CoRT oleh de Bono dan aspek kognitif. Kajian oleh Majid (2017) berkenaan pengetahuan teknologi pedagogi kandungan dan kreativiti pengajaran dikalangan guru bahasa Arab di Malaysia menyimpulkan tahap kreativiti pengajaran guru bahasa Arab dari sudut motivasi dan persekitaran sangat baik.

Dapatan kajian ini juga bertepatan dengan teori Pelaburan Kreativiti oleh Sternberg, model yang antara lain menekankan faktor persekitaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat menggalakkan amalan pemikiran kreatif. Dapatan kajian oleh Zhang dan Sternberg (2011), yang menjalankan penilaian semula teori tersebut menggunakan instrumen yang dikenali sebagai *Multifaceted Assesment of Creativity* (MAC) keatas 270 pelajar universiti berbangsa Cina turut mencadangkan guru dapat menerapkan kreativiti kepada murid jika ianya mempunyai ciri-ciri enam pembolehubah iaitu kepintaran, pengetahuan, gaya pemikiran, personaliti, motivasi dan persekitaran.

4.9.2 Apakah persepsi kefahaman guru terhadap penerapan EMK kreativiti di dalam mata pelajaran tulisan Jawi?

Persepsi kefahaman guru terhadap penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi adalah di tahap membanggakan dengan nilai min yang sederhana iaitu 3.7. Sekalipun guru mempunyai persepsi dan kesedaran yang tinggi terhadap kepentingan kreativiti di dalam PdP, guru-guru berpendapat latihan dan kursus yang berkaitan dengan EMK kreativiti diadakan secara berterusan agar mereka dapat memahami dengan lebih jelas tentang elemen tersebut dan sentiasa dilengkapi dengan pengetahuan dan kemahiran semasa, seiring dengan perkembangan teknologi terkini.

Dapatan kajian secara kualitatif menunjukkan, tahapkefahaman guru dari sudut pengertian dan maksud pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP Jawi adalah sederhana sebagaimana yang ditunjukkan di dalam jadual 4.11 dan jadual 4.12 di bawah kod (penafsiran) pengertian EMK kreativiti di dalam KSSR dan kefahaman maksud pelaksanaan EMK kreativiti di dalam PdP. Berdasarkan kepada analisis transkripsi temu bual, tahap kefahaman tersebut adalah dengan melihat kepada kebolehan guru untuk menerangkan pengertian EMK adalah selaras dengan pengertian sebenar sebagaimana yang telah dinyatakan di dalam KSSR serta menghuraikan dengan mendalam bagaimana penerapan elemen tersebut dapat dilaksanakan di dalam PdP Jawi dengan jaya.

Dapatan yang diperolehi dari sudut kefahaman terhadap maksud EMK kreativiti bersesuaian dengan faktor yang ditekankan oleh teori Pelaburan Kreativiti Sternberg iaitu kepintaran dan pengetahuan. Berdasarkan teori tersebut, faktor pengetahuan yang

memberi kelebihan kepada individu kreatif mengenal pasti idea-idea baru dan asli untuk diaplikasikan di dalam PdP. Aspek kefahaman sangat penting yang mempengaruhi tahap persepsi guru sebagaimana kajian persepsi guru sekolah menengah terhadap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBKK) oleh Nor Hasmaliza dan Zamri (2016) yang berpandangan guru yang mempunyai pengetahuan yang lebih banyak akan dapat menjelaskan sesuatu perkara dengan lebih baik dan dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut di dalam PdP dengan kreatif dan berkesan. Namun begitu, dapatan kajian oleh Raja Ismail dan Ismail, (2018) berkenaan aplikasi konsep 4C pembelajaran abad ke-21 oleh guru pelatih pengajian agama menyatakan mereka kurang didedahkan dengan kemahiran kreativiti dan pemikiran kritikal yang perlu diterapkan di dalam PdP. Model proses kreatif terarah di dalam kajian ini mensyaratkan guru menguasai empat fasa iaitu mempunyai persediaan yang cukup, keupayaan dari sudut imaginasi, mengembangkan idea dan seterusnya melaksanakan penerapan melalui tindakan di dalam PdP.

Oleh itu, kefahaman guru terhadap elemen kreatif dan berfikir secara kritikal perlu diberikan perhatian khusus untuk memastikan guru dapat menjalankan PdP yang menepati ciri-ciri pembelajaran abad ke-21.

4.9.3 Apakah tahap pengetahuan dan kemahiran guru terhadap kreativiti di dalam PDP? Apakah permasalahan yang dihadapi dalam menerapkan EMK kreativiti?

Tahap pengetahuan dan kemahiran guru terhadap kreativiti di dalam PdP adalah berdasarkan kepada analisis penilaian sendiri kreativiti. Hasil kajian mendapati Untuk penilaian sendiri tahap tersebut adalah sederhana berdasarkan kepada nilai min yang dicatatkan iaitu 3.5. Selain itu, analisis korelasi Pearson Corelation Pearson Coefficient yang digunakan dalam kajian ini secara keseluruhan menunjukkan wujud hubungan yang bererti untuk kesemua pembolehubah tidak bersandar. Sebagai contoh, jika sekiranya guru mempunyai persepsi yang positif terhadap kreativiti ianya memberi pengaruh yang positif kepada penerapan EMK kreativiti di dalam PdP dan pada masa yang sama turut mempunyai tahap penilai sendiri yang positif. Begitu juga sebaliknya. Namun begitu, kajian ini tidak membuat generalisasi untuk mengatakan setiap hubungan tersebut saling mempengaruhi antara satu sama lain.

Untuk mengetahui dengan lebih mendalam berkenaan hubungan linear yang wujud sesama pembolehubah dalam kajian ini, ujian Regresi Linear Berganda telah

digunakan. Dapatan yang diperolehi menunjukkan hanya penerapan EMK kreativiti mempunyai pengaruh yang bererti terhadap persepsi kreativiti iaitu nilai ($p = 0.000 < 0.05$). Keputusan ujian menunjukkan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP seseorang guru akan meningkatkan tahap persepsi terhadap kreativiti sebanyak 0.563 unit. Hubungan antara pembolehubah yang lain tidak menunjukkan sebarang pengaruh yang bererti antara satu sama lain.

Analisis kuantitatif dalam kajian ini turut menggunakan ujian ANOVA – sehalu terhadap data demografik merangkumi tiga faktor iaitu jantina, umur dan pengalaman bekerja. Tujuan ujian ini adalah untuk mengetahui adakah faktor-faktor tersebut mempunyai hubungan yang signifikan terhadap persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP, penerapan EMK kreativiti di dalam kreativiti dan juga penilaian sendiri kreativiti. Dapatan kajian yang diperolehi menunjukkan hanya faktor jantina sahaja mempunyai hubungan yang signifikan iaitu guru lelaki mempunyai tahap penerapan EMK kreativiti dan penilaian sendiri kreativiti yang lebih tinggi berbanding guru perempuan. Nilai min yang dicatatkan guru lelaki ialah 3.86 manakala nilai min guru perempuan ialah 3.67.

Untuk tahap penilaian sendiri kreativiti pula, terdapat perbezaan yang bererti iaitu ($p=0001$) pada aras keertian 0.05 menunjukkan guru lelaki mempunyai tahap penilaian sendiri yang lebih tinggi dengan guru perempuan. Nilai min yang direkodkan untuk guru lelaki ialah 3.85 manakala nilai min bagi guru perempuan ialah 3.53. Sungguhpun wujud hubungan yang dilihat mempunyai pengaruh yang bererti di sini, namun kekuatan signifikan adalah kecil.

Analisis kualitatif pula melihat dari dua aspek iaitu pengetahuan dan kemahiran. Dapatan kajian menunjukkan guru mempunyai tahap pengetahuan yang sederhana terhadap kreativiti iaitu penilaian sendiri kreativiti dengan tema pengetahuan tentang kreativiti. Analisis transkripsi temu bual menyatakan pengetahuan tersebut diperolehi melalui pembacaan daripada buku, kursus dan latihan yang dihadiri, bahan kursus yang diperolehi serta inisiatif mereka mendapatkan maklumat tersebut daripada internet.

Penilaian sendiri dari sudut kemahiran pula secara keseluruhan adalah sederhana dan memuaskan iaitu penilaian sendiri kreativiti dengan tema kemahiran. Penilaian tersebut adalah berdasarkan kepada analisis transkripsi temu bual yang

menyatakan kemahiran kreativiti mereka di dalam PdP Jawi adalah sederhana. Berdasarkan dapatan yang diperolehi, kajian ini menyimpulkan kemahiran yang dimiliki oleh guru berkait rapat dengan pengetahuan tentang kreativiti. Kebanyakan guru telah memberikan maklum balas menyatakan pengetahuan yang sederhana akan menyebabkan kemahiran mereka juga turut berada pada tahap sederhana.

Selain daripada itu, terdapat juga beberapa kekangan yang dihadapi yang menyebabkan guru tidak dapat menerapkan kemahiran kreativiti yang dimiliki di dalam PdP mata pelajaran Jawi seperti minat dan sikap murid terhadap Jawi, tempoh waktu mengajar yang singkat dan kekurangan sumber BBM dibekalkan kepada oleh pihak sekolah.

Aspek kemahiran sangat penting yang mempengaruhi pelaksanaan PdP yang kreatif, sebagaimana kajian Sahari dan Mahamod (2018), yang berpandangan guru yang mempunyai kemahiran yang tinggi dari aspek penentuan kandungan pelajaran, penggunaan sumber yang dapat melibatkan murid secara aktif dapat menggerakkan KBAT dalam PdP. Dapatan tersebut selari dengan model proses kreativiti terarah yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang menerangkan fasa-fasa tertentu iaitu penjanaan idea, penambahbaikan, pemerhatian dan analisis sebagai panduan kepada guru untuk menerapkan EMK kreativiti di dalam PdP khususnya dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi

Namun begitu dapatan yang diperolehi dalam kajian ini agak bertentangan dengan dapatan kajian oleh Nahar dan Safar (2016) yang menyimpulkan GPI tidak mempunyai kemahiran yang khusus dalam PdP tulisan Jawi. Strategi PdP yang digunakan lebih terarah kepada berpusatkan guru, menggunakan kaedah pengajaran tradisional seperti kaedah kuliah, penerangan dan syarahan. Akibatnya, pengajaran Jawi secara keseluruhannya, masih belum cukup berkesan dan belum berupaya membantu usaha untuk mengangkat dan memartabatkan Jawi sebagai seni khazanah warisan bangsa yang sangat bernilai.

Situasi ini mungkin disebabkan oleh beberapa kekangan yang dihadapi oleh GPI. Ini kerana, dapatan kajian yang diperolehi dalam kajian ini menunjukkan terdapat beberapa faktor seperti minat dan sikap murid terhadap Jawi, tempoh waktu mengajar yang singkat dan kekurangan sumber BBM dibekalkan kepada pihak sekolah yang

menyebabkan GPI tidak dapat mengaplikasikan EMK menggunakan kreativiti dalam PdP Jawi.

Selain daripada kekangan yang telah dinyatakan, analisis temu bual mendapati terdapat juga masalah lain seperti kurang kemudahan teknologi maklumat di sekolah, terdapat kecelaruan dari sudut ejaan Jawi yang menyebabkan berlaku kekeliruan di kalangan guru dan guru tidak mempraktikkan kepelbagaian aktiviti dan kaedah di dalam PdP antara faktor yang menyumbang kepada kegagalan penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP. Menurut Raja Ismail dan Ismail (2018), apa sahaja kekangan yang dihadapi oleh guru seperti bilik darjah yang kondusif, kemudahan peralatan TMK dan capaian jalur lebar ianya perlulah diatasi agar dapat memberikan motivasi dan kesungguhan untuk mendokong agenda transformasi pendidikan alaf baru.

Dapatan kajian dari sudut kemahiran yang diperolehi dalam kajian ini turut berkait rapat dengan teori Pelaburan Kreativiti oleh Sternberg yang menekankan kepada faktor kepintaran, gaya berfikir dan personaliti sebagai kriteria yang perlu ada sebagai syarat untuk menerapkan elemen kreativiti. Gaya berfikir menjurus kepada ciri yang dimiliki oleh mereka yang mempunyai kemahiran berfikir secara bercapah, tidak menggunakan pendekatan konvensional dan status quo dan juga fliksibel dengan persekitaran dan input luaran. Kepintaran pula menunjukkan keupayaan seseorang untuk mengapikasi kaedah baru berbanding kaedah tradisional, manakala faktor personaliti merujuk kepada kesanggupan guru untuk sebarang cabaran dan rintangan, berani mengambil risiko, berkeyakinan dan mempunyai sifat tolak ansur. Kesemua kriteria tersebut menyumbang kepada kemahiran yang dimiliki oleh guru untuk melaksanakan penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi.

4.9.4 Adakah faktor seperti jantina, umur dan pengalaman mengajar guru mempengaruhi persepsi guru terhadap kreativiti di dalam PdP, penerapan EMK kreativiti di dalam PdP dan penilaian sendiri kreativiti?

. Untuk faktor umur, berdasarkan dapatan kajian, tiada perbezaan yang bererti bagi semua kumpulan umur apabila semua nilai p lebih besar daripada aras keertian 0.05. Nilai min yang diperolehi untuk persepsi terhadap kreativiti di dalam PdP ialah 4.28, manakala untuk penerapan EMK kreativiti di dalam PdP ialah 3.73 dan nilai min untuk penilaian sendiri kreativiti ialah 3.62. Begitu juga dengan faktor pengalaman mengajar, dapatan kajian menunjukkan tidak terdapat perbezaan yang signifikan apabila

semua nilai p lebih besar daripada aras keertian 0.05 dengan nilai min untuk persepsi terhadap kreativiti di dalam PdP ialah 4.28, nilai min untuk penerapan EMK kreativiti ialah 3.73 dan nilai min untuk penilaian sendiri kreativiti ialah 3.56. Untuk menjawab persoalan kajian, kesemua faktor tersebut tidak signifikan dan tidak mempengaruhi tahap persepsi terhadap kreativiti, tahap persepsi kefahaman penerapan EMK menggunakan kreativiti dan juga penilaian sendiri kreativiti guru di dalam PdP tulisan Jawi.

Oleh itu secara keseluruhan, berdasarkan kepada dapatan kajian yang telah dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, analisis kajian ini merumuskan Guru Pendidikan Islam (GPI) yang mengajar tulisan Jawi memiliki tahap persepsi yang tinggi. Namun begitu, tahap kefahaman mereka dari sudut pengertian dan maksud pelaksanaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi berada pada tahap yang sederhana dan guru masih perlu meningkatkan lagi pengetahuan dan kemahiran mereka khususnya tentang EMK dan juga dalam bidang kreativiti. Bagi aspek penilaian sendiri kreativiti, dapatan kajian yang diperolehi secara kuantitatif dan kualitatif menunjukkan tahap penilaian sendiri GPI yang mengajar mata pelajaran tulisan Jawi juga adalah sederhana.

Secara keseluruhan, kesemua tahap yang telah dicapai adalah berdasarkan kepada faktor seperti pengetahuan sedia ada yang dimiliki oleh guru, kemahiran dan kepelbagaian aktiviti yang diaplikasikan di dalam PdP, persekitaran yang kondusif dan selesa, kemudahan yang disediakan di sekolah serta faktor pengetahuan dan kemahiran seperti motivasi, minat dan kepandaian murid yang mendorong mereka untuk mempelajari dan menguasai mata pelajaran tulisan Jawi. Dapatan kajian ini juga seiring dengan dapatan kajian oleh Che Noh (2004), berkenaan amalan pengajaran Tilawah al Qur'an yang menyatakan elemen kreativiti sangat penting untuk meningkatkan kualiti pengajaran guru Pendidikan Islam. Menurut Harris dan de Bruin (2018), kaedah pedagogi seperti perancah dialog, antara-disiplin, persekitaran yang kreatif dan amalan di sekolah antara faktor yang boleh menggalakkan dan merangsang pembelajaran dan pemikiran luar kotak di kalangan pelajar.

Kajian lain yang menyokong dapatan ini turut menyatakan guru-guru masih perlu meningkatkan pengetahuan mereka tentang konstruk yang berkaitan dengan PdP abad ke-21 khususnya pemikiran kritis dan kreativiti. Ini kerana sungguhpun mereka

telah menerima latihan berkenaan perkara tersebut, namun masih terdapat guru yang kurang berpengetahuan tentang PdP yang berteraskan abad ke-21 (Huang & Hj Iksan, 2019).

Dapatan kajian ini juga selaras dengan teori pelaburan oleh Sternberg dan Lubart (1995) yang menyarankan syarat-syarat seperti kepintaran, pengetahuan, gaya berfikir, personaliti, motivasi dan persekitaran perlu dipenuhi terlebih dahulu sebagai syarat untuk berkeaktiviti, model proses kreatif terarah yang merupakan panduan kepada guru untuk menghasilkan PdP Jawi yang kreatif dan seterusnya teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan kepada pembinaan ilmu pengetahuan melalui pengalaman yang ditempuhi dan pengetahuan sedia ada murid.

4.10 Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, berdasarkan analisis yang dijalankan secara kuantitatif dan kualitatif, secara keseluruhannya kajian ini merumuskan bahawa tahap persepsi guru terhadap kreativiti adalah baik dan GPI yang mengajar mata pelajaran tulisan Jawi menyedari tentang kepentingan kreativiti yang perlu diterapkan di dalam mata pelajaran tersebut. Begitu juga dengan tahap kefahaman guru tentang penerapan EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP adalah baik. Seterusnya analisis kajian kuantitatif dan kualitatif yang telah dijalankan ke atas penilaian sendiri menunjukkan GPI mempunyai tahap pengetahuan dan kemahiran yang sederhana tentang kreativiti dalam PdP tulisan Jawi.

Tinjauan kajian terhadap kepentingan Jawi dalam kurikulum dan permasalahan yang dihadapi oleh guru untuk menerapkan kreativiti di dalam PdP Jawi merupakan usaha pengkaji untuk membuka mata kepada pihak luar bahawa subjek Jawi merupakan subjek yang penting di dalam kurikulum pendidikan dan ianya tidak wajar dipinggirkan. Dapatan daripada kajian ini diharap dapat mengangkat martabat mata pelajaran tersebut dari tenggelam ditelan arus zaman.

BAB 5

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

5.1 Pengenalan

Bab ini merupakan bab yang terakhir dalam kajian ini. Dalam bab ini pengkaji merumuskan secara ringkas dapatan kajian yang telah diperolehi sebagaimana yang telah diterangkan di dalam bab sebelum ini. Perbincangan dalam bab ini dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu implikasi, cadangan dan kesimpulan.

5.2 Ringkasan Kajian

Penerapan elemen kreativiti di dalam PdP merupakan perkara yang sangat penting untuk dititikberatkan khususnya pada abad ke-21. Menurut Jaggil Apak (2018), kajian beliau menunjukkan antara kemahiran mendesak yang merupakan asas kehidupan masyarakat abad ke-21, dan diakui telah diabaikan selama ini dalam kebanyakan sistem pendidikan ialah kolaborasi, komunikasi, literasi digital, penyelesaian masalah, pemikiran kritikal, identiti nasional, kreativiti dan produktiviti. Oleh itu, peranan yang dimainkan oleh guru sangat penting dalam usaha untuk memastikan pembudayaan dan penerapan elemen tersebut di dalam PdP untuk murid dilaksanakan dengan jaya. Penekanan tersebut telah digariskan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) di dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 yang mana setiap murid perlu menguasai pelbagai kemahiran kognitif yang penting iaitu pemikiran kreatif dan inovatif, pemikiran kritis dan penaakulan dan keupayaan belajar (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012).

Begitu juga dengan salah satu identiti nasional negara kita yang sangat bernilai dan wajar untuk dipertahankan iaitu tulisan Jawi. Jawi suatu ketika merupakan wadah yang gagah. Menurut Borham (2012), penggunaan tulisan Jawi sebagai alat perakam karya-karya persuratan Melayu sudah meliputi suatu lingkungan yang sangat luas. Bukan itu sahaja, tulisan Jawi telah digunakan dalam semua bidang kehidupan menjelang abad Masihi ke-20. Pengaruhnya juga begitu meluas dalam perkembangan

Bahasa Melayu. Namun, keagungan tulisan Jawi beransur-ansur kurang penting tahun demi tahun apabila kerajaan lebih memberikan penekanan kepada penggunaan tulisan Rumi dan akhirnya generasi sekarang ramai yang tidak memahami tulisan Jawi lagi.

5.3 Implikasi Kajian

Kajian tinjauan ini dijalankan dengan objektif untuk mengkaji dan mengetahui persepsi GPI yang mengajar Jawi peringkat sekolah rendah, tahap pemahaman dan penerapan EMK menggunakan kreativiti mereka di dalam PdP Jawi dan seterusnya apakah tahap penilaian sendiri kreativiti di dalam PdP. Dapatan kajian diharap dapat memberikan sokongan empirikal kepada dasar yang telah diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia iaitu KSSR pada tahun 2011 yang lebih menggalakkan penerapan dan mempertingkatkan kemahiran berfikir di dalam PdP yang dikenali sebagai Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2014).

Berdasarkan dapatan kajian yang diperolehi, kajian ini turut memberikan satu impak imej yang positif kepada guru Pendidikan Islam. Ini kerana, keputusan kajian menunjukkan mereka adalah terdiri daripada guru terlatih yang berpengalaman serta mempunyai pengetahuan dan kemahiran yang tinggi terhadap kreativiti di dalam PdP. Seiring dengan perubahan dan perkembangan dunia pendidikan abad ke-21 secara tidak langsung, ianya turut membuktikan bahawa GPI yang mengajar Jawi di sekolah rendah tidak ketinggalan malahan turut sama berganding bahu atas platform profesionalisme mereka sebagai guru agama untuk melahirkan modal insan yang bukan sahaja pintar agama malahan melahirkan generasi yang kreatif dan inovatif kearah pembangunan negara yang mapan. Pengetahuan dan kemahiran tersebut dapat dilihat melalui persepsi yang baik dan positif terhadap kreativiti di dalam PdP, pelaksanaan penerapan kreativiti di dalam PdP dan juga mempunyai kefahaman yang baik melalui penilaian sendiri kreativiti di dalam PdP yang telah dijalankan.

Kajian ini dibuat dengan menghubungkan dua perkara yang sangat penting dalam bidang pendidikan iaitu kreativiti dan Jawi. Kreativiti merupakan kemahiran pemikiran yang penting untuk dikuasai oleh masyarakat khususnya pada abad 21 kini. Kemahiran abad ke-21 dapat dikaitkan dengan pelbagai elemen yang diperlukan pada zaman teknologi kini meliputi kemahiran berkomunikasi, kemahiran sains dan

teknologi, kemahiran berfikir dan sebagainya (Iberahim, Mahamod, & Wan Mohamad, 2017). Jawi pula adalah khazanah berharga negara yang sangat bernilai. Suatu ketika, ianya merupakan tulisan utama orang Melayu. Orang Eropah terpaksa mempelajarinya bagi membolehkan mereka berkomunikasi dengan masyarakat Melayu sekaligus memahami budaya Melayu.

Tulisan Jawi terbukti telah memainkan peranan sebagai medium penting dalam menyampaikan sumber ilmu khususnya ilmu agama ke seluruh pelusuk dunia Melayu. Kitab-kitab agama dalam bentuk sejarah, hikayat, falsafah, syair semuanya menggunakan tulisan Jawi dan menjadi satu-satunya bacaan dalam bahasa tempatan (S. Ahmad et al., 2018). Sehubungan itu, Kedua-dua elemen tersebut digabungkan dalam kajian ini yang menunjukkan mata pelajaran tulisan Jawi bukan sekadar subjek untuk memahami dan menguasai Al-Qur'an mahupun Pendidikan Islam sahaja bahkan turut sama berperanan sebagai wadah yang digunakan untuk membudayakan amalan kreativiti.

Dapatan kajian ini diharap dapat digunakan sebagai asas yang menyokong kajian lepas untuk mengekalkan dan memartabatkan mata pelajaran tersebut di dalam kurikulum pendidikan sekolah rendah. Ini kerana Jawi merupakan khazanah negara yang mempunyai pelbagai fungsi dari sudut sejarah dan sangat bernilai (Ali & Abdullah, 2015). Jawi melambangkan jati diri rakyat Malaysia yang telah wujud berabad lamanya. Sewajarnya, mata pelajaran tersebut tidak wajar dikesampingkan, malahan patut dilihat sebagai satu subjek yang boleh menyatupadukan rakyat Malaysia yang berbilang bangsa. Oleh itu, kajian ini dilihat sebagai satu sumbangan kecil kearah memartabatkan mata pelajaran Jawi dan sewajarnya ianya diangkat sebagai sebuah subjek yang penting yang turut sama berperanan melahirkan generasi yang maju dan mempunyai kemahiran pemikiran yang tinggi namun tetap teguh mengekalkan dan mempertahankan identiti budaya bangsa dan negara.

Implikasi kajian ini juga adalah untuk menambahkan lagi bilangan kajian sedia ada berkenaan dengan tulisan Jawi. Kajian ini memberi fokus kepada persepsi guru terhadap kreativiti di dalam mata pelajaran tulisan Jawi. Untuk memahirkan guru dengan aplikasi dan kemahiran terhadap EMK menggunakan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi ianya bermula dengan keupayaan guru memiliki tahap persepsi yang baik

dan akhirnya akan mempengaruhi kemahiran dan penilaian sendiri terhadap kreativiti dan seterusnya mempengaruhi pencapaian murid.

Kajian yang dijalankan sebelum ini telah memfokuskan kepada pemerksaan tulisan Jawi (Ali & Abdullah, 2015), sejarah perkembangan tulisan Jawi (Borham, 2012; Latif, 2014), perkembangan tulisan Jawi (Abdul Aziz & Jumaat, 2010; Adi Yasran et al, 2012), penguasaan Jawi (Abdul Hamid & Abdullah, 2009; Nik Yaacob, 2007), kaedah PdP Jawi (Akmariah & Sofiah, 2010), permasalahan dalam tulisan Jawi (Salehuddin, 2012) dan lain-lain. Rumusan kepada kajian lepas tersebut turut membicarakan kepada masalah utama yang sama iaitu kurangnya minat dan motivasi murid untuk mempelajari tulisan Jawi dan seterusnya mempengaruhi penguasaan mereka dalam Tulisan tersebut. Oleh itu, disamping kajian yang telah sedia ada, kajian tinjauan ini menyelusuri faktor persepsi dikalangan GPI yang mengajar tulisan Jawi terhadap EMK menggunakan kreativiti yang boleh diterapkan di dalam PdP Jawi sebagai salah satu usaha untuk menangani masalah tersebut.

Selain itu, implikasi kajian ini turut melihat peranan yang dimainkan oleh guru dalam memupuk budaya kreativiti di kalangan murid di dalam PdP Jawi iaitu dengan melihat hubungan signifikan yang wujud diantara pemboleh ubah bersandar dengan pemboleh ubah tidak bersandar. Sekalipun kekuatan hubungan yang wujud kurang ketara dan tiada perbezaan yang bererti, namun semua pihak yang terlibat perlu memberikan perhatian dan penekanan yang serius tanpa mengira faktor jantina, umur mahupun pengalaman mengajar untuk memastikan budaya kreativiti dapat dipupuk dikalangan murid melalui mata pelajaran Jawi.

5.4 Cadangan Penyelidikan

Kajian tinjauan ini dilaksanakan menggunakan instrumen kajian yang bersifat saintifik. Ianya dibangunkan dan diadaptasi secara sah dari pemilik asal kajian dalam bidang kreativiti dan PdP. Selain itu ianya telah diuji dan disahkan oleh beberapa pakar dalam bidang berkaitan berpandukan prosedur dan protokol yang ketat. Untuk itu, instrumen yang digunakan di dalam kajian ini diharap dapat dijadikan panduan kepada pengkaji-pengkaji lain disamping membuka ruang kepada penyelidikan baharu yang lain.

Berdasarkan kepada dapatan kajian, menunjukkan GPI melaksanakan penerapan kreativiti di dalam PdP mata pelajaran Jawi seperti menggunakan elemen TMK, pendekatan pembelajaran secara berkumpulan, bermain permainan, penggunaan lagu dan muzik dan sebagainya. Kesemua elemen tersebut menunjukkan GPI berkemahiran menghasilkan PdP yang kreatif. Namun begitu, dapatan kajian juga mendapati sebilangan besar mereka tidak dapat menerangkan pengertian sebenar kreativiti dan pengertian penerapan EMK di dalam PdP Jawi dengan baik. Sehubungan itu, kajian ini mencadangkan agar GPI diberi pendedahan yang lebih meluas tentang bidang kreativiti dan pendedahan berkenaan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP Jawi melalui penganjuran kursus, bengkel, seminar, webinar dan sebagainya. Pendedahan sebegini amat penting bagi membolehkan GPI meningkatkan lagi pengetahuan dan kemahiran mereka dalam bidang tersebut seiring dengan revolusi bidang pendidikan abad ke-21.

