



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**PENGGUNAAN JADUAL KREATIF CIPTA PANTUN
SEBAGAI PANDUAN DALAM PENGAJARAN DAN
PEMUDAHCARAAN KESUSASTERAAN
MELAYU KOMUNIKATIF**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun



PustakaTBainun



ptbupsi

YAHYA BIN BURHANUDDIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024



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

**PENGGUNAAN JADUAL KREATIF CIPTA PANTUN SEBAGAI PANDUAN
DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN KESUSASTERAAN
MELAYU KOMUNIKATIF**

YAHYA BIN BURHANUDDIN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (KESUSASTERAAN MELAYU)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2024



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 12/03/2024

Perakuan Pelajar:

Saya, YAHYA BIN BURHANUDDIN, M20211000359, FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI dengan ini mengaku bahawa disertasi yang bertajuk PENGUNAAN JADUAL KREATIF CIPTA PANTUN SEBAGAI PANDUAN DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN KESUSASTERAAN MELAYU KOMUNIKATIF adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya.

Yahya

Tandatangan pelajar

Perakuan Penyelia:

Saya DR. HASRINA BINTI BAHARUM dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PENGUNAAN JADUAL KREATIF CIPTA PANTUN SEBAGAI PANDUAN DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN KESUSASTERAAN MELAYU KOMUNIKATIF dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian syarat untuk memperoleh IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN KESUSASTERAAN MELAYU.

12 MAC 2024

Tarikh

Hasrina

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: PENGGUNAAN JADUAL KREATIF CIPTA PANTUN SEBAGAI
PANDUAN DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN
KESUSASTERAAN MELAYU KOMUNIKATIF

No. Matrik / Matric's No.: M20211000359

Saya / I: YAHYA BIN BURHANUDDIN

(Nama pelajar / Student's Name)

Mengaku membenarkan Tesis/Desertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

Acknowledge that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The library are not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissestation.
5. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. /

Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/ badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

Yahya

(Tandatangan Pelajar / Signature)

DR. HASRINA BINTI BAHARUM

DR. HASRINA BINTI BAHARUM
Pensyarah Kanan
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cap Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: 12 MAC 2024

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentially or restriction.

PENGHARGAAN



Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dipanjatkan kesyukuran kepada Allah S.W.T kerana dengan limpah kurnia serta izin dan inayah-Nya dapatlah saya menyiapkan disertasi kajian penyelidikan ini dengan jayanya.

Sejambak kasih seharum kasturi saya titipkan buat penyelia disertasi saya, Dr. Hasrina binti Baharum. Beliau sentiasa memberikan bimbingan, sokongan, teguran serta tunjuk ajar kepada saya sehingga laporan disertasi ini dapat diselesaikan dengan sempurna. Bimbingan dan nasihat daripada beliau banyak membantu kerana saya yakin dan percaya, tanpa seorang penyelia ibarat berguru kepalang ajar, bagai bunga kembang tak jadi.

Secangkir kasih setulus budi saya dedikasikan buat semua pensyarah AT01 Kesusasteraan Melayu yang telah banyak mencurahkan ilmu, bakti dan tunjuk ajar sepanjang pengajian saya di Fakulti Bahasa dan Komunikasi (FBK), Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Ilmu dan nasihat para pensyarah ini saya umpamakan sekepal menjadi gunung, setitik menjadi laut dalam mengharungi alam kerjaya.

Sedamai bayu, seputih salju buat ayahanda dan bonda, En. Burhanuddin @Lambang bin Madong dan Pn. Jamiah binti Tamit serta adik-beradik yang dikasihi atas segala kasih sayang, pengorbanan dan dorongan kepada saya dalam menuntut ilmu dan menyiapkan sarjana ini. Tuntutlah ilmu hingga ke negeri China adalah azimat yang sentiasa menguatkan anakandamu mengejar samudera ilmu.

Seteguh jambatan, sekuat ukhwah buat rakan-rakan seperjuangan, sahabat handai, anak-anak didik dan insan-insan yang menyayangi diri ini. Terima kasih kerana sentiasa ada dalam memperteguh niat dan jalan insan kerdil ini dalam mengejar cita dan angan mencapai segulung sarjana. Benarlah kata peribahasa, terapung sama hanyut, terendam sama basah kerana kalian sentiasa memimping tanganku hingga ke puncak jaya!

Semoga laporan disertasi ini seterusnya memberi manfaat kepada seluruh masyarakat bak kata peribahasa mengairi sawah orang dalam memelihara pantun sebagai khazanah warisan yang amat berharga. Sekian, terima kasih.



ABSTRAK

Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan pelajar dalam PdPc pantun; menghuraikan proses penghasilan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan mencipta pantun; menghasilkan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) bagi PdPc mencipta pantun Tingkatan 4 menggunakan Jadual Kreatif Cipta Kajian ini menggunakan reka bentuk kualitatif iaitu kaedah kajian lapangan berbentuk temu bual, kajian kepustakaan dan analisis dokumen berdasarkan teori Perkembangan Kreativiti Fisher dan teori Kognitif Lev Vygotsky. Peserta kajian terdiri daripada dua orang guru KMK dan lapan orang pelajar KMK. Instrumen kajian yang digunakan ialah protokol temu bual separa berstruktur, senarai semak analisis kandungan dan senarai semak penghasilan Rancangan Pengajaran Harian (RPH). Dapatan kajian menunjukkan Jadual Kreatif Cipta pantun (JUARA PANTUN) dapat membantu guru dan pelajar mencipta pantun dengan mudah dan sistematik. Implikasi kajian JUARA PANTUN ini diharapkan dapat menjadi sumber panduan dan membantu guru sastera dan pelajar-pelajar KMK mencipta pantun dengan baik dan berkesan.





THE USE OF JADUAL KREATIF CIPTA PANTUN AS A GUIDE IN TEACHING AND FACILITATING COMMUNICATIVE MALAY LITERATURE

ABSTRACT

The aim of this study are to identify the problems experienced by teachers and students during the teaching and learning sessions of *pantun*; to describe the process of creating the '*Jadual Kreatif Cipta Pantun*' (*JUARA PANTUN*) as guidance for creating *pantun*; to produce a Daily Lesson Plan (RPH) for the teaching and learning sessions of Form 4 that utilizes the *JUARA PANTUN*. This research employs qualitative methodology. This research employed qualitative methodology, including field study, document analysis related to the Creativity Development Theory by Fisher and Cognitive Theory by Lev Vygotsky. The study's participant involved 2 KMK teachers and 8 KMK students. It employed interview and content analysis checklist as the research instrument. The findings reveal that the *JUARA PANTUN* is beneficial in assisting teachers and students in creating *pantun* correctly, easily and systematically. The impact of this *JUARA PANTUN* study is expected to serve as a source of guidance, providing literature teachers and KMK students with assistance in composing *pantun* effectively.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	1
1.3 Pernyataan Masalah	12
1.4 Objektif Kajian	17
1.5 Persoalan Kajian	17
1.6 Definisi Operasional	18
1.6.1 Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN)	18

1.6.2	Panduan	20
1.6.3	Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc)	21
1.6.4	Kesusasteraan Melayu Komunikatif	22
1.6.5	Guru	24
1.6.6	Pelajar Tingkatan 4	24
1.6.7	Teori Perkembangan Kreativiti Fisher	25
1.6.8	Teori Kognitif Lev Vygotsky	27
1.7	Batasan Kajian	29
1.8	Kepentingan Kajian	31
1.9	Rumusan	33

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	35
2.2	Analisis Sorotan Literatur	37
2.2.1	Tinjauan Literatur Berkaitan Panduan Mencipta Pantun dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Pantun	38
2.2.2	Tinjauan Literatur Kajian Pantun Secara Umum	53
2.2.3	Tinjauan Literatur Teori Perkembangan Kreativiti Fisher dan Teori Kognitif Lev Vygotsky dalam Bidang Pendidikan	59
2.3	Rumusan	65

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	69
3.2	Pendekatan Kajian	70

3.2.1	Kajian Lapangan	71
3.2.2	Kajian Kepustakaan	72
3.2.3	Analisis Dokumen	73
3.2.4	Teori Perkembangan Kreativiti Fisher dan Teori Kognitif Lev Vygotsky	74
3.3	Populasi/ Sampel Kajian	77
3.4.1	Temu Bual Separa Berstruktur	79
3.4.2	Instrumen Senarai Semak	81
3.4.3	Analisis Dokumen	82
3.5	Kesahan dan Kebolehpercayaan	84
3.6	Prosedur Pengumpulan Data	85
3.7	Penganalisan Data	87
3.8	Rumusan	89

BAB 4 DAPATAN DAN PERBINCANGAN

4.1	Pendahuluan	91
4.2	Masalah-masalah yang Dihadapi oleh Guru dan Pelajar dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Pantun Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) Tingkatan 4	92
4.2.1	Masalah yang Dihadapi oleh Guru dalam PdPc Pantun KMK Tingkatan 4	93
4.2.1.1	Tiada Kaedah atau Teknik Pengajaran Pantun yang Perpandu dan Sistemik	93
4.2.1.2	Guru Sastera Kurang Ilmu Pengetahuan, Pengalaman dan Mempunyai Sifat Malu	95

4.2.1.3	Guru Bukan Opsyen Sastera Tidak Dapat Menjayakan PdPc Pantun KMK	96
4.2.1.4	Elektif Sastera Diambil oleh Pelajar Aras Sederhana dan Lemah	98
4.2.1.5	Pelajar Kurang Menguasai Bentuk, Struktur dan Estetika Pantun	100
4.2.1.6	Pelajar Mengambil Tempoh Masa yang Lama untuk Menyiapkan Pantun	102
4.2.1.7	Pantun Lawak dalam Media Massa Mempengaruhi Bentuk dan Struktur Pantun yang Dicipta oleh Pelajar	103
4.2.1.8	Bahasa Moden, Bahasa Pasar dan Dialek Mempengaruhi Pantun yang Dicipta oleh Pelajar	105
4.2.2	Masalah yang Dihadapi oleh Pelajar dalam PdPc Pantun KMK Tingkatan 4	107
4.2.2.1	Pelajar Kurang Menguasai Bentuk, Struktur dan Estetika Pantun	107
4.2.2.2	Pelajar Mengambil Tempoh Masa yang Lama untuk Mencipta Pantun	113
4.2.2.3	Guru Tiada Kaedah atau Teknik Pembelajaran dan Pemudahcaraan Tentang Penciptaan Pantun	115
4.2.2.4	Pelajar Kurang Berminat Tentang Pantun	117
4.3	Konsep Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) dalam PdPc Mencipta Pantun bagi KMK Tingkatan 4	121
4.3.1	Buku Kumpulan Pantun Melayu (Edisi Pelajar)	122
4.3.2	Buku Kurik Kundi Merah Saga (Kumpulan Pantun Lisan Melayu) Edisi Kedua	127

4.3.3	Buku Pantun Melayu (Titik Temu Islam dan Budaya Lokal Nusantara)	131
4.3.4	Buku Puisi Melayu Tradisional	136
4.4	Proses Penghasilan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) Berdasarkan Konsep Pantun 4 Kerat	138
4.5	Penghasilan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) bagi PdPc Mencipta Pantun Menggunakan Jadual Kreatif Cipta Pantun Tingkatan 4	148
4.6	Rumusan	170

BAB 5 RUMUSAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	172
5.2	Rumusan Kajian	173
5.3	Cadangan Inovasi atau Idea Baharu Berdasarkan Dapatan Kajian	184
5.4	Signifikan dan Implikasi Kajian	187
5.5	Kajian Masa Hadapan	192
5.6	Kesimpulan	195

RUJUKAN	197
----------------	-----

LAMPIRAN	203
-----------------	-----

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
4.1	Borang Senarai Semak Konsep atau Prinsip Penting dalam Penghasilan Jadual Kreatif Cipta Pantun	140
4.2	Jadual Kreatif Cipta Pantun	145
4.3	Penghasilan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) Penciptaan Pantun Menggunakan Jadual Kreatif Cipta Pantun	150

SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
3.1	Hubung Kait Teori Perkembangan Kreativiti Fisher dan Teori Kognitif Lev Vygotsky dalam Jadual Kreatif Cipta Pantun	76
4.1	Masalah yang dihadapi oleh guru dalam PdPc pantun KMK Tingkatan 4	107
4.2	Masalah yang dihadapi oleh pelajar dalam PdPc pantun KMK Tingkatan 4	121

SENARAI SINGKATAN

DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
EMK	Elemen Merentas Kurikulum
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
JUARA PANTUN	Jadual Kreatif Cipta Pantun
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KBSM	Kemahiran Bersepadu Sekolah Menengah
KMK	Kesusasteraan Melayu Komunikatif
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PDPC	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
RPH	Rancangan Pengajaran Harian
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris

SENARAI LAMPIRAN

- A Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN)
- B Contoh Kamus Kosa Kata Pantun
- C Instrumen: Protokol Temu Bual Guru
- D Instrumen: Protokol Temu Bual Pelajar
- E Borang Senarai Semak Konsep atau Prinsip Penting dalam Penghasilan Jadual Kreatif Cipta Pantun
- F Templat Rancangan Pengajaran Harian Penciptaan Pantun Menggunakan Jadual Kreatif Cipta Pantun
- G Surat Lantikan Pakar Kesahan Instrumen
- H Surat Kelulusan Melaksanakan Kajian (eRAS)
- I Surat Kelulusan Jabatan Pendidikan Negeri WP Labuan (JPNWPL)
- J Surat Pengesahan Status Pelajar
- K Surat Pengesahan Pelajar Membuat Penyelidikan



BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Bab ini akan memperkenalkan perkara-perkara secara umum mengenai keseluruhan dalam bab pertama seperti latar belakang kajian, permasalahan kajian, objektif kajian, soalan kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi-definisi yang tertentu. Sebagai permulaan langkah ini, pengkaji akan menghuraikan secara umum mengenai tajuk yang sudah dipilih.

1.2 Latar Belakang Kajian

Kajian ini membincangkan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) tingkatan 4. Pengkaji memilih tajuk kajian ini kerana penciptaan pantun bukanlah suatu yang mudah lebih-lebih lagi bagi golongan pelajar yang





mengambil subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Walaupun pantun yang dibina berbentuk 4 baris serangkap, pelajar perlu membina pantun yang baik dari segi maksud, pembayang, rima, jumlah perkataan, jumlah suku kata dan kaitan pembayang maksud agar pantun yang dihasilkan adalah pantun yang bermutu dan berkualiti.

Berdasarkan model Taksonomi Anderson, domain mencipta terletak dalam kemahiran berfikir aras tinggi. Hal ini membuktikan bahawa kemahiran mencipta pantun memerlukan daya fikir dan intelektual yang tinggi kerana pelajar perlu membina pantun yang betul dan indah dari segi struktur, bentuk serta memenuhi ciri-ciri pantun. Bagi membantu dan memudahkan pelajar sastera mencipta pantun, pengkaji memperkenalkan satu kaedah atau panduan mencipta pantun menggunakan jadual iaitu Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN). Sebelum membincangkan kajian ini dengan lebih lanjut, beberapa konsep tentang tajuk kajian akan dihuraikan dan dijelaskan oleh pengkaji.

Menelusuri sejarah asal usul kata pantun, Brandