



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KEMAHIRAN BERFIKIR KRITIS DAN KREATIF (KBKK) DALAM PROSES PENGHASILAN ARCA : SATU KAJIAN KES

HISHAM AZMAN BIN IBRAHIM



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2006



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



[PustakaTBainun](#)



[ptbupsi](#)

Laporan Projek Sarjana ini telah diterima dan diluluskan oleh

Profesor Madya Zulkifli Yusoff
Penyelia Projek Sarjana
Fakulti Seni dan Muzik



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



[PustakaTBainun](#)



[ptbupsi](#)

Fakulti Seni dan Muzik
Universiti Pendidikan Sultan Idris



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



[PustakaTBainun](#)



[ptbupsi](#)



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KEMAHIRAN BERFIKIR KRITIS DAN KREATIF (KBKK) DALAM PROSES PENGHASILAN ARCA : SATU KAJIAN KES

HISHAM AZMAN BIN IBRAHIM



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KERJA PROJEK DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN

FAKULTI SENI DAN MUZIK
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2006



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ii
ptbupsi

PENGAKUAN

Saya mengaku kertas projek ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah dijelaskan sumbernya.

Tandatangan

07. 04. 2006

HISHAM AZMAN BIN IBRAHIM



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang.

Syukur ke hadrat Allah S.W.T kerana dengan limpah kurnia-Nya penulisan ilmiah yang bertajuk Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK) Dalam Proses Penghasilan Arca : Satu Kajian Kes ini dapat disempurnakan.

Untuk itu, ribuan terima kasih diucapkan kepada pensyarah penyelia, Profesor Madya Zulkifli Bin Yusoff dan Encik Abdul Halim Bin Husain kerana banyak memberikan tunjuk ajar dan nasihat yang berguna dalam pelaksanaan penulisan ilmiah ini. Segala tunjuk ajar dan nasihat yang diberikan telah menjadi bekalan dan panduan. Semoga jasa bakti yang dicurahkan akan diberkati Ilahi.

Terima kasih tidak terhingga jua kepada warga Sekolah Menengah Kebangsaan (LKTP) Kampung Sertik terutama Pengetua yang hormati, Cik Zainab Binti Harun yang memberikan kerjasama semasa melaksanakan kajian ini. Turut sama dalam penglibatan kajian ini, Encik Mokhtar Rasidi Bin Yusoff selaku guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 4KP2 serta pelajar yang sudi menjadi responden kepada kajian ini.

Rakaman terima kasih juga kepada pihak Universiti Pendidikan Sultan Idris, terutama Fakulti Seni dan Muzik, perpustakaan, Penyelaras Pasca Fakulti Seni dan Penyelaras Makmal Komputer Pasca Seni. Semua penglibatan daripada pihak tersebut telah banyak membantu dalam melaksanakan kajian ini.

Tidak dilupakan jua rakan-rakan yang sama-sama berbincang dan bertukar pendapat semasa melaksanakan kajian. Buat keluarga, isteri dan anak tersayang yang sanggup berkorban masa selama berlangsungnya pengajian siswazah ini. Semoga sumbangan, bakti, dan pengorbanan daripada semua pihak ini akan mendapat rahmat dan keredaan Allah S.W.T.





ABSTRAK

Kajian ini merupakan kajian kes berbentuk kualitatif yang bertujuan untuk meninjau dan mengenal pasti bagaimana penggunaan Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK) dalam penghasilan arca pelajar tingkatan empat. Kajian yang telah dilaksanakan di Sekolah Menengah Kebangsaan (LKTP) Kampung Sertik, Karak Pahang ini cuba melihat bagaimana proses yang dilalui oleh pelajar semasa melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Penekanan diberikan untuk melihat bagaimana kemahiran-kemahiran yang terdapat di dalam KBKK dilaksanakan semasa proses tersebut berlangsung. Antara aspek yang ingin dilihat melalui kajian ini ialah bagaimana pelajar mengaplikasikan KBKK semasa aktiviti penghasilan arca. Bagaimana kemahiran yang terdapat di dalam KBKK dapat mengembangkan kreativiti pelajar semasa menghasilkan arca dan bagaimana kemahiran yang terdapat dalam KBKK memberi kesan terhadap arca pelajar.

Pengumpulan data kajian kualitatif ini melibatkan pemerhatian, temu bual, rakaman visual dan analisis hasil karya pelajar. Pemerhatian telah dilaksanakan terhadap pengajaran yang dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dan seramai 20 orang pelajar yang terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran tersebut. Pengajaran yang melibatkan bidang penghasilan seni visual (seni halus) arca ini berlangsung selama 13 waktu pengajaran yang mengambil masa selama 40 minit setiap pengajaran. Di akhir pengajaran pelajar secara kumpulan telah menghasilkan sebuah arca. Hasil daripada dapatan kajian yang telah dianalisis, didapati kemahiran-kemahiran yang terdapat di dalam KBKK sangat sesuai dilaksanakan dalam pengajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual terutama apabila melibatkan penghasilan karya yang memerlukan pelajar berfikir.





ABSTRACT

A study case has been done among four students of Sekolah Menengah Kebangsaan (LKTP) Kampung Sertik, Karak Pahang in the making of sculpture. This qualitative study case is aiming to observe and identify students Creative and Critical Thinking Skill (Kemahiran Berfikir Kreatif dan Kritis KBKK) in making sculpture. This study case is focusing on the process that students have gone through where teaching and learning activity took place, which how they applied the skills in Creative and Critical Thinking Skill. They need to apply the skill in order to expend their creativity in making sculpture as well as how it effect the work.

While doing this study case, a few approaches have taken place such as observation, interview, visual recording and analysis of students work. Observation have been done forward a visual art teacher and his 20 students in making sculpture and learning process. This visual art (fine art) teaching and learning process took place for 13 periods. At the end of learning process, students did group work producing a sculpture. As a result from the study case that has been done, it proved that skill in Creative and Critical Thinking Skill are very applicable in visual art teaching and learning, especially when thinking skill is needed in producing the outcome.



SENARAI JADUAL

Jadual		Halaman
Jadual 3.1	Jenis Instrumen Yang Digunakan Dalam Proses Mengumpul data	27
Jadual 3.2	Matriks Pengumpulan Data.	32
Jadual 3.3	Jadual Kerja Penyelidikan Kajian.	33
Jadual 4.1	Jadual Senarai Responden Kajian.	35
Jadual 4.2	Jadual Analisis Responden Kajian.	36

SENARAI RAJAH

Rajah		Halaman
2.1	Rajah Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif.	22
3.1	Rajah Proses Menganalisis Data Kajian Melalui Model Interaktif.	30



SENARAI FOTO

Foto		Halaman
Foto 4.1	Aktiviti Membeza dan Membanding Semasa Proses Pembelajaran.	41
Foto 4.2	Aktiviti Membuat Gambaran Mental.	42
Foto 4.3	Pelajar Melakukan Aktiviti Menjana Idea, Salah Satu Proses Menghasilkan Arca.	44
Foto 4.4	Pelajar Terlibat Dalam Mereka Cipta Untuk Menghasilkan Arca.	45
Foto 4.5	Hasil Arca Karya Kumpulan Tiga.	49
Foto 4.6	Proses P&P yang Telah Dijalankan (Rancangan Pengajaran Pertama).	51
Foto 4.7	Aktiviti Pengukuhan Setelah Selesai Sesi P&P (Rancangan Pengajaran Pertama).	51
Foto 4.8	Pelajar Membuat Peta Minda Semasa Aktiviti Kemahiran Mencirikan.	52
Foto 4.9	Pelajar Membuat Kategori Spesies Hidupan Laut.	53
Foto 4.10	Pelajar Membuat Gambaran Mental.	53
Foto 4.11	Pelajar Melukis 'Subject Matter' Secara Realistik.	54
Foto 4.12	Bahagian Yang Menarik dan Diolah Oleh Pelajar.	55
Foto 4.13	Lakaran Thumnaial Yang Telah Dipilih Oleh Guru.	55
Foto 4.14	Pelajar Mengolah Idea Secara 'Thumbnail' Untuk Mendapatkan Rupa dan Bentuk Arca Daripada 'Subject Matter'.	56
Foto 4.15	Lakaran Penuh Yang Akan Dijadikan Arca.	56
Foto 4.16	Arca Sebenar Yang Telah Disiapkan Oleh Kumpulan 1.	57
Foto 4.17	Koleksi Hasil Karya Arca Pelajar	57



**SENARAI RINGKASAN DAN ISTILAH**

FPN	Falsafah Pendidikan Negara
KBKK	Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif
KBSM	Kurikulum Baru Sekolah Menengah
KBSR	Kurikulum Baru Sekolah Rendah
LKTP	Lembaga Kemajuan Tanah Persekutuan
PMR	Penilaian Menengah Rendah
PSV	Pendidikan Seni Visual
P&P	Pengajaran dan Pembelajaran
PPK	Pusat Perkembangan Kurikulum
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
Subject Matter	Hal Benda Yang Dijadikan Sumber Kajian
Thumbnail	Lakaran-lakaran kecil





KANDUNGAN

Halaman

HALAMAN JUDUL

PENGAKUAN

ii

PENGHARGAAN

iii

ABSTRAK

iv

ABSTRACT

v

SENARAI JADUAL

vi

SENARAI RAJAH

vii

SENARAI FOTO

viii

SENARAI SINGKATAN

ix

BAB 1 : PENDAHULUAN

1.1 PENGENALAN

1

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

3

1.3 TUJUAN KAJIAN

5

1.4 PERSOALAN KAJIAN

6

1.5 KEPENTINGAN KAJIAN

6

1.6 ISTILAH KAJIAN

7

1.7 KEKANGAN DAN SKOP KAJIAN

11

1.8 LATAR BELAKANG KAWASAN KAJIAN

12

BAB 2 : TEORI DAN PENDEKATAN PENGAJARAN PEMBELAJARAN

2.1 KONSEP PENGAJARAN

14

2.2 KONSEP PENBELAJARAN

15

2.3 PENDEKATAN PENGAJARAN PEMBELAJARAN PEMUSATAN
PELAJAR

16

2.4 TEORI KONSTRUKTIVISME

17

2.5 KEMAHIRAN BERFIKIR SECARA KRITIS DAN KREATIF

19



**BAB 3 : METODOLOGI PENYELIDIKAN**

3.1	PENDEKATAN KAJIAN	25
3.2	FOKUS KAJIAN	26
3.3	RESPONDEN KAJIAN	27
3.4	PENGUMPULAN DATA	27
3.5	ANALISIS DATA	29
3.6	JADUAL KERJA	33

BAB 4 : DAPATAN KAJIAN

4.1	LATAR BELAKANG RESPONDEN KAJIAN	35
4.2	PELAKSANAAN KAJIAN	36
4.3	APLIKASI KBKK SEMASA AKTIVITI PEMBELAJARAN DAN AKTIVITI PENGHASILAN ARCA	37
4.4	KREATIVITI PELAJAR SEMASA MENGHASILKAN ARCA	45
4.5	KESAN KBKK TERHADAP HASIL ARCA PELAJAR	48
4.6	PROSES PENGHASILAN ARCA PELAJAR	50

BAB 5 : KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	KESIMPULAN	58
5.2	SARANAN DAN CADANGAN	61

SENARAI RUJUKAN**LAMPIRAN**



BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini akan menerangkan latar belakang kajian yang akan dijalankan. Perkara-perkara yang dibincangkan adalah berkaitan dengan permasalahan kajian, tujuan, persoalan, kepentingan, kekangan dan skop penyelidikan yang akan dilaksanakan. Menerusi bab ini penyelidik akan cuba untuk memberi penerangan dan kefahaman berkaitan dengan permasalahan utama yang akan dikaji. Penerangan tersebut adalah berdasarkan persoalan-persoalan kajian yang dinyatakan. Selain itu hubungan antara permasalahan utama kajian dengan tujuan dan kepentingan kajian turut diperjelaskan.

1.1 PENGENALAN

Setiap kanak-kanak yang dicipta oleh Tuhan mempunyai otak yang istimewa serta berpotensi menyimpan, memproses dan menganalisis maklumat yang sangat banyak. Otak kanak-kanak juga mempunyai potensi mencipta maklumat baru dan rekaan yang





tiada sempadan. Adalah tanggungjawab kita sebagai pendidik untuk mengembangkan kebolehan intelek kanak-kanak kepada tahap tertinggi supaya mereka dapat memberi sumbangan terhadap kebaikan masyarakat, bangsa, agama, negara mahupun dunia. Dalam mengembangkan kebolehan intelek kanak-kanak tidak mencukupi hanya menyebarkan seberapa banyak pengetahuan yang boleh dan melatih mereka menghafal sesuatu maklumat. Kita mesti membekalkan mereka dengan alat berfikir. Alat berfikir tersebut adalah Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK) yang boleh digunakan untuk melatih pelajar berfikir, merancang atau membuat inovasi dan rekaan. Kemahiran berfikir ini mesti digunakan dengan nilai-nilai moral dan rohani. Kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif juga merupakan matlamat Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) dan Kurikulum Baru Sekolah Menengah (KBSM). Tujuan utama menerapkan kemahiran ini adalah untuk membina keupayaan berfikir pelajar secara kritis dan kreatif di samping membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Kemahiran berfikir bukan sesuatu yang baru, malahan ianya terkandung dalam kurikulum setiap mata pelajaran termasuklah mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Dalam apa sahaja yang kita lakukan, sama ada dalam pendidikan atau dalam kehidupan seharian, kita perlu berfikir secara mahir. Kemahiran berfikir penting agar kita dapat menghadapi cabaran-cabaran terkini dan cabaran abad ke-21 yang mengarah tujuan Wawasan 2020. Kajian ini tercetus apabila pengkaji mendapati penggunaan KBKK dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual kurang ditekankan. Kajian ini akan meninjau bagaimana Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif mampu diaplikasikan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran semasa menghasilkan arca. Proses ini akan berlaku bermula dengan pengenalan, sejarah, pengarca, jenis-jenis arca, pewujudan idea dan seterusnya proses menghasilkan arca.





Pelajar-pelajar tersebut akan menggunakan kemahiran-kemahiran yang terdapat dalam Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif bermula daripada proses pembelajaran berkaitan dengan arca sehinggalah mereka terlibat dalam penghasilan arca.

1.2 LATAR BELAKANG KAJIAN

Falsafah Pendidikan Negara ada menggariskan kepentingan pendidikan yang bertujuan untuk membangunkan aspek-aspek intelektual, dengan meningkatkan daya berfikir selain daripada aspek-aspek moral, kerohanian, sosial dan juga emosi. (Kementerian Pendidikan Malaysia, 1992: 1990). Manakala Pendidikan Seni Visual sekolah menengah antara lain objektifnya bermatlamat untuk membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya, mempunyai nilai-nilai estetik yang tinggi, imaginatif, kritis, kreatif, inovatif dan inventif. Seterusnya membolehkan pelajar mempamerkan idea kritis dan kreatif dalam pelbagai situasi serta dapat membuat pengolahan, kreativiti dan inovasi yang wajar ke atas pelbagai bahan yang dilihat dan diamati. Pemikiran kritis, kreatif dan inovasi perlu ditanamkan dan disuburkan di kalangan pelajar secara sedar dan terancang oleh guru-guru Pendidikan Seni Visual. (Huraian Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual 2003).

Perubahan kurikulum Pendidikan Seni Visual adalah usaha wajar untuk memenuhi peranan baru mata pelajaran ini. Perubahan tersebut telah melibatkan perubahan kandungan, pendekatan dan kaedah penyebarannya. Namun begitu, di kalangan guru Pendidikan Seni Visual, perubahan ini ditanggapi sebagai perubahan kandungan sahaja, sedangkan aspek pendekatan dan kaedah penyebarannya kurang mendapat perhatian.





Berdasarkan pemerhatian dan laporan status semua mata pelajaran yang dikeluarkan oleh Jemaah Nazir Sekolah, Kementerian Pendidikan Malaysia, pada tahun 2000 guru-guru belum menerapkan unsur KBKK secara sedar dan terancang dalam proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Bekas Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia, Tan Sri Wan Mohd. Zahid bin Mohd. Nordin pernah menganjurkan agar pengajaran guru memberi tumpuan yang lebih kepada perkembangan dan pertumbuhan minda supaya dapat melahirkan masyarakat yang bukan sahaja berilmu tetapi juga mampu berfikir dan memberi sumbangan secara kreatif dan inovatif. Pandangan tersebut didorong oleh rasa tidak puas hati beliau ke atas fenomena yang berlaku dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah termasuk mata pelajaran Pendidikan Seni Visual. Menurut beliau, pengajaran guru sekadar memindahkan maklumat daripada sumber pengajaran kepada pelajar, tanpa memberi tumpuan kepada kemahiran berfikir.

Dalam konteks pengajaran Pendidikan Seni Visual, kecenderungan guru untuk meningkatkan pencapaian mata pelajaran Pendidikan Seni Visual dalam peperiksaan SPM terutamanya telah mempengaruhi corak pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Implikasinya, wujudlah pengajaran yang amat terikat kepada bahan dan kaedah yang menjurus kepada markah dalam peperiksaan. Malah perkembangan langkah-langkah pengajaran adalah bercirikan format peperiksaan.

Berdasarkan pemerhatian, pada umumnya pengajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah-sekolah menengah masih belum menampakkan hala tuju yang jelas ke arah pembentukan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif di kalangan pelajar. Namun begitu





telah wujud pengajaran yang mempunyai ciri-ciri peningkatan pemikiran atau intelek pelajar di kalangan guru PSV. Kehadiran ciri-ciri peningkatan intelek dalam proses pengajaran dan pembelajaran bukanlah merupakan suatu tindakan hasil daripada perancangan secara sedar di kalangan guru PSV. Tegasnya unsur-unsur tersebut lebih merupakan aktiviti tempelan dan bersifat sampingan. Dalam usaha melengkapkan guru PSV dengan pengetahuan tentang penerapan unsur-unsur Kemahiran Berfikir dalam pengajaran PSV, maka perlulah diketahui sejauh mana dan dalam bentuk yang bagaimana unsur-unsur tersebut telah sedia hadir dalam proses pengajaran dan pembelajaran PSV di peringkat sekolah menengah.

1.3 TUJUAN KAJIAN



Tujuan utama kajian ini dijalankan adalah untuk mengenal pasti bagaimana Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif dapat diaplikasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah menengah. Berikut digariskan tiga objektif kajian yang ingin dicapai dalam kajian ini iaitu:

- 1.3.1 Melihat aplikasi Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif semasa aktiviti penghasilan arca.
- 1.3.2 Mengetahui perkembangan kreativiti dalam proses penghasilan arca.
- 1.3.3 Melihat kepentingan aplikasi Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif terhadap hasil karya arca pelajar.



1.4 PERSOALAN KAJIAN

Berdasarkan tujuan kajian yang tersenarai di atas, persoalan-persoalan berikut perlu dijawab dalam kajian iaitu;

- 1.4.1 Bagaimanakah pelajar mengaplikasikan Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif semasa aktiviti penghasilan arca?
- 1.4.2 Bagaimanakah Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif dapat mengembangkan kreativiti pelajar semasa proses menghasilkan arca?
- 1.4.3 Bagaimanakah Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif memberi kesan terhadap karya arca yang dihasilkan pelajar?

1.5 KEPENTINGAN KAJIAN

Secara keseluruhannya kajian mengenai Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif dalam proses penghasilan arca ini diharap dapat;

- 1.5.1 Memberi pendedahan kepada guru-guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual terutamanya di SMK Sertik mengaplikasikan KBKK dalam proses pengajaran dan pembelajaran terutama semasa proses menghasilkan karya.
- 1.5.2 Mengembangkan pemikiran pelajar melalui Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif, seterusnya dapat melahirkan pelajar yang kreatif, inovatif dan inventif serta berani mengemukakan penyelesaian masalah yang baru.
- 1.5.3 Menyedarkan pihak-pihak yang berkenaan seperti Pejabat Pelajaran Daerah dan Jabatan Pelajaran Negeri agar dapat menyediakan kursus yang bersesuaian bagi



meningkatkan kefahaman guru terhadap KBKK seterusnya melahirkan pelajar yang mampu untuk berfikir dengan baik.

1.6 ISTILAH KAJIAN

Sebelum kajian dijalankan secara lapangan, proses kajian literatur perlu dilaksanakan bagi memahami sejelas-jelasnya konsep dan istilah yang berkaitan dengan tajuk kajian. Konsep dan istilah yang dirasakan berkaitan adalah seperti berikut;

1.6.1 Konsep Pemikiran

Definisi pemikiran yang paling berpengaruh hingga ke hari ini ialah definisi yang diutarakan oleh Dewey (1993) dalam Abdul Rahman Abdullah (2002) beliau melihat pemikiran sebagai perilaku menyelesaikan masalah. Konsep Dewey tentang pemikiran menekankan kemungkinan manusia mula berfikir sebagai daya usaha untuk menyesuaikan diri kepada persekitaran yang sukar. Pemikiran manusia lebih berkembang sebagai alat untuk mengawal dan menyesuaikan persekitaran yang sukar. Konsep-konsep beliau ini menyebabkan pakar-pakar psikologi memberi tekanan yang berlebihan kepada pemikiran asaptif dan praktikal. Eksperimen-eksperimen yang mereka buat semasa melibatkan para subjek yang berfikir dengan berhempas pulas.

Edward de Bono mengemukakan teori beliau berkenaan bagaimana minda manusia beroperasi. Teori ini dikemukakan di dalam bukunya yang terkenal iaitu '*Machanisme of Mind*' (1996) dalam Abdul Rahman Abdullah (2002). Menurut teori beliau, otak manusia beroperasi sebagai suatu sistem yang mengatur dirinya sendiri (*Self-*





organising system). Sistem ini membolehkan apa-apa maklumat yang diterima oleh otak mengatur dirinya (maklumat) menjadi pola-pola.

1.6.2 Kemahiran Berfikir

Definisi yang sesuai untuk kemahiran berfikir masih dipertikaikan kerana kebanyakan tokoh mempunyai pendapat yang berbeza-beza. Walaupun tafsiran tentang pemikiran itu berbeza-beza, namun secara amnya kebanyakan tokoh pemikir bersetuju bahawa pemikiran dapat dikaitkan dengan proses menggunakan minda untuk membuat keputusan dan menyelesaikan masalah. Dapatlah dirumuskan bahawa, pemikiran ialah proses menggunakan minda untuk mencari makna dan pemahaman terhadap sesuatu, menerokai pelbagai kemungkinan idea atau ciptaan dan membuat pertimbangan yang wajar, bagi membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dan seterusnya membuat refleksi dan meta kognisi terhadap proses yang dialami

Edward de Bono dalam buku beliau yang berjudul '*I am Right You Are Wrong*' (1990) dalam Ainon dan Abdullah (1994), mendefinisikan Berfikir sebagai satu proses yang kompleks yang berlaku dalam minda seseorang apabila orang itu menerokai pengalamannya secara terperinci untuk mencapai sesuatu tujuan. Tujuan yang dimaksudkan itu mungkin untuk pemahaman, memberi makna sesuatu, menilai sesuatu, membuat keputusan atau menyelesaikan masalah. Kemahiran berfikir dalam konteks kajian ini ialah usaha guru dalam mewujudkan kemahiran meningkatkan operasi minda pelajar-pelajar untuk mencapai hasil yang maksimum daripada pemikiran itu. Dewey (1933) dalam Ainon dan Abdullah (1996), pula telah menyifatkan pemikiran sebagai usaha memaksa dan menimbang sesuatu butir maklumat dengan teliti berdasarkan kriteria



tertentu. Presseigen (1987) dalam Ainon dan Abdullah (1994), mengandaikan pemikiran sebagai aktiviti mental di mana pengetahuan mental diperoleh dan diolah melalui proses penaakulan. Mayer (1983) dalam Ainon dan Abdullah (1994), mengandaikan pemikiran sebagai aktiviti kognitif yang melibatkan pengetahuan, pengamatan, dan menghasilkan sesuatu. Aktiviti ini berlaku dalam minda seseorang dan dikenal pasti berdasarkan tingkah laku yang dipamerkan seterusnya proses yang melibatkan manipulasi pengetahuan dalam sistem kognitif yang terarah dan mengakhiri dengan tingkah laku yang bersifat menyelesaikan atau ditunjukkan ke arah penyelesaian sesuatu masalah.

1.6.3 Pemikiran Kreatif

Menurut Samsu (1996), dalam Ainon dan Abdullah (1996), pemikiran kreatif ialah pemikiran yang mengeluarkan dan memperkembangkan imaginasi, inovasi dan kreativiti pelajar untuk mendapatkan idea-idea yang banyak, pelbagai dan baru. Pemikiran kreatif menekankan penggunaan data dan maklumat yang sedia ada untuk mencetuskan idea-idea yang mungkin (*possibilities*) bagi memenuhi tujuan tertentu.

Pemikiran kreatif dikaitkan dengan penghasilan yang asli dan kewujudan idea-idea baru. Lazimnya, pemikiran kreatif melibatkan penghasilan sesuatu seperti lukisan, sajak, teori saintifik, jenis perniagaan baru, iklan yang inovatif, jenaka luar biasa dan sebagainya. Pemikiran kreatif juga melibatkan mencabar strategi yang lazimnya digunakan, iaitu kebolehan melihat sesuatu situasi daripada sudut yang berlainan.

Halpern (1984) dalam Ainon dan Abdullah (1996) pula mentakrifkan pemikiran kreatif sebagai kebolehan membina kombinasi idea-idea bagi memenuhi sesuatu keperluan. Manakala Perkins (1984) dalam Omardin Ashari (1999), menyifatkan

pemikiran kreatif sebagai menghasilkan sesuatu yang kreatif, iaitu hasil pelajaran diuji berdasarkan kriteria yang menentukan sama ada hasil itu benar-benar kreatif atau asli. Hasil itu mungkin satu keputusan seperti lukisan, sajak atau kaedah melakukan sesuatu seperti ciptaan, rekaan, pelan dan sebagainya.

Philips (1997) dalam Som Hj. Nor (1998) berpendapat, pemikiran kreatif melibatkan kebolehan yang berkaitan dengan kefasihan (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan perkembangan (*elaboration*). Kefasihan ialah kebolehan menghasilkan seberapa banyak idea yang boleh dipelbagaikan dan kebolehan melihat beberapa atau berbagai-bagai kaitan dan pola. Fleksibiliti ialah kemahiran keluar daripada pendekatan yang biasa untuk menyelesaikan masalah, menguji andaian-andaian dan memperkembangkan perspektif baru. Keaslian ialah kebolehan menghasilkan idea-idea yang asli dan tidak pernah diperkenalkan manakala perkembangan bermaksud kebolehan menambahkan idea kepada idea-idea asal yang dihasilkan.

1.6.4 ARCA

Perkataan arca berasal Daripada perkataan Latin iaitu '*sculpture*' yang membawa maksud satu proses mengukir, melarik, mencungkil, dan mengguris sehingga mewujudkan hasil seni. Secara bahasanya arca merupakan hasil seni yang dijelmakan dalam pernyataan bentuk tiga dimensi. Ia mempunyai jisim dan isi padu dan boleh dinikmati nilai estetikanya melalui tiga dimensi iaitu ia boleh dilihat, dipegang dan disentuh. Arca adalah berbeza dengan karya seni tampak yang lain disebabkan ciri-ciri tiga dimensinya.

Dalam kajian ini, pelajar akan melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang berkaitan dengan Penghasilan Seni Visual iaitu bidang seni halus yang berkaitan dengan



tajuk arca. Penghasilan Seni Visual, arca ini merupakan unit pembelajaran yang perlu didedahkan kepada pelajar seperti yang digariskan dalam Sukatan Pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah menengah.

1.7 KEKANGAN DAN SKOP KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian kualitatif yang memerlukan penyelidik berada di tapak kajian. Penyelidik terpaksa terlibat dengan permasalahan-permasalahan seperti menguruskan masa, menentukan responden, kerjasama responden, dan kerjasama daripada organisasi sekolah terutamanya Pengetua dan kakitangan sekolah. Oleh kerana kajian ini dilakukan terhadap sekolah penyelidik sendiri, maka sedikit sebanyak kelemahan dan kekangan tersebut dapat diatasi.



Kajian ini akan dijalankan terhadap pelajar tingkatan empat di Sekolah Menengah Kebangsaan (LKTP) Kampung Sertik, Karak, Pahang. Responden kajian terdiri daripada pelajar tingkatan 4 Kemanusiaan yang mengambil mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sebagai mata pelajaran elektif. Kajian ini hanya melibatkan 20 orang pelajar dari Tingkatan 4 KP 2 dan seorang guru terlatih yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni Visual di sekolah tersebut iaitu Encik Mokhtar Rashidi Bin Yusoff. Ada kalanya penyelidik juga akan terlibat secara langsung dalam proses pengajaran dan pembelajaran semasa kajian tersebut dilaksanakan. Hasil kajian ini bukanlah keputusan yang boleh mewakili semua sekolah menengah, namun keputusan kajian hanya mewakili responden kajian di sekolah tersebut. dan dapat dirumuskan secara umum tahap kefahaman terhadap kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif. Ketepatan kajian adalah berdasarkan



kepada data-data pemerhatian pengkaji, kajian dokumen serta temu bual yang telah dilakukan terhadap responden semasa melaksanakan kajian.

1.8 LATAR BELAKANG KAWASAN KAJIAN

Sekolah Menengah Kebangsaan (LKTP) Kg. Sertik terletak lebih kurang 10 kilometer dari pekan Karak. Sekolah ini terletak di kawasan FELDA. Sekolah yang ditubuhkan pada tahun 1981 ini merupakan sekolah gred A yang terdiri daripada seramai 850 orang pelajar. Oleh kerana sekolah ini terletak di kawasan FELDA, maka hampir keseluruhan iaitu 99 % adalah terdiri daripada kaum Melayu bumiputera. Di sekolah ini tidak terdapat pelajar Cina dan hanya 2 orang pelajar berbangsa India.

Guru di sekolah ini seramai 53 orang. 26 orang lelaki manakala 27 orang perempuan. 94.3% daripadanya berkelulusan Ijazah Sarjana Muda, 1.8 % mempunyai Ijazah Lanjutan dan 3.7 % memegang kelulusan Diploma Perguruan. Bahagian kakitangan sokongan pula terdiri daripada 13 orang. Seorang Pembantu Tadbir N17, seorang Pembantu Tadbir Rendah N11, 4 orang Pembantu Makmal N17, 2 orang pembantu Am Rendah, dan 5 orang Pekerja Awam Rendah.

Sekolah yang hanya menjalankan sidang akademik satu sesi ini mempunyai bilangan kelas sebanyak 27 buah. Tingkat 1, 2, dan 3 terdiri daripada 15 buah kelas kesemuanya di mana setiap tingkatan mewakili 5 buah kelas. Tingkatan 4 dan 5 sebanyak 12 kelas kesemuanya. Pelajar Menengah Rendah iaitu Tingkatan 1 hingga 3 diwajibkan mengambil subjek Pendidikan Seni manakala menengah atas menjadikan subjek Pendidikan Seni Visual sebagai elektif. Tingkatan 4 yang mengambil mata pelajaran



Pendidikan Seni Visual sebagai elektif adalah kelas 4 Kemanusiaan Perdagangan 2 (4KP2), dan 4 Lanskap (4LK). Bagi tingkatan 5 pula terdiri daripada kelas 5 Kemanusiaan Perdagangan 2 (5KP2) dan 5 Lanskap (5LK). Guru yang mengajar pendidikan Seni bagi menengah rendah adalah terdiri daripada guru bukan opsyen dan guru yang mengajar Pendidikan Seni Visual bagi menengah atas terdiri daripada 2 orang guru opsyen mata pelajaran tersebut.