Berkenaan dengan Jawi, kajian ini merumuskan ianya merupakan subjek yang penting bukan sahaja dari sudut akademik bahkan merupakan tulisan warisan yang amat tinggi nilainya. Namun begitu, dapatan kajian ini mendapati GPI mengharungi cabaran dan kekangan yang getir untuk melaksanakan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP mata pelajaran tulisan Jawi. Ini kerana peruntukan masa yang sedikit ketika ini membataskan penghasilan idea oleh mereka untuk menghasilkan PdP yang kreatif. Sehubungan itu, kajian ini mencadangkan agar peruntukan waktu PdP mata pelajaran tulisan Jawi ditambah kepada waktu yang lebih optimal dimasa hadapan bagi membolehkan murid menguasai subjek ini dan memberikan lebih motivasi kepada guru untuk membudayakan amalan kreativiti di dalam PdP tulisan Jawi.

Selain itu, kajian yang telah dijalankan ini hanya tertumpu kepada populasi sekolah rendah dalam daerah Kuantan sahaja. Justeru kajian ini tidak membuat generalisasi kepada semua GPI yang mengajar mata pelajaran tulisan Jawi di daerah lain dan GPI yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Islam sekolah menengah. Penyelidikan selanjutnya dicadangkan untuk dilaksanakan di daerah lain di seluruh negeri Pahang untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh dalam bidang ini.

Cadangan yang terakhir daripada kajian ini ialah agar , penemuan baharu yang diperolehi melauai kajian ini diharap dapat dijadikan panduan penyelidikan di masa akan datang terutamanya dalam bidang pendidikan, kreativiti, penerapan EMK di dalam PdP

dan juga wadah untuk memartabatkan tulisan Jawi agar ianya tidak hilang ditelan zaman.

5.5 Kesimpulan

Arus pembangunan dunia yang berkembang dengan pesat menuntut semua pihak untuk turut sama berubah demi mencapai kejayaan yang diinginkan. Salah satu faktor penting yang dapat membawa kita seiring dengan kemajuan dunia semasa adalah dengan memiliki kemahiran pemikiran yang tinggi. Dalam bab ini, pengkaji telah menyimpulkan dan merumuskan kesemua dapatan kajian yang diperolehi. Kesemua dapatan kajian telah menjawab persoalan kajian.

Secara keseluruhannya, kajian ini merumuskan GPI yang mengajar mata pelajaran Jawi di sekolah rendah turut tidak ketinggalan dengan arus perkembangan semasa. Tahap persepsi yang dimiliki oleh mereka adalah tinggi. Begitu juga dengan tahap kefahaman dan penerapan EMK kreativiti di dalam PdP Jawi dan juga memiliki penilaian sendiri kreativiti yang baik dan meyakinkan.

Kajian yang telah dijalankan sebelum ini telah menunjukkan bahawa kemahiran tersebut boleh dipelajari dan dipertingkatkan dengan latihan dan kaedah yang betul. Justeru, kajian ini melihat bagaimana ianya harus bermula iaitu dengan mempunyai persepsi yang positif terhadap kreativiti, mempunyai kefahaman yang baik terhadap elemen tersebut yang dan seterusnya menerapkan elemen kreativiti di dalam PdP setiap masa. Ini kerana mempunyai persepsi yang baik merupakan kunci untuk mencapai kemahiran yang baik (Carreras-Marín et al., 2014).

Kemajuan yang dikecapi itu juga seharusnya dicapai tanpa perlu menggadaikan khazanah berharga yang ada pada diri kita. Seperti mana yang dicita-citakan di dalam aspirasi wawasan 2020 iaitu menjadi negara yang maju setanding dengan negara-negara maju yang lain dengan cara dan identiti tersendiri (Sanusi & Ghazali, 2014).

RUJUKAN

- Abd Hamid, M. A. (2004). *Kreativiti Konsep Teori & Praktis*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Abdul Aziz, A. Y., & Jumaat, N. (2010). Sistem Ejaan Jawi dan Kosa Kata pada Batu Bersurat Piagam Terengganu. *Jurnal ASWARA*, 5((1)), pp. 3–17. ISSN 1985–2606.
- A. Yassir, Y., McIntyre, G., & Bearn, D. (2016). Three questionnaires to assess the perception of fixed orthodontic therapy before, during and after treatment: validity and reliability. *European Journal of Orthodontics*, 39. doi:10.1093/ejo/cjw076
- Ab Majid, M. R., & Ismail, Z. (2017). Kreativiti Pengajaran Guru Bahasa Arab Di Malaysia. *Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 4(4), 27–38.
- Abd Hamid, M. A. (2004). *Kreativiti Konsep Teori & Praktis*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Abd Hamid, S., Mohamad, M., & Ahmad, A. (2016). Statistik penguasaan jawi dalam kalangan murid sekolah rendah agama. *International Journal of Humanities Technology and Civilization (IJHTC)*, 1(2), 50–63.
- Abdul Aziz, A. Y., & Jumaat, N. (2010). Sistem Ejaan Jawi dan Kosa Kata pada Batu Bersurat Piagam Terengganu. *Jurnal ASWARA*, 5((1)), pp. 3–17. ISSN 1985–2606.
- Abdul Hamid, F. F., & Abdullah, N. (2009). Penguasaan Tulisan Jawi di Kalangan Mahasiswa Pengajian Islam: Kajian di Institut Pengajian Tinggi Awam (IPTA) Tempatan. *Jurnal Al-Tamaddun*, 4, 145–156.
- Abdul Salām, A. (2002). *Mausu‘at al-khat al-‘Arabi*. Oman: Dār al-Amah.
- Abdul-Kahar, R., Salih, M., Mardhiah, W., Khalid, H., & Abdul Rahim, K. (2015). Strengthening Jawi Writing for Dyslexia Students through Online Games - Analysis of E-Jawi Games Online in Malaysia. *Journal of Education and Human Development*, 4, 147–151. doi:10.15640/jehd.v4n2a17
- Adamson, F., Astrand, B. & Darling-Hammond. (2016). *Global Education Reform: How Privatization and Public Investment Influence Education Outcomes (1st ed.)*.
- Adi Yasran, A. A., Mohd Zin, M. Z., Hashim, M., Halimah, H., Mohd Sharifudin, Y., Syed Nurulakla, S. A., ... Roslan Mohd Nor, M. (2012). The Jawi writing system and vocabulary of the earliest legal malay inscription and manuscripts. *Journal of Applied Sciences Research*, 8(7), 3225–3234.
- Agnoletto, R., & Queiroz, V. C. (2020). COVID-19 and the challenges in Education. *CEST Bulliton*, 5(2), 1–2.

- Ahmad, R., Hassan, H., & Ariffin, A. (2016). Pembudayaan Kreativiti dan Inovasi dalam Kalangan Pelajar Institusi Pengajian Tinggi: Kajian Ke Atas Pelajar Universiti Malaysia Perlis. *E-Journal of Holistic Student Development, Volume 3*.
- Ahmad, S., Othman, H., Afkari, R., Rusdi, M., Hisyam, M., & Rahim, A. (2018). Tinjauan Terhadap Cabaran Semasa Tulisan Jawi Sebagai Warisan Masyarakat Peradaban Bangsa Melayu, *1*, 57–62.
- Akaranga, S. I., & Makau, B. K. (2016). Ethical consideration and their applications to a Research. *Journal of Educational Policy and Entrepreneurial Research, 3*, 1–9.
- Akmariah, M., & Sofiah, I. (2010). Kaedah pengajaran dan pembelajaran guru pemulihan jawi di malaysia. *4th International Conference on Teacher Education: Join Conference UPI&UPSI*, (November), 8–10.
- Alencar, de E. M. L. S., & Fleith, D. de S. (2008). Obstacles to the promotion for creativity in the elementary school level. *Psicologia: Teoria E Pesquisa, 24*(1), 59–66. doi:10.1590/s0102-37722008000100007
- Alfuhaiqi, S. S. (2015). School Environment and Creativity Development : a Review of Literature. *Journal of Educational and Instructional Studies in the World, 5*(2), 33–38.
- Ali, A. R. (2013). Pelestarian pengajaran Jawi dalam mendidik murid-murid di sekolah rendah orang asli. *Prosiding Antarabangsa Pembangunan Kualaf (ICMuD)*.
- Ali, A. R., & Abdullah, B. (2015). Falsafah Pendidikan Jawi Dalam Memperkasakan Tamadun Islam Di Malaysia. *International Conference on Empowering Islamic Civilization*, (September), 978–967.
- Al-karasneh, S. M., & Saleh, A. M. J. (2010). Islamic perspective of creativity: A model for teachers of social studies as leaders. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 2*(2), 412–426. doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.036
- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology, 45*(2), 357–376. doi:10.1037/0022-3514.45.2.357
- Amabile, T. M., & Pillemer, J. (2012). Perspectives on the social psychology of creativity. *Journal of Creative Behavior, 46*(1), 3–15. doi:10.1002/jocb.001
- Arya, M., & Maurya, S. P. (2016). Relationship between Creativity, Intelligence and Academic Achievement among School Going Children. *Studies on Home and Community Science, 10*(1-3), 1–7. doi:10.1080/09737189.2016.11885359
- Azman, N., Sirat, M., & Pang, V. (2016). Managing and mobilising talent in Malaysia: issues, challenges and policy implications for Malaysian universities. *Journal of Higher Education Policy and Management, 38*(3), 316–332. doi:10.1080/1360080X.2016.1174406

- Azmi, K. J. (2012). Metodologi pengumpulan data dalam penyelidikan kualitatif. *Kursus Penyelidikan Kualitatif, Universiti Teknologi Malaysia, 1*(December), 1–26.
- Azmil, H., & Ab.Halim, T. (2012). Persepsi Pelajar Terhadap Kaedah Pembelajaran Tahfiz al-Quran di Malaysia. *Journal of Islamic and Arabic Education, 4*(2), 1–10.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum. (2014). *Kemahiran Berfikir Aras Tinggi: Aplikasi di Sekolah. Kementerian Pendidikan Malaysia* (Vol. 53). doi:10.1017/CBO9781107415324.004
- Barbot, B. (2019). Measuring Creativity Change and Development. *Psychology of Aesthetics Creativity and the Arts, 13*, 203–210. doi:10.1037/aca0000232
- Barron, F. X. (1955). The disposition toward originality. *Journal of Abnormal Psychology, 51*(3), 478–485. doi:https://doi.org/10.1037/h0048073
- Beghetto, R. A. (2006). Creative Self-Efficacy: Correlates in Middle and Secondary Students. *Creativity Research Journal, 18*, 447–457.
- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2016). Ever-Broadening Conceptions of Creativity in the Classroom. In J. C. Kaufman & R. A. Beghetto (Eds.), *Nurturing Creativity in the Classroom* (2nd ed., pp. 67–85). Cambridge: Cambridge University Press. doi:DOI: 10.1017/9781316212899.008
- Berita Harian. (2017). Industri 4.0: Agensi kerajaan berkaitan perlu distruktur semula. Retrieved from <https://www.pressreader.com/malaysia/berita-harian-malaysia/20171218/282424169574936>
- Borham, A. J. bin. (2012). Kertas kerja Ucaptama Seminar Tulisan Jawi dan Teknologi Peringkat Kebangsaan 2012 di Dewan Astaka, Universiti Malaysia Pahang pada 18 Oktober 2012. 1, (1981), 1–6.
- Bronson, P., & Merryman, A. (2010). The Creativity Crisis. *Newsweek*, (August), 1–7. doi:10.1037/e574802013-336
- Brown, G. (2001). School-Based Assesment Method- Development and Implementation. *Journal of Assesment Paradigms, 1*(1), 30–32.
- Buntat, Y., & Mat Nasir, N. S. (2011). Faktor-Faktor Yang Mendorong Kreativiti Di Kalangan, 2, 175–208.
- Carreras-Marín, A., Blasco, Y., Badia-Miró, M., Bosch, M., Morillo, I., Cairo-i-Céspedes, G., & Casares-Vidal, M. D. (2014). The importance of perceptions on the learning process. using rubrics to assess and improve general skills in learning of economics. *INTED2014 Proceedings*, (October), 5477–5482.
- Chakraborty, I., & Maity, P. (2020). COVID-19 outbreak: Migration, effects on society, global environment and prevention. *Science of the Total Environment, 728*. doi:10.1016/j.scitotenv.2020.138882

- Che Man, C. S. (2006). *Pendekatan pengajaran Jawi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Che Noh, M. A. (2004). Amalan Pengajaran Tilawah al-Quran: Satu Tinjauan Terhadap Persepsi Guru di Sekolah Menengah Harian Malaysia, *1*(1), 57–72.
- Claxton, G., & Lucas, B. (2003). *Be Creative: Essential Steps To Revitalise Your Work And Life*. London: BBC.
- Coate, K., & Boulos, A. (2012). Creativity in education: Challenging the assumptions. *London Review of Education*, *10*(2), 129–132. doi:10.1080/14748460.2012.691278
- Cober, W., & Adams, B. (2020). When interviewing: how many is enough? *International Journal of Assessment Tools in Education*, *7*(1), 73–79. doi:10.21449/ijate.693217
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. *The British Journal of Psychiatry* (Vol. 111). doi:10.1192/bjp.111.479.1009-a
- Corbin, J., & Strauss, A. (2008). *Basics of Qualitative Research (3rd ed.): Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc. doi:10.4135/9781452230153
- Craft, A. (2001). An analysis of research and literature on creativity in education. *Qualifications and Curriculum Authority*, (March), 1–37. doi:10.1080/13603120701462111
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4th Editio.). SAGE Publications, Inc.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*.
- Creswell, J. W., & Hirose, M. (2019). Mixed methods and survey research in family medicine and community health. *Family Medicine and Community Health*, *7*(2), 1–6. doi:10.1136/fmch-2018-000086
- Cropley, A. (2018). The Creativity-Facilitating Teacher Index: Early Thinking, and Some Recent Reflections: Measurement and Research. In *Creativity Fostering Teacher Behavior: Measurement And Research* (pp. 1–15). doi:10.1142/9789813234161_0001
- Cropley, D. (2016). Creativity in Engineering (pp. 155–173). doi:10.1007/978-981-287-618-8_10
- Davison, C. (2007). Views From the Chalkface: English Language School-Based Assessment in Hong Kong. *Language Assessment Quarterly*, *4*(1), 37–68.
- Deng, L., Wang, L., & Zhao, Y. (2016). How Creativity Was Affected by Environmental Factors and Individual Characteristics: A Cross-cultural Comparison Perspective: *Creativity Research Journal*, *28*, 357–366. doi:10.1080/10400419.2016.1195615

- Desailly, J. (2015). *Creativity in the Primary Classroom* (2nd Editio.). SAGE Publishing.
- Diah, N. M., Ismail, M., Ahmad, S., & Syed Abdullah, S. A. S. (2010). Jawi on Mobile devices with Jawi wordsearch game application. *CSSR 2010 - 2010 International Conference on Science and Social Research*, (January), 326–329. doi:10.1109/CSSR.2010.5773793
- Dietel, R. J., Herman, J. L., & Knuth, R. A. (1991). What does research say about assesment? *North Central REgional Educational Laboratory*.
- Doyle, L., Brady, A.-M., & Byrne, G. (2009). An overview of mixed method research. *Journal of Research in Nursing*, 14, 175–185. doi:10.1177/1744987108093962
- Endut, M. (1992). *Pendidikan Islam KBSM: Satu kajian tentang masalah pengajaran di sekolah-sekolah di negeri Johor*. Tesis M. Ed., Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Faisal, Faisal, A., Hamid, A., Faizuri, & Latif, A. (2014). Sejarah Perkembangan Tulisan Jawi: Analisis Mengenai Teori Kang Kyoung Seok (Historical Development Of Jawi Script: Analysis To Theory Of Kang Kyoung Seok). *Jurnal Al-Tamaddun*, bil 9 (2)(2009), 1–15. Retrieved from https://umexpert.um.edu.my/file/publication/00007557_131255.pdf
- Faizuddin, A., An-Nuaimy, T., & Al-Anshory, A. S. (2016). Exploring Teachers' Creative Teaching Strategies in Teaching Arabic as a Foreign Language at a Private Islamic Secondary School in Malaysia. *IJUM Journal of Educational Studies*, 4(2), 21–37. doi:10.31436/ijes.v4i2.88
- Fleith, D. de S. (2000). Teacher and student perceptions of creativity in the classroom environment. *Roeper Review*, 22(3), 148–153. doi:10.1080/02783190009554022
- Fong Peng, C., & Nadaraja, S. (2014). PELAKSANAAN KEMAHIRAN BERFIKIR KREATIF DAN KRITIS DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KOMSAS DI SEKOLAH MENENGAH (Learning of Literature Component in Secondary Schools Implementation of Critical and Creative Thinking Skills in the Teaching and). *Malay Language Education Journal – MyLEJ*, 4(2), 2180–4842. doi:10.1145/1306813.1306843
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation and Gaming*, 33(4), 441–467. doi:10.1177/1046878102238607
- George, G., & Mallery, P. (2001). *SPSS for windows step by step : A simple guide and reference 11.0 update*. Boston MA: Allyn & Bacon.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (2017). *Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Taylor & Francis. Retrieved from <https://books.google.com.my/books?id=GTMrDwAAQBAJ>
- Grainger, T. & Barnes, J. (2006). Creativity in the primary curriculum Book Chapter.

- Grigorenko, E. L. (2019). Creativity: a challenge for contemporary education. *Comparative Education*, 55(1), 116–132. doi:10.1080/03050068.2018.1541665
- Guilford, J. (1987). Creativity research: Past, present and future. *Front of Creativity Research: Beyond the Basics*. doi:10.1037/h0063487
- Hair, J.F, Black, W.C., Babin, Anderson, R.E & Tatham, R. . (2006). *Multivariate Data Analysis, 6th Edition*. New Jersey: Pearson International Edition.
- Haji Harun, M., & Lubis, M. B. (2014). Pengajaran Tulisan Jawi Kaedah ZA ' BA dan MATLOB (r . h): Satu Kajian Perbandingan. *Kertas Kerja Dibentangkan Dalam Seminar Antarabangsa Pendidikan UPI-UPSI, Anjuran UPI Bandung - Indonesia Dan UPSI Perak - Malaysia*, 0–23.
- Hallgarten, J., Hargreaves, A., & Kompany, V. (2016). RSA 21st century enlightenment, (1), 36.
- Hamdzah, M. E., & Surat, S. (2020). Pemupukan Minat Terhadap Jawi Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah (Fostering Interests in Jawi Among Primary School Students). *Jurnal Personalia Pelajar*, 23(2), 103–109.
- Hamza, M., & Griffith, K. (2006). Fostering problem-solving & creative thinking in the classroom: cultivating a creative mind. *National Forum of Applied ...*, 19(3), 1–30. Retrieved from <http://www.nationalforum.com/Electronic Journal Volumes/Hamza, Mohammed Fostering Problem Solving & Creative Thinking in the Classroom.pdf>
- Haron, I. (2008). Keberkesanan Kaedah Gabungan Bunyi Kata (KGBK) Dalam Pengajaran Jawi Peringkat Awal dan Pemulihan. *Kertas Kerja Seminar Kebangsaan Tulisan Jawi Dan Terjemahan*, 3.
- Harris, A., & de Bruin, L. R. (2018). An international study of creative pedagogies in practice in secondary schools: Toward a creative ecology. *Journal of Curriculum and Pedagogy*, 15, 215–235.
- Harun, M. (2017). Analisis pengajaran Jawi secara berkesan menggunakan kaedah Mohail: Satu pengenalan awal. *Universiti Pendidikan Sultan Idris*, (February). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/314055014>
- Harun, N. H., Abdul Rahman, M. N., Mansor, M. A., & Muhamad, N. A. (2020). Jurnal kepimpinan pendidikan |. *Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 7(1), 66–76. Retrieved from http://umrefjournal.um.edu.my/filebank/published_article/6255/Template 4.pdf
- Hashim, N. H., Yaakob, M. F. M., Yusof, M. R., & Ibrahim, M. Y. (2019). Innovative behavior among teachers: Empirical evidence from high-performance schools. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(10), 1395–1399. doi:10.35940/ijitee.J9015.0881019
- Haxhihyseni, S. (2015). Creative Thinking -Perception of Teachers in Relation to its Importance. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 3(2), 83. doi:10.26417/ejser.v3i2.p83-89

- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2016). Infusing Creativity and Technology in 21st Century Education: A Systemic View for Change. *J. Educ. Technol. Soc.*, 19, 27–37.
- Hua, A. K. (2016). Pengenalan Rangkakerja Metodologi dalam Kajian Penyelidikan : Satu Kajian Kes. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(May), 17–23. doi:10.6084/M9.FIGSHARE.3362656
- Huang, J. X., & Hj Iksan, Z. (2019). Kefahaman Guru Sekolah Rendah Daerah Pekan Terhadap Pembelajaran Abad ke-21. *International Journal of Modern Education*, 1(2), 01–12. doi:10.35631/ijmoe.12001
- Iberahim, A. R., Mahamod, Z., & Wan Mohamad, W. M. R. (2017). Pembelajaran Abad ke-21 dan Pengaruhnya terhadap Sikap, Motivasi dan Pencapaian Bahasa Melayu Pelajar Sekolah Menengah, 7, 77–88. doi:10.1016/j.jvolgeores.2008.07.026
- Ismail, H. H., Khairuddin, Z., & Badi, J. A. B. (2019). Measuring creativity and risk-taking levels in an english language camp. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 7(12), 218–236.
- Ismail Zawawi, N. S. (2015). *Keberkesanan komik dalam pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah*. University of Malaya.
- Jaggil Apak, M. S. T. (2018). Hubungan Tingkah Laku Pemupukan Kreativiti Guru dengan Pengurusan Bilik Darjah Abad Ke-21. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 64–79.
- Jamal, S. N. (2017). Teori Dan Model Kreativiti Dan Inovasi Serta Teknik Memperkasakan Pemikiran Kreatif Dan Inovatif, 1–39.
- Jamaluddin, J. (2016). Keberkesanan Kaedah Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Prinsip Perakaunan di Sekolah Menengah. *Konferens Akademik Universiti Teknologi MARA*, (July 2017), 53–57.
- Jasmi, K. A., & Tamuri, A. H. (2007). *Pendidikan Islam: Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Jasni, K. A. (2010). Guru cemerlang Pendidikan Islam sekolah menengah di Malaysia: Satu kajian kes (Disertasi doktor falsafah), (January), 1–458.
- Johnny, J., Lian, K., & Lan, Y. (2013). Tahap Kreativiti Siswa Guru bagi Pelaksanaan Set Induksi dalam Pengajaran Matematik. *Penyelidikan Pendidikan*.
- Joubert, M. M. (2001). The art of creative teaching: NACCCE and beyond. In A. Craft, B. Jeffrey, & M. Leibling (Eds.).
- Kamalodeen, V. J., & Jameson-Charles, M. (2016). A mixed methods research approach to exploring teacher participation in an online social networking website. *International Journal of Qualitative Methods*, 2016(December), 1–14. doi:10.1177/1609406915624578

- Kaplan, D. E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. *Psychology, 10*(02), 140–147. doi:10.4236/psych.2019.102012
- Karaduman, H., & Gültekin, M. (2007). The effect of constructivist learning principles based learning materials to students' attitudes, success and retention in social studies. *Turkish Online Journal of Educational Technology, 6*(3), 98–112.
- Kasirer, A., & Shnitzer-Meirovich, S. (2021). The perception of creativity and creative abilities among general education and special education teachers. *Thinking Skills and Creativity, 40*, 100820. doi:10.1016/j.tsc.2021.100820
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2006). *The International Handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Kazazoğlu, S. (2013). Dictation as a Language Learning Tool. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 70*, 1338–1346. doi:10.1016/j.sbspro.2013.01.195
- Kazi, H. (2019). Pengenalan Jawi kekal. *Berita Harian*. Retrieved from <https://www.bharian.com.my/berita/nasional/2019/08/596203/pengenalan-jawi-kekal>
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2010). Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 11 Tahun 2010: Pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Tahap Satu mulai 2011.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2012). *Kreativiti dan Inovasi Elemen Merentas Kurikulum dalam KSSR*.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2001). *Falsafah Pendidikan Kebangsaan, Matlamat dan Misi*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2008). *Buku Penerangan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah*. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2012). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2014). DSKP KSSR Teknologi Maklumat & Komunikasi Sekolah Kebangsaan Tahun Enam, 30.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2018). *Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Islam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tahun 4*. doi:eprint.ums.ac.id
- kementerian Pendidikan Malaysia, B. P. K. (2016). *Buku Penerangan Kurikulum Standard Rendah (SEMAKAN 2017)*.
- Kim, K. H. (2017). The Torrance Tests of Creative Thinking - Figural or Verbal : Which One Should We Use ?, *4*(2), 302–321. doi:10.1515/ctra-2017-0015
- Konting, M. M. (2005). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. doi:10.1177/001316447003000308
- Krikorian, M. (2016). *The Development of the Scale of Contemplative Practice in Higher Education*.
- Ku, Y. L., Kao Lo, C. H., & Sheu, S. (2003). The Application of Creative Teaching Strategies into the Teaching Protocol of Nursing Concepts. *Journal of Nursing*, 50, 83–87.
- Lin, Y.-S. (2011). Fostering Creativity through Education – A Conceptual Framework of Creative Pedagogy. *Creative Education*, 02(03), 149–155. doi:10.4236/ce.2011.23021
- Liu, H.-Y., & Chang, C.-C. (2017). Effectiveness of 4Ps Creativity Teaching for College Students: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Creative Education*, 08(06), 857–869. doi:10.4236/ce.2017.86062
- Liu, Z., & Schoenwetter, D. J. (2004). Teaching Creativity in Engineering. *The International Journal of Engineering Education*, 20(5), 801–808. Retrieved from <https://www.ijee.ie/articles/Vol20-5/IJEE1511.pdf>
- Lumsdaine, E., & Lumsdaine, M. (1995). *Creative Problem Solving: Thinking Skills for a Changing World*. McGraw-Hill.
- Lunke, K., & Meier, B. (2016). Disentangling the impact of artistic creativity on creative thinking, working memory, attention, and intelligence: Evidence for domain-specific relationships with a new self-report questionnaire. *Frontiers in Psychology*, 7(JUL). doi:10.3389/fpsyg.2016.01089
- Majid, M. R. B. A. (2017). Pengetahuan teknologi pedagogi kandungan dan kreativiti pengajaran dalam kalangan guru Bahasa Arab di Malaysia. *Tesis PhD*, 351. Retrieved from http://studentsrepo.um.edu.my/8301/1/MOHAMMAD_RUSDI_BIN_AB_MAJID.pdf
- Makmur, H., & Buchari, K. (2014). Pengajaran Seni Khat dan Tulisan Jawi dalam Pendidikan Islam: Peluang, Cabaran dan Harapan. *Seminar Kebangsaan Penyelidikan Dan Pendidikan Islam Politeknik 2014*, (Jun), 1–19. doi:10.13140/RG.2.1.4026.3129
- Malik, M. A. R., & Butt, A. N. (2017). Rewards and Creativity: Past, Present, and Future. *Applied Psychology*, 66(2), 290–325. doi:10.1111/apps.12080
- Mansor, A. N., Leng, O. H., Rasul, M. S., Raof, R. A., & Yusoff, N. (2013). The Benefits of School-Based Assessment. *Asian Social Science*, 9(8), 101–106. doi:10.5539/ass.v9n8p101
- Md Ibrahim, L. F., & Mohamad Yatim, M. H. (2014). Kreativiti dan kemahiran kanak-kanak dalam mereka bentuk permainan digital bagi tujuan pembelajaran. *Journal of ICT in Education*, 1(1), 87–102.

- Mertens, D. M. (2014). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity With Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods* (FIFTH EDIT.). SAGE Publications. Retrieved from <https://books.google.com.my/books?id=m0N3tcIVds8C>
- Mohamad Amin, A. (1989). Tulisan Jawi ke arah penggunaan yang lebih meluas dan berkesan. *Jurnal Dewan Bahasa*, 33(12), 937–941.
- Mohamed Makhbul, Z. K., & Abd Latif, M. N. (2019). Mengurus Modal Insan Dalam Industri 4.0 Ke Arah Kecemerlangan Negara. *Mengurus Modal Insan Dalam Industri 4.0 Ke Arah Kecemerlangan Negara*, 16(6), 1–13.
- Mohd Nizah, M. A., & Asran, M. A. (2010). Isu dan cabaran J-QAF dalam memperkasa pelajar Islam: Kajian di Sekolah Kebangsaan Datuk Hj Baginda, Melaka. *Seminar Pengajian Islam Menjana Keintelektualan Ummah (PIMKU)*, (January 2015).
- Mohd Tobi, S. U. (2017). *KAJIAN KUALITATIF DAN ANALISIS TEMU BUAL*. Kuala Lumpur, Malaysia: ARAS PUBLISHER.
- Mohd Yusof, S., Alrazi, A., Mohd Tahir, L., Naim, H. A., Talib, R. B., & Abu Samah, N. B. (2016). The singing method in teaching and learning process in helping students to master Arabic lexical. *Man in India*, 96(1-2), 79–91.
- Mohid, S. Z., Ramli, R., Nordin, N. F., & Abas, H. (2018). Teknologi Realiti Luasan (AR) dalam Pengajaran Jawi Abad 21. *4th International Conference on Information Technology & Society*, 64(7), 978–967.
- Mok, S. S. (1997). *Pedagogi 2, Pelaksanaan Pengajaran*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn Bhd.
- Mokaram, A.-A. K., Al-Shabatat, A. M., Fong, S. F., & Andaleeb, A. A. (2011). Enhancing Creative Thinking through Designing Electronic Slides. *International Education Studies*, 4(1), 39–43. doi:10.5539/ies.v4n1p39
- Mokhtar Shafii, M. (2000). Perlaksanaan Tulisan Jawi dalam Sistem Pendidikan Malaysia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 21–28.
- Musa, H. (2006). *Sejarah Perkembangan Tulisan Jawi* (Edisi Kedu.). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Musa, N. Y., Zakaria@Che Daud, I., Muslim, N., & Alias, J. (2017). Sejarah Perkembangan Seni Khat dan Pengaruhnya Terhadap Tulisan Jawi di Nusantara. *Malim: Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara (Sea Journal of General Studies)*, 18, 30–42. doi:10.17576/malim-2017-1801-03
- Mustapha, R. (1995). Kajian Tentang Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK) dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Sekolah Menengah.
- Nahar, N., & Safar, J. (2016). Amalan Pengajaran Jawi dalam Pendidikan Masa Kini: Suatu Tinjauan. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 2(7), 70–85.

- Nakano, T. de C., & Wechsler, S. M. (2018). Creativity and innovation: Skills for the 21st century. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 35(3), 237–246. doi:10.1590/1982-02752018000300002
- Ng, A. K. (2001). *Why Asians are less creative than Westerners*. Prentice Hall.
- Nik Yaacob, N. R. (2007). PENGUASAAN JAWI DAN HUBUNGANNYA DENGAN MINAT, 161–172.
- Niu, W., & Kaufman, J. (2013). Creativity of Chinese and American Cultures: A Synthetic Analysis. *The Journal of Creative Behavior*, 47, 77–87.
- Niu, W., & Sternberg, R. J. (2003). Societal and school influences on student creativity: The case of China. *Psychology in the Schools*, 40(1), 103–114. doi:10.1002/pits.10072
- Noor Lela, Sho, S. L., Hariyaty, & Rohaila. (2019). Kepentingan Amalan Pengajaran Dan Pembelajaran Abad 21 Terhadap Pembangunan Pelajar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 4(28 [March, 2019]), 28–51. Retrieved from <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:LLv7Kn7NmPIJ:www.ijepc.com/PDF/IJEP-2019-28-03-06.pdf+&cd=4&hl=en&ct=clnk&gl=my>
- Nor Hasmaliza, H., & Zamri, M. (2016). Persepsi guru Bahasa Meayu sekolah menengah terhadap Kemahiran Berfikir Aras Tinggi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu-JPBM*, 6(2), 78–90. Retrieved from <http://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/120/117>
- Nordin, A. B. (2013). Kurikulum Kearah penghasilan Kemahiran Berfikiran Kritis, Kreatif dan Inovatif. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 10–18.
- Obilor, E. I., & Amadi, E. C. (2018). Test for significance of Pearson's correlation coefficient (r). *International Journal of Innovative Mathematics, Statistics & Energy Policies*, 6(1), 11–23.
- Olusegun, S. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education Ver. I*, 5(6), 2320–7388. doi:10.9790/7388-05616670
- Ong Sze Chong, Zamri Mahamod, & Hamidah Yamat. (2013). Faktor Jantina, Kaum, Aliran Kelas Dan Hubungannya dengan Kecerdasan Emosi Murid. *Malay Language Education Journal – MyLEJ*, 3(Mei), 12–23.
- Pallant, J. (2016). *SPSS SURVIVAL MANUAL 6th EDITION*. McGraw-Hill Education.
- Pang, W. (2015). Promoting creativity in the classroom: A generative view. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(2), 122–127. doi:10.1037/aca0000009
- Parnes, S. J. (1963). Education and creativity in P.E Vernon (Ed.). In *Creativity: Selected readings* (pp. 342–343). Middlesex: Penguin Books Ltd.

- Peng, C. F., & Hamad, Z. H. (2018). Kemahiran Berfikir Aras Tinggi Dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan Bahasa Melayu Melalui Teknik Penyoalan (Higher Order of Thinking Skills in Teaching and Learning Malay Language through Questioning Technique). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8(1), 1–12.
- Piaw Yan, C. (2006). *Asas Statistik Penyelidikan* (Buku 2.). McGraw-Hill.
- Powell, K. (2003). Paul Torrance, writer, innovative educator. (2003, July 16). Paul Torrance, Writer, Innovative Educator. *Atlanta Journal-Constitution*. Retrieved February 2, 2006, from <http://www.uga.edu/newsbureau/releases/2003releases/0307/030714torrance.html>.
- Pusat Rujukan Persuratan Melayu. (n.d.). Retrieved from <http://prpm.dbp.gov.my/Cari1?keyword=kreativiti&d=176312&#LIHATSINI>
- Radin, M., & Yasin, M. A.-M. (2018). Pelaksanaan Pendidikan Abad Ke-21 di Malaysia: Satu Tinjauan Awal. *Sains Humanika*, 10(3-2), 1–6. doi:10.11113/sh.v10n3-2.1481
- Raja Ismail, Y. R. A., & Ismail, D. (2018). Aplikasi “Konsep 4C” Pembelajaran Abad Ke-21 Dalam Kalangan Guru Pelatih Pengajian Agama Institut Pendidikan Guru Kampus Dato’ Razali Ismail. *Asian People Journal (APJ)*, 1, 45–65. Retrieved from <https://journal.unisza.edu.my/apj/index.php/apj/article/view/8>
- Reduzan, N. H., Osman, Z. &, & Yusof, A. (2018). Keberkesanan Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Abad Ke-21. *9th International Conference on Language, Education, Humanities and Innovation*, (1976), 10–19.
- Rhodes, M. (1961). An Analysis of Creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305–310. Retrieved from www.jstor.org/stable/20342603
- Rufaizal, C. M., & Ramli, A. (2015). Kemahiran Belajar Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Abad ke-21 Melalui Khemah Kerja Geoteknik. *Advanced Journal of Technical and Vocational Education*, 1(October), 50–54.
- Runco, M. A., & Albert, R. S. (2010). Creativity research: A historical view. J. C Kaufman & R. J. Sternberg (Eds),. In *The Cambridge handbook of creativity*. (pp. 3–19). Cambridge: Cambridge University Press.
- Rusdin, N. M., & Ali, S. R. (2019). Amalan Dan Cabaran Pelaksanaan Pembelajaran Abad Ke-21. *Proceedings of Islamic Civilization and Technology Management*. Retrieved from <https://www.tatiuc.edu.my/assets/files/ICTM19-Papers/ICTM-09.pdf>
- Saeed, H. (2004). amalan kreativiti digunakan sebagai alat kajian . Hasil kajian Latar Belakang : Umur , Jantina , Pengkhususan Kreativiti Guru Sains Melalui TTCT Amalan Kreativiti Dalam P & P Sains. *Jurnal Penyelidikan MPBL, Jilid 5*.
- Sahari, S., & Mahamod, Z. (2018). Persepsi guru Bahasa Melayu sekolah rendah daerah Sri Aman terhadap kemahiran berfikir aras tinggi dalam pengajaran dan pembelajaran. *International Journal of the Malay World and Civilisation (Jurnal Antarabangsa Alam Dan Tamadun Melayu)*, 6(1), 63–78.

- Said, M. M. M., & Yunos, N. (2008). Peranan guru dalam memupuk kreativiti pelajar. *Jurnal Pengajian Umum*, 9, 57–72.
- Salehuddin, K. (2012). Penilaian ke atas kerumitan kognitif dalam proses membaca Jawi. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12(4), 1179–1192.
- Sanusi, N. A., & Ghazali, N. A. (2014). The Creation of Bangsa Malaysia: Towards Vision 2020 Challenges. *PROSIDING PERKEM Ke-9*, 9(2014), 845–850. Retrieved from http://www.ukm.my/fep/perkem/pdf/perkem2014/PERKEM_2014_5D1.pdf
- Saunders, B., Sim, J., Kingstone, T., Baker, S., Waterfield, J., Bartlam, B., ... Jinks, C. (2018). Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization. *Quality and Quantity*, 52(4), 1893–1907. doi:10.1007/s11135-017-0574-8
- Sehic, S. (2017). The Effect of English Language Learning on Creative Thinking Skills: A Mixed Methods Case Study. *English Language Teaching*, 10(3), 82. doi:10.5539/elt.v10n3p82
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods For Business: A Skill Building Approach*. Wiley. Retrieved from <https://books.google.com.my/books?id=Ko6bCgAAQBAJ>
- Shafiee, S., Baharom, R., Ahmad, R., & Rahim, A. (2014). KURIKULUM SEKOLAH RENDAH Sejarah Pembangunan Kurikulum Sekolah Rendah.
- Shakir, R. (2009). Soft skills at the Malaysian institutes of higher learning. *Asia Pacific Education Review*, 10(3), 309–315. doi:10.1007/s12564-009-9038-8
- Shearer, L. (2003). (2003, July 14). Former UGA professor Paul Torrance dies. Athens Banner-Herald. Retrieved February 2, 2006, from <http://www.coe.uga.edu/coenews/2003/TorranceOA.html>. (2003, July 14). Former UGA Professor Paul Torrance Dies. Athens Banner-Herald. Retrieved February 2, 2006, from <http://www.coe.uga.edu/coenews/2003/TorranceOA.html>.
- Shin, W. Y. (2020). Pendidikan Sepanjang Krisis Covid-19. *Institute for Democracy and Economic Affairs*. Retrieved from <https://www.ideas.org.my/pendidikan-sepanjang-krisis-covid-19/>
- Singgih Widodo Limantoro. (2003). Teacher Self-Evaluation Models As Authentic Portfolio To Monitor Language Teachers' Performance. *K@Ta*, 5(2), 165–186. Retrieved from <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/ing/article/view/16128>
- Smith, C., Nerantzi, C., & Middleton, A. (2014). Promoting Creativity in Learning and Teaching. *Educational Development in a Changing World - Proceedings of the ICED*.
- Sternberg, R. (2003). *Psychologists defying the crowd: Stories of those who battled the 39 establishment and won*. Washington, DC: American Psychological Association.

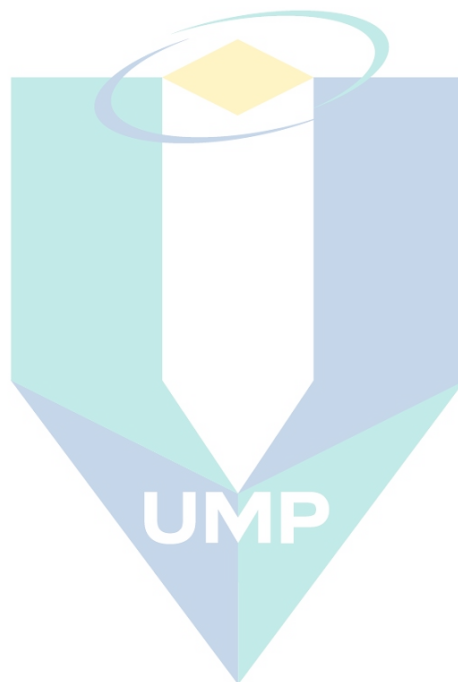
- Sternberg, R. J. (2010). The Nature of Creativity Robert. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87–98. doi:10.1207/s15326934crj1801
- Sternberg, R. J., & Kaufman, J. C. (2018). The Nature of Human Creativity. *The Nature of Human Creativity*. doi:10.1017/9781108185936
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1991). An investment theory of creativity and its development. *Human Development*, 34(1), 1–31. doi:10.1159/000277029
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. New York, NY, US: Free Press.
- Subedi, D. (2016). Explanatory Sequential Mixed Method Design as the Third Research Community of Knowledge Claim. *American Journal of Educational Research*, Vol. 4, 2016, Pages 570-577, 4(7), 570–577. doi:10.12691/education-4-7-10
- Sumarwati, S., & Md Yunos, J. (2013). Tahap kreativiti dalam kalangan pelajar politeknik metro, politeknik premier dan politeknik konvensional di malaysia, (June), 212–234.
- Suria, I., Said, I., Fazwan, A., Rasidi, H., & Za'bar, Z. (2020). Designing Children's Artwork Performance Model for Primary School Environment in Malaysia. *Built Environment Journal*, 17, 95–104. doi:10.24191/bej.v17i2.10119
- Szymanski Cynthia, S., & Haas, M. E. (2002). *Social Studies for the Elementary and Middle Grades. A Constructivist Approach*. Boston. Boston: Allyn and Bacon.
- Tam, M. (2000). Constructivism, Instructional Design, and Technology: Implications for Transforming Distance Learning. *Educational Technology & Society*, 3(2), 50–60.
- Tan, S. Y., & Halili, S. H. (2015). Effective Teaching of Higher-Order Thinking (HOT) in Education. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 3(2), 41–47.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2010). *SAGE Handbook of Mixed Methods in Social Behavioral Research* (2nd ed.). Thousand Oaks, California. doi:10.4135/9781506335193
- Thien, L. M., Karpudewan, M., & Chin, H. (2019). Conceptualising Malaysian Chinese primary school students' quality of school life: a mixed methods study. *Educational Studies*, 1–19. doi:10.1080/03055698.2019.1651693
- Tillman, B. A., Richards, S. B., & Frank, C. L. (2011). A Mixed- - - Methods Study Assessing Special Education Preservice Candidates' Preparedness for Their First Year of Teaching. *Journal of Educational Research and Practice*, 1(1), 50–66. doi:10.5590/JERAP.2011.01.1.04
- Ting, L. S., & Said, M. S. (2007). *Ingin Menjadi Guru*. Selangor: Ilmu Media Trade.
- Toh, W. S. (2003). Student-centered Educational Beliefs & Teacher Education. *Jurnal Penyelidikan MPBL*, 4, 20–22.

- Tuan Muhamad Adnan, T. B. (2020). Hari Jumaat Hari Jawi. *Kumpulan Karang kraf*. Retrieved from <https://www.sinarharian.com.my/article/91530/BERITA/Nasional/Hari-Jumaat-Hari-Jawi>
- Tumenova, S., & Sozaeva, T. (2019). Knowledge Economy : Noospheric Context of Development.
- Vejian, G., Kamarudin, N. & Abdul Kadir, S. (2016). School Creative Climate: Factors Influence Fostering Creativity School, (July).
- Wadaani, M. R. (2015). Teaching for Creativity as Human Development toward Self-Actualization: The Essence of Authentic Learning and Optimal Growth for All Students, (May), 669–679.
- Wan, C. Da, Sirat, M., & Razak, D. A. (2018). Education in Malaysia Towards a Developed Nation. *Yusof Ishak Institute*, 20. Retrieved from <https://www.iseas.edu.sg/images/pdf/ISEASEWP2018-4Wan.pdf>
- Watson, S. L., Watson, W. R., Yu, J. H., Alamri, H., & Mueller, C. (2017). Learner profiles of attitudinal learning in a MOOC: An explanatory sequential mixed methods study. *Computers and Education*, 114, 274–285. doi:10.1016/j.compedu.2017.07.005
- Weisberg, R. W. (2006). *Creativity Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention, and the Arts*. John Wiley & Sons.
- Welter, M., Jaarsveld, S., Leeuwen, C., & Lachmann, T. (2016). Intelligence and Creativity: Over the Threshold Together? *Creativity Research Journal*, 28, 212–218. doi:10.1080/10400419.2016.1162564
- Williams, R., Runco, M. A., & Berlow, E. (2016). Mapping the Themes, Impact, and Cohesion of Creativity Research over the Last 25 Years. *Creativity Research Journal*, 28(4), 385–394. doi:10.1080/10400419.2016.1230358
- Wilson, C., Lennox, P.P., Hughes, G. & Brown, M. (2017). How to develop creative capacity for the fourth industrial revolution: creativity and employability in higher education in Reisman, F. Ed., *Creativity, Innovation and Wellbeing*.
- Wolska-Długosz, M. (2015). Stimulating the Development of Creativity and Passion in Children and Teenagers in Family and School Environment – Inhibitors and Opportunities to Overcome them. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2905–2911. doi:10.1016/j.sbspro.2015.01.1027
- Yazid, M. (1991). Penguasaan Jawi dikalangan pelajar-pelajar sekolah menengah di negeri Kelantan: Satu kajian khusus di daerah Kota Bharu.
- Yeoh, M. P., & Otsuka, Y. (2019). Creative Teaching Aids , HOTS and Achievement in PISA, (December).
- Yin, R. K. (2003). *Case study research : design and methods*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.

Yousif, W. (1999). *Creativity in Islamic Thought: A Comparative Analysis*. Master Thesis: International Islamic University Malaysia.

Zakaria, S. N. (2015). Kesan pendekatan konstruktivisme dan pendekatan tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran komponen sastera Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu-JPBM*, 5(2), 2180–4842. Retrieved from <http://journalarticle.ukm.my/9857/1/93-184-1-SM.pdf>

Zhang, L. fang, & Sternberg, R. J. (2011). Revisiting the investment theory of creativity. *Creativity Research Journal*, 23(3), 229–238. doi:10.1080/10400419.2011.595974



اونيورسيتي ملايسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

LAMPIRAN

Lampiran A: Data Umum GPI Kuantan 2014

<i>Bil</i>	<i>Kod Sekolah</i>	<i>Nama Sekolah</i>	<i>Bilangan</i>
1	CBA4001	SK TERUNTUM	8
2	CBA4002	SK GALING	5
3	CBA4003	SK BESERAH	7
4	CBA4004	SK SG. KARANG	11
5	CBA4005	SK SG. ULAR	4
6	CBA4006	SK BALOK	8
7	CBA4007	SK CHERATING	5
8	CBA4008	SK KG PADANG	4
9	CBA4009	SK PANCHING	4
10	CBA4010	SK SG. LEMBING	2
11	CBA4011	SK BATU TIGA	3
12	CBA4012	SK PERMATANG BADAQ	8
13	CBA4013	SK FAKEH ABDUL SAMAD	9
14	CBA4014	SK TANJUNG LUMPUR	6
15	CBA4015	SK KEMPADANG	6
16	CBA4016	SK KUALA PENOR	2
17	CBA4017	SK CHEROK PALOH	1
18	CBA4019	SK JAYA GADING	8
19	CBA4020	SK NADAK	2
20	CBA4021	SK LKTP BUKIT GOH	7
21	CBA4022	SK LKTP BUKIT SAGU 1	3
22	CBA4023	SK FELDA LEPAR HILIR 2	1
23	CBA4065	SK FELDA SG PANCHING UTARA	3
24	CBA4066	SK FELDA SG PANCHING SELATAN	3
25	CBA4067	SK JABOR	2
26	CBA4072	SK FELDA BUKIT KUANTAN	7
27	CBA4075	SK FELDA SG PANCHING TIMUR	4
28	CBA4076	SK BUKIT SEKILAU	6
29	CBA4077	SK BUKIT KUIN	3
30	CBA4078	SK LKTP LEPAR HILIR 1	3
31	CBA4079	SK TANAH PUTIH BARU	4
32	CBA4080	SK FELDA LEPAR HILIR 3	4
33	CBA4081	SK GAMBANG	3
34	CBA4082	SK PENDIDIKAN KHAS	5
35	CBA4083	SK FELDA BUKIT SAGU 2	2
36	CBA4084	SK CENDERAWASIH	7
37	CBA4085	SK INDERA MAHKOTA	4
38	CBA4086	SK SEMAMBU	6
39	CBA4087	SK SG. MAS (JHEOA)	2
40	CBA4088	SK BALOK BARU	6
41	CBA4089	SK SUNGAI ISAP	7
42	CBA4090	SK WIRA	8
43	CBA4091	SK PANDAN	8

44	CBA4092	SK TOK SERA	5
45	CBA4093	SK BUKIT RANGIN	3
46	CBA4094	SK INDERA MAHKOTA UTAMA	4
47	CBA4095	SK SERI MAHKOTA	4
48	CBA4096	SK SUNGAI TALAM	5
49	CBA4097	SK AIR PUTIH	3
50	CBA4098	SK PELABUHAN	6
51	CBA4099	SK MAT KILAU	7
52	CBA4100	SK RTP BUKIT GOH	6
53	CBA4101	SK BALOK MAKMUR	4
54	CBA4102	SK BKT SETONGKOL	5
55	CBA4103	SK SG. BAGING	4
56	CBA4104	SK SUNGAI SOI	8
57	CBA4105	SK TUNKU AZIZAH	7
58	CBA4106	SK BUNUT RENDANG	7
59	CBA4107	SK PELINDUNG	4
60	CBA4108	SK KG. BELUKAR	5
61	CBA4109	SK SG. ISAP MURNI	4
62	CBA4110	SK PADANG GARUDA	-
63	CBA5005	SK PAYA BUNGOR	3
64	CBB4026	SK SULTAN ABDULLAH	3
65	CBB4027	SK ST. THOMAS	3
66	CBB4028	SK(P) METHODIST (SBT)	5
67	CBB4029	SK ASSUNTA CONVENT (SKK)	4
68	CBB4030	SK PENGKALAN TENTERA	7
69	CBC4040	SJKC SEMAMBU	1
70	CBC4041	SJKC CHUNG CHING	3
71	CBC4042	SJKC KUANG HWA	-
72	CBC4043	SJKC PEI CHAI	-
73	CBC4044	SJKC GAMBANG	-
74	CBC4045	SJKC YOKE SHIAN, JAYA GADING	-
75	CBC4046	SJKC KONG MIN, BESERAH	-
76	CBC4047	SJKC SUNGAI LEMBING	-
77	CBC4048	SJKC PANCHING	-
78	CBC4050	SJKC POOI MING, SG. SOI	1
79	CBC4051	SJKC TAMAN TAS	2
80	CBD4051	SJKT BANDAR INDERA MAHKOTA	-
81	CBD4052	SJKT LADANG JERAM	-
82	CBD4053	SJKT LADANG KUALA REMAN	-
Jumlah			334

Lampiran B: Instrumen Kaji Selidik



--	--	--	--

TINJAUAN PELAKSANAAN ELEMEN MERENTAS KURIKULUM (EMK) KREATIVITI DI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (PdP) MATA PELAJARAN JAWI

Assalamualaikum/Salam sejahtera,

- Soal selidik ini bertujuan untuk mendapatkan maklumbalas tentang kreativiti dan penerapannya melalui Elemen Merentas Kurikulum (EMK) di dalam pengajaran dan pembelajaran Jawi.
- Diharapkan anda dapat menjawab semua soalan dengan ikhlas bagi membantu penyelidik mendapatkan maklumat untuk kajian ini.
- Segala maklumat yang diberikan akan diRAHSIAKAN dan hanya untuk kegunaan kajian sahaja .
- Kerjasama anda melengkapkan soal selidik ini adalah amat dihargai. Terima kasih.

Bahagian I : Latar belakang

Bagi setiap item, sila tandakan (x) atau isi tempat kosong pada ruangan yang berkaitan.

1. Sekolah (*sila nyatakan*): _____
2. Jantina: [] Lelaki [] Perempuan
3. Umur:
[] 20-24
[] 25-30
[] 31-35
[] 36-40
[] 41-45
[] 46-50
[] 51 keatas
4. Kelayakan Akademik:
[] Sarjana Muda (*sila nyatakan*) _____
[] Sarjana (*sila nyatakan*) _____
[] Lain-lain (*sila nyatakan*) _____
5. Kelayakan Perguruan/Pendidikan:
[] Sijil (*sila nyatakan*) _____
[] Diploma (*sila nyatakan*) _____
[] Lain (*sila nyatakan*) _____

6. Pengalaman mengajar:
- 1-5 tahun
 - 6-10 tahun
 - 11-15 tahun
 - 16-20 tahun
 - > 20 tahun
7. Jenis sekolah:
- Sekolah Kebangsaan (SK)
 - Sekolah (J) Kebangsaan (SJK)
8. Kategori sekolah tempat berkhidmat:
- Bandar
 - Luar Bandar
9. Matapelajaran lain yang diajar sekarang:
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Bahasa Melayu | <input type="checkbox"/> Sejarah |
| <input type="checkbox"/> Bahasa Inggeris | <input type="checkbox"/> Teknologi Maklumat & Komunikasi (TMK) |
| <input type="checkbox"/> Bahasa Arab | <input type="checkbox"/> Rekabentuk Teknologi (RBT) |
| <input type="checkbox"/> Matematik | Lain-lain : _____ |
| <input type="checkbox"/> Sains | |
10. Pengalaman mengajar mata pelajaran Jawi :
- 1-5 tahun
 - 6-10 tahun
 - 11-15 tahun
 - 16-20 tahun
 - > 20 tahun

UMP

اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

Bahagian II : Persepsi

Objektif bahagian ini adalah untuk mengetahui persepsi tentang kreativiti di dalam PdP dan penerapan EMK kreativiti seperti yang terkandung di dalam KSSR.

Arahan: Sila bulatkan skor anda untuk setiap item berpandukan skala yang berikut:

1. Amat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Sederhana Setuju
4. Setuju
5. Amat Setuju

No		Amat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sederhana Setuju	Setuju	Amat Setuju
		1	2	3	4	5
Persepsi						
1	Bidang kreativiti berperanan penting di dalam pembangunan modal insan.	1	2	3	4	5
2	Kreativiti merupakan kemahiran yang boleh diukur .	1	2	3	4	5
3	Kemahiran berfikir secara kreatif wajar diberikan penekanan di dalam bilik darjah kerana ianya merupakan kemahiran yang boleh diajar dan dilatih.	1	2	3	4	5
4	Guru perlu memiliki pengetahuan tentang kreativiti untuk mewujudkan PdP yang berkesan.	1	2	3	4	5
5	Pengajaran yang kreatif akan menarik minat dan perhatian murid untuk belajar.	1	2	3	4	5
6	Persekitaran pembelajaran yang selesa penting bagi guru untuk menerapkan kreativiti dikalangan murid.	1	2	3	4	5
7	Kemudahan teknologi maklumat (TMK) penting untuk menerapkan elemen kreativiti di dalam PdP.	1	2	3	4	5
8	Strategi, kaedah dan teknik serta aktiviti yang dilaksanakan di dalam PdP menentukan ianya kreatif atau tidak.	1	2	3	4	5
9	Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) penting di dalam pengajaran dan pembelajaran yang kreatif.	1	2	3	4	5
10	Guru yang tidak menggunakan BBM di dalam pengajaran dan pembelajaran menghasilkan pengajaran yang tidak kreatif.	1	2	3	4	5

No.		Amat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Sederhana Setuju	Setuju	Amat Setuju
		1	2	3	4	5
Penerapan EMK Kreativiti						
1	EMK kreativiti kurang signifikan untuk diterapkan di dalam PdP.	1	2	3	4	5
2	Penerapan EMK kreativiti ke atas murid boleh dilaksanakan di dalam mata pelajaran Jawi.	1	2	3	4	5
3	Penekanan EMK kreativiti semasa pengajaran dan pembelajaran mengganggu fokus dan tumpuan guru kepada sukatan pelajaran.	1	2	3	4	5
4	Kekerapan penerapan EMK kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran akan melahirkan murid yang kreatif.	1	2	3	4	5
5	Penekanan terhadap kreativiti telah dinyatakan dengan jelas di dalam KBSR melalui elemen Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK).	1	2	3	4	5
6	EMK kreativiti dan inovasi di dalam KSSR merupakan kesinambungan kepada elemen KBKK.	1	2	3	4	5
7	EMK kreativiti perlu diterapkan di dalam pengajaran dan pembelajaran untuk melahirkan murid yang kreatif.	1	2	3	4	5
8	Kursus dan latihan berkenaan EMK kreativiti di dalam KSSR telah dijalankan kepada guru oleh pihak kementerian / Jabatan.	1	2	3	4	5
9	Maklumat yang disampaikan melalui kursus tersebut mencukupi untuk melaksanakan penerapan kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	1	2	3	4	5
10	Kursus dan latihan yang dijalankan juga memberi pendedahan kepada guru tentang cara membuat penilaian EMK kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	1	2	3	4	5

اوپنيور سيليني قهق

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

BAHAGIAN III: PENILAIAN KENDIRI

Objektif bahagian ini adalah bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan kemahiran guru di dalam bidang kreativiti.

Arahan: Bagi setiap item, sila bulatkan untuk menyatakan pendapat anda berpandukan skala yang diberikan.

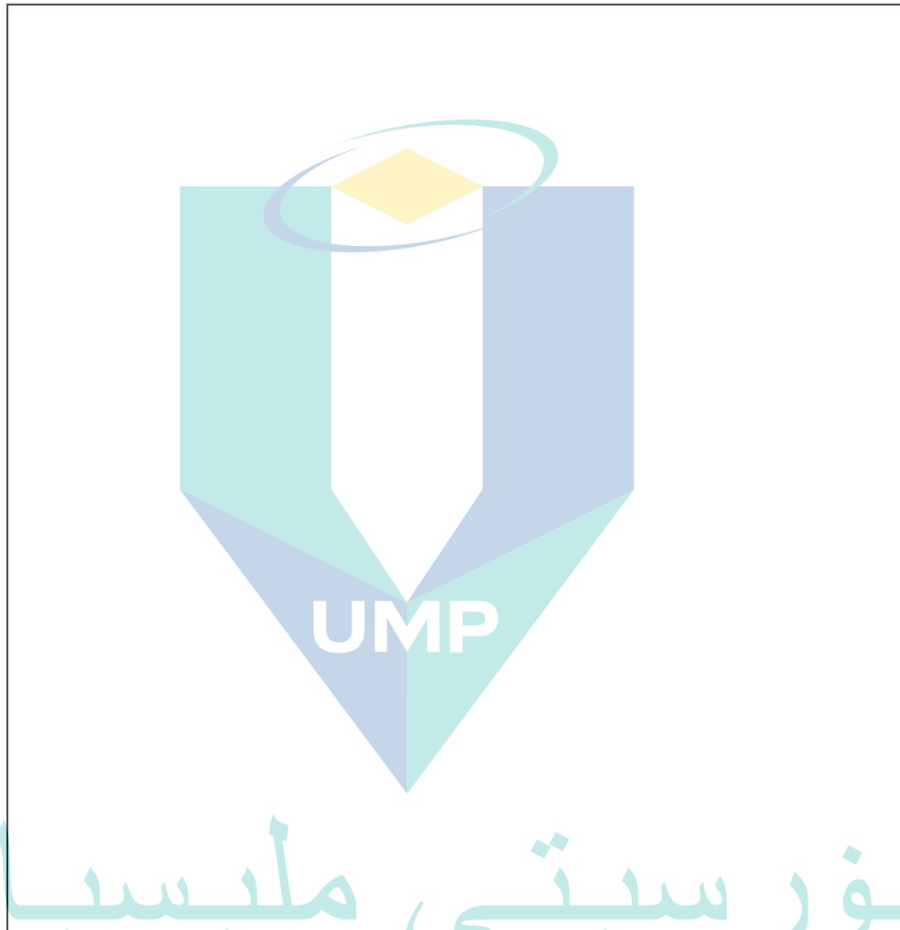
1. Amat Lemah
2. Lemah
3. Sederhana
4. Baik
5. Cemerlang

No.	Gunakan skala 1-5 dengan (1) amat lemah dan (5) cemerlang untuk pernyataan berikut.	Amat Lemah	Lemah	Sederhana	Baik	Cemerlang
		1	2	3	4	5
1	Saya mempunyai pengetahuan tentang kreativiti.	1	2	3	4	5
2	Saya mempunyai pengetahuan tentang kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	1	2	3	4	5
3	Saya mampu untuk melahirkan idea-idea asal (<i>original</i>) yang kreatif.	1	2	3	4	5
4	Saya boleh mengenalpasti elemen-elemen pengajaran dan pembelajaran yang kreatif.	1	2	3	4	5
5	Saya memahami secara menyeluruh konsep kreativiti seperti yang terkandung di dalam Elemen Merentas Kurikulum (EMK) KSSR.	1	2	3	4	5
6	Saya kerap kali merancang untuk menerapkan elemen kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	1	2	3	4	5
7	Saya menyediakan dan menggunakan Bahan Bantu Mengajar (BBM) yang berunsur kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran.	1	2	3	4	5
8	Saya menerapkan elemen kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran Jawi	1	2	3	4	5
9	Saya boleh menerangkan kepada guru-guru lain tentang pengajaran dan pembelajaran yang kreatif.	1	2	3	4	5

Terima Kasih

Lampiran C: Instrumen Protokol Temubual

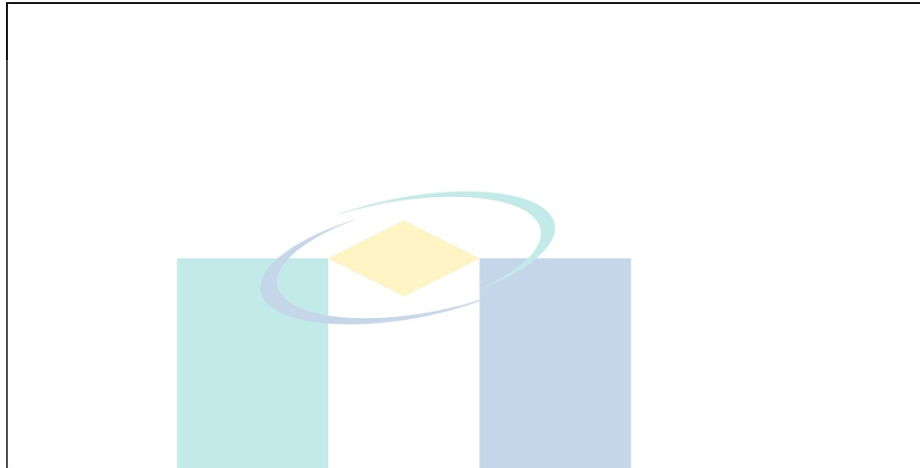
1. Apakah pandangan dan persepsi anda tentang kreativiti didalam pengajaran dan pembelajaran ?



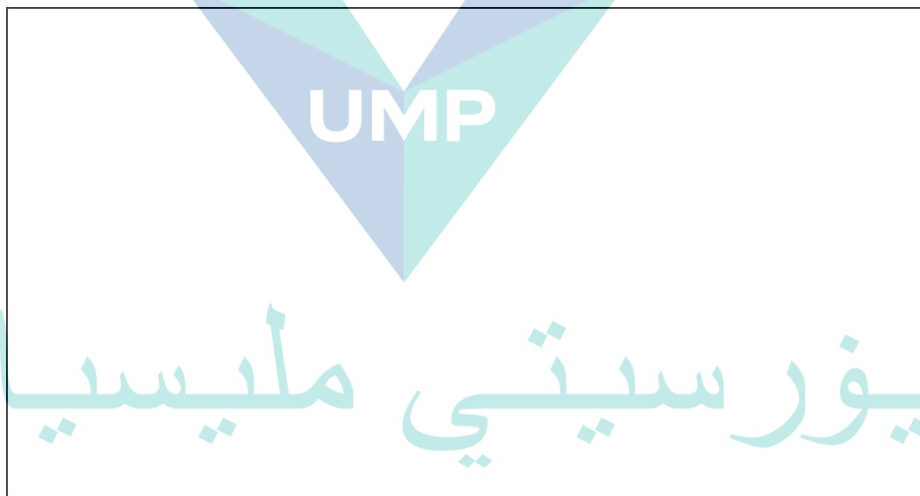
اونيورسيتي ملايسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

2.
a. Apakah yang dimaksudkan dengan Elemen merentas kurikulum EMK kreativiti di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah?



- b. Sejauh manakah anda memahami maksud pelaksanaannya di dalam pengajaran dan pembelajaran ?

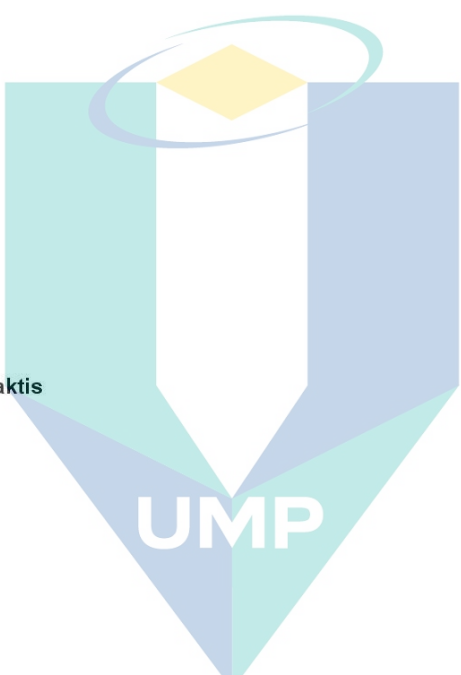


اونيورسيتي ملايسيا قهغ
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

3. Apakah penilaian sendiri (*self Assesment*) anda terhadap kreativiti dari 2 aspek berikut :-

Pengetahuan

Kemahiran/ praktis



UMP

اونيورسيتي ملايسيا قهق

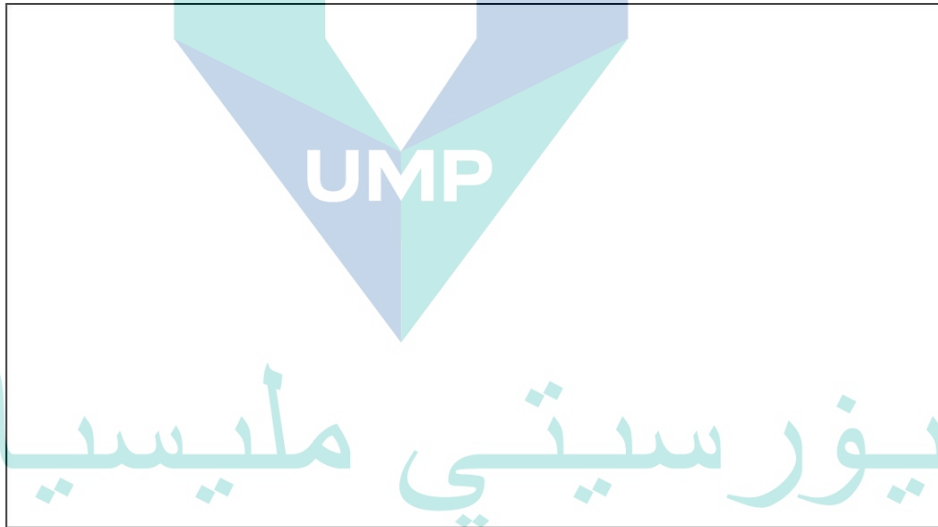
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

4.

a. Apakah masalah yang dihadapi dalam melaksanakan kreativiti didalam pengajaran dan pembelajaran Jawi?



b. Apakah cadangan penambahbaikan untuk menjayakan pelaksanaan berterusan penerapan kreativiti didalam pengajaran dan pembelajaran jawi?

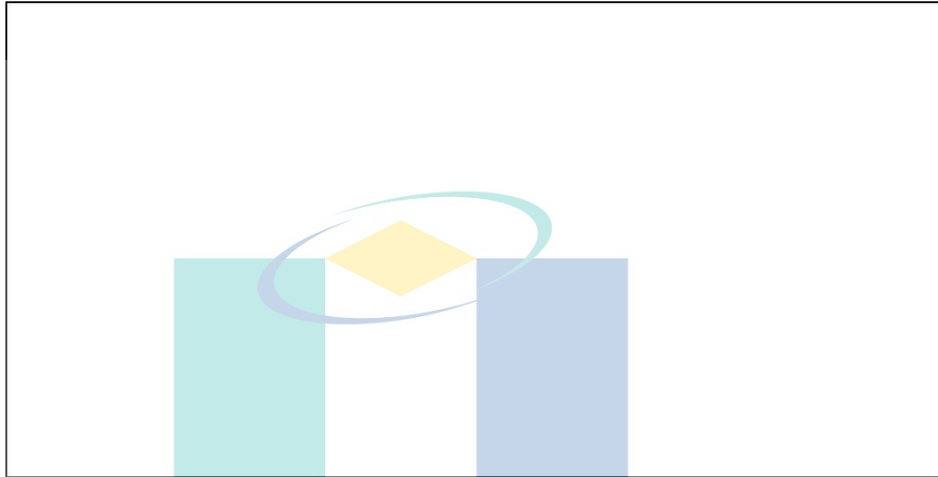


اونيورسيتي مليسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

Soalan tambahan

5. Pada pandangan anda, adakah Jawi merupakan komponen penting di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam? Kenapa ?



6. Bagaimanakah anda menerapkan kreativiti di dalam pengajaran dan pembelajaran Jawi?



UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

Lampiran D: Perakuan Menjalankan Kajian

 **Universiti Malaysia PAHANG**
Engineering • Technology • Creativity

Universiti Malaysia Pahang
Lebuhraya Tun Razak, 26300 Gambang
Kuantan, Pahang Darul Makmur
Tel: +609-549 3111 | Fax: +609-549 3112
e-Mel/e-Mail : cmhs@ump.edu.my

Pusat Bahasa Moden & Sains Kemanusiaan
Centre for Modern Languages & Human Sciences

RUJUKAN KAMI: UMP/11.07/13.17/7 Jld 5 () 18 Disember 2015

KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN

Y. Bhg. Datuk/Dato'/Datin/Tuan/ Puan

PERMOHONAN MENJALANKAN KAJIAN

NAMA	WAN MARZUKI BIN WAN ISMAIL
NO. MATRIK	MBP13005
PROGRAM	MASTER OF HUMANITIES TECHNOLOGY (HUMAN PERFORMANCE SYSTEM)
TAJUK KAJIAN	TINJAUAN PELAKSANAAN ELEMEN MERENTAS KURIKULUM (EMK) KREATIVITI MELALUI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN JAWI

Dengan segala hormatnya perkara di atas dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa pelajar berkenaan adalah diperakuan menjalankan kajian berkenaan sebagai memenuhi program *Master of Humanities (Human Performance System)* secara penyelidikan.

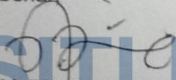
3. Sehubungan itu, pihak kami amat berbesar hati sekiranya Y.Bhg. Datuk/Dato'/Datin/Tuan/Puan dapat memberi keizinan bagi mendapatkan maklumat dari Y. Bhg. Bhg. Datuk/Dato'/Datin/Tuan/Puan . Maklumat yang diperolehi akan digunakan hanya untuk tujuan akademik semata-mata.

4. Segala kerjasama dan perhatian Y.Bhg. Datuk/Dato'/Datin/Tuan/Puan adalah didahului dengan ucapan terima kasih.

Sekian.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Yang benar


AZLINA BINTI DAHARUDDIN
Penolong Pendaftar
Pusat Bahasa Moden & Sains Kemanusiaan
Universiti Malaysia Pahang



Menjadi Universiti Teknologi Bertaraf Dunia | To Be A World-Class Technological University

Scanned by TapScanner

Lampiran E: Perakuan Soal Selidik oleh Panel

Tarikh: 24 Mac 2015

Wan Marzuki b Wan Ismail (MBP13005)
Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan (PBMSK)
Universiti Malaysia Pahang
Lebuhraya Tun Razak
26300 Gambang, KUANTAN

Ustaz Tajudin b Awang Merah
Sekolah Kebangsaan Teruntum
25000, KUANTAN

Tuan,

MEMOHON MAKLUMBALAS DAN PERAKUAN TERHADAP BORANG KAJI SELIDIK

Perkara di atas dengan hormatnya dirujuk. Untuk makluman pihak tuan saya adalah pelajar peringkat sarjana (separuh masa) di Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan di Universiti Malaysia Pahang (UMP) yang sedang menjalankan kajian soal selidik seperti butiran berikut:

Tajuk : Perspektif Para Guru Mengenai Keberkesanan Pelaksanaan Penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) Kreativiti Di Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Mata Pelajaran Jawi

Sampel: Guru Agama Sekolah Rendah di daerah Kuantan

Tujuan: Mengumpul data kajian

Saya memohon kerjasama pihak tuan untuk memberikan maklumabals dan perakuan terhadap borang soalselidik kajian di atas yang amat berkaitan dengan pengalaman dan kepakaran pihak tuan dalam bidang akademik.

Segala perhatian, sokongan dan kerjasama pihak tuan amatlah dihargai dan didahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar


WAN MARZUKI WAN ISMAIL

Scanned by TapScanner

SURAT PERAKUAN BORANG KAJI SELIDIK

TAJUK KAJIAN:

PERSPEKTIF PARA GURU MENGENAI KEBERKESANAN PELAKSANAAN PENERAPAN ELEMEN MERENTAS KURIKULUM (EMK) KREATIVITI DI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN JAWI

Kajian penyelidikan ini dijalankan oleh:

Wan Marzuki b Wan Ismail (MBP 13005), penuntut sarjana, Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan, Universiti Malaysia Pahang, 26300 Gambang, KUANTAN.
No. Telefon: 09- 5493111, Email: wanmarzukiey@gmail.com

Penyelia

Dr. Hafizoah bt Kassim, Pensyarah Kanan, Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan, Universiti Malaysia Pahang, 26300 Gambang, KUANTAN
No. Telefon: 09-5493063, Email: hafizoah@ump.edu.my

Borang soalselidik ini bertujuan untuk mendapatkan maklumat bagi kajian di atas. Berdasarkan pengalaman dan kepakaran dalam bidang pendidikan dan akademik, saya mendapati penggunaannya sebagai instrumen pengumpulan data bertepatan dengan objektif penyelidikan ini.

Pandangan (jika ada):

Justeru saya menyokong tidak menyokong penggunaan borang soalselidik ini untuk tujuan yang telah dinyatakan.

Tarikh: 27/3/15



Tandatangan

Cop nama dan jawatan
TAJUDDIN B AWANG MERAH
GURU CEMERLANG
PENDIDIKAN AJAMA ISLAM
SK TERUNTUM
25000 KUANTAN, PAHANG.

Tarikh: 24 Mac 2015

Wan Marzuki b Wan Ismail (MBP13005)
Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan (PBMSK)
Universiti Malaysia Pahang
Lebuhraya Tun Razak
26300 Gambang, KUANTAN

Guru Besar
Sekolah Kebangsaan Tanjung Lumpur
26060, KUANTAN
(UP: TN HJ. KHAIRUDDIN B HJ SAID, AMP)

Tuan,

MEMOHON MAKLUMBALAS DAN PERAKUAN TERHADAP BORANG KAJI SELIDIK

Perkara di atas dengan hormatnya dirujuk. Untuk makluman pihak tuan saya adalah pelajar peringkat sarjana (separuh masa) di Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan di Universiti Malaysia Pahang (UMP) yang sedang menjalankan kajian soal selidik seperti butiran berikut:

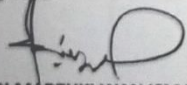
Tajuk : Perspektif Para Guru Mengenai Keberkesanan Pelaksanaan Penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) Kreativiti Di Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Mata Pelajaran Jawi
Sampel: Guru Agama Sekolah Rendah di daerah Kuantan
Tujuan: Mengumpul data kajian

Saya memohon kerjasama pihak tuan untuk memberikan maklumabala dan perakuan terhadap borang soalselidik kajian di atas yang amat berkaitan dengan pengalaman dan kepakaran pihak tuan dalam bidang akademik.

Segala perhatian, sokongan dan kerjasama pihak tuan amatlah dihargai dan didahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar


WAN MARZUKI WAN ISMAIL

اونيورسيطي مليسيا قهغ
UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

Scanned by TapScanner

SURAT PERAKUAN BORANG KAJI SELIDIK

TAJUK KAJIAN:

PERSPEKTIF PARA GURU MENGENAI KEBERKESANAN PELAKSANAAN PENERAPAN ELEMEN MERENTAS KURIKULUM (EMK) KREATIVITI DI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN JAWI

Kajian penyelidikan ini dijalankan oleh:

Wan Marzuki b Wan Ismail (MBP 13005), penuntut sarjana, Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan, Universiti Malaysia Pahang, 26300 Gambang, KUANTAN.
No. Telefon: 09- 5493111, Email: wanmarzukiey@gmail.com

Penyelia

Dr. Hafizoah bt Kassim, Pensyarah Kanan, Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan, Universiti Malaysia Pahang, 26300 Gambang, KUANTAN
No. Telefon: 09-5493063, Email: hafizoah@ump.edu.my

Borang soalselidik ini bertujuan untuk mendapatkan maklumat bagi kajian di atas. Berdasarkan pengalaman dan kepakaran dalam bidang pendidikan dan akademik, saya mendapati penggunaannya sebagai instrumen pengumpulan data bertepatan dengan objektif penyelidikan ini.

Pandangan (jika ada):

*Penguasaan pelajaran jawi dalam kalangan pelajar swajarnya
diberi penekanan yang lebih berfokus kepada aplikasi
seharian supaya mereka faham tekal dan digunakan sentiasa.*

Justeru saya menyokong tidak menyokong penggunaan borang soalselidik ini untuk tujuan yang telah dinyatakan.

Tarikh: 31/03/2015

Tandatangan

Cop nama dan jawatan
HJ. KHAIRODDIN BIN HJ. SAID, AMP
Guru Besar
SK Tanjung Lumpur
26060 Kuantan

Lampiran F: Perakuan Soal Selidik

Tarikh: 2 April 2015

Wan Marzuki b Wan Ismail (MBP13005)
Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan (PBMSK)
Universiti Malaysia Pahang
Lebuhraya Tun Razak
26300 Gambang, KUANTAN

Dr Najah bt Osman
Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan (PBMSK)
Universiti Malaysia Pahang
26600 PEKAN

Dr.

MEMOHON MAKLUMBALAS DAN PERAKUAN TERHADAP BORANG KAJI SELIDIK

Perkara di atas dengan hormatnya dirujuk. Untuk makluman pihak Dr., saya adalah pelajar peringkat sarjana (separuh masa) di Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan di Universiti Malaysia Pahang (UMP) yang sedang menjalankan kajian soal selidik seperti butiran berikut:

Tajuk : Perspektif Para Guru Mengenai Keberkesanan Pelaksanaan Penerapan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) Kreativiti Di Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Mata Pelajaran Jawi
Sampel: Guru Agama Sekolah Rendah di daerah Kuantan
Tujuan: Mengumpul data kajian

Saya memohon kerjasama pihak Dr. untuk memberikan maklumbalas dan perakuan terhadap borang soalselidik kajian di atas yang amat berkaitan dengan pengalaman dan kepakaran pihak DR. dalam bidang ini.

Segala perhatian, sokongan dan kerjasama amatlah dihargai dan didahului dengan ucapan ribuan terima kasih.

Sekian.

Yang benar

WAN MARZUKI WAN ISMAIL
012-3450277

اونيورسيٲي ملايسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

PERAKUAN BORANG KAJI SELIDIK

TAJUK KAJIAN:

PERSPEKTIF PARA GURU MENGENAI KEBERKESANAN PELAKSANAAN PENERAPAN ELEMEN MERENTAS KURIKULUM (EMK) KREATIVITI DI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN JAWI

OBJEKTIF KAJIAN:

1. Mengkaji persepsi guru yang mengajar Jawi tentang kreativiti, secara umum seperti yang terkandung di dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR).
2. Mengukur tahap kefahaman guru mengenai penerapan EMK kreativiti di dalam mata pelajaran Jawi di sekolah rendah.
3. Mengkaji permasalahan yang timbul berkaitan dengan EMK kreativiti semasa proses pengajaran dan pembelajaran.

Kajian penyelidikan ini dijalankan oleh:

Wan Marzuki b Wan Ismail (MBP 13005), penuntut sarjana, Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan, Universiti Malaysia Pahang, 26300 Gambang, KUANTAN.
No. Telefon: 012- 3450277, Email: wanmarzukiey@gmail.com

Penyelia

Dr. Hafizoah bt Kassim, Pensyarah Kanan, Pusat Bahasa Moden dan Sains Kemanusiaan, Universiti Malaysia Pahang, 26300 Gambang, KUANTAN
No. Telefon: 09-5493063, Email: hafizoah@ump.edu.my

UMP

Saya memperakukan bahawa borang kaji selidik ini DITERIMA untuk digunakan bagi tujuan pengumpulan data, kajian di atas

Ulasan :

Mohon disemak soalan Temubual kerana jika respondent menjawab tidak maka soalan 3 adalah tidak relevan lagi begitu juga soalan 4 dan 5. Kecuali soalan soalan itu hanya untuk mengetahui strategi dan method untuk mengajar jawi tanpa EMK. Jika soalan ini mengelirukan saya, pasti respondent juga akan terkeliru. Sila baiki ayat supaya soalan yang diberi adalah jelas.

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

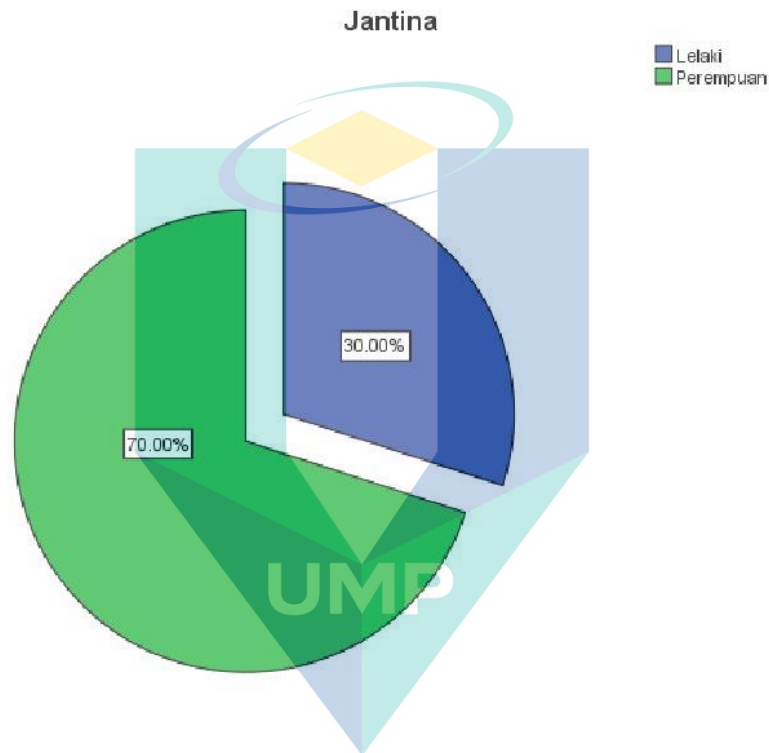
Tandatangan & Cop

24/4/2015

Tarikh

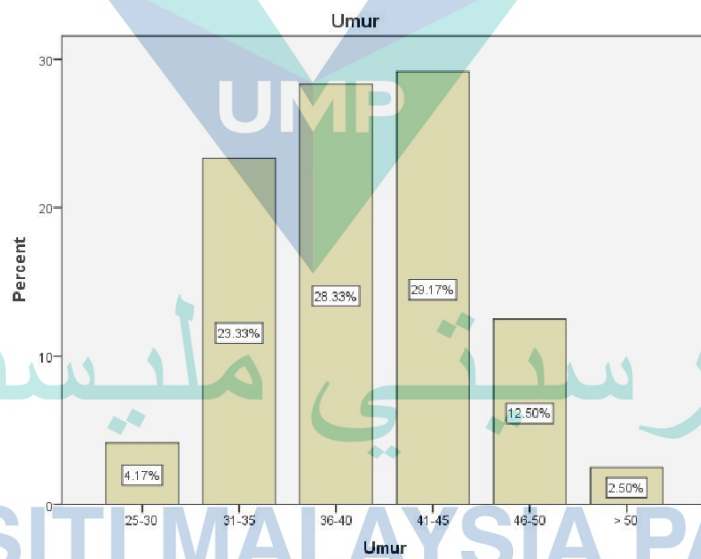
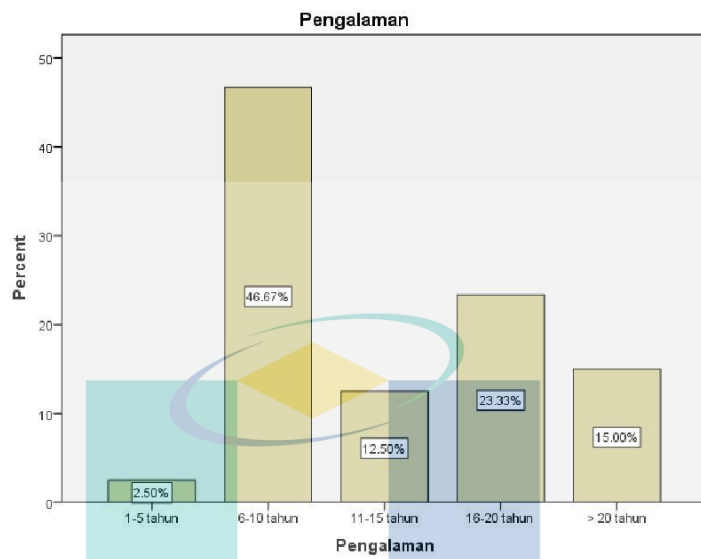
Lampiran G: Profil Responden

PROFIL RESPONDEN



اونيورسيتي ملايسيا قهغ

UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG



اونيفورسيتي ماليسيا قهق
 UNIVERSITI MALAYSIA PAHANG

Lampiran H: Maklumat Responden Temu bual

Jadual 3.7 Maklumat Responden Temu bual

Bil Responden	Jantina	Insititusi/Sekolah
1	P	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
2	L	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
3	L	SK Air Putih, Kuantan
4	P	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
5	P	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
6	P	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
7	L	SK(P) Assunta Convent, Kuantan
8	P	SK(P) Assunta Convent, Kuantan
9	P	SK(P) Assunta Convent, Kuantan
10	P	SK(P) Assunta Convent, Kuantan
11	P	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
12	P	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
13	P	SK Tanjung Lumpur, Kuantan
14	P	SK Galing, Kuantan
15	P	SK Galing Kuantan
16	L	SK Cherok Paloh, Kuantan
17	L	SK Galing, Kuantan
18	P	SK Galing, Kuantan
19	P	SK Galing, Kuantan
20	P	SK Soi, Kuantan
21	L	SK Soi, Kuantan
22	P	SK Soi, Kuantan
23	L	SK Soi, Kuantan
24	P	SK Soi, Kuantan
25	P	SK Soi, Kuantan
26	L	SK Soi, Kuantan
27	P	Sk Balok, Kuantan
28	P	Sk Balok, Kuantan
29	L	Sk Balok, Kuantan
30	L	Sk Balok, Kuantan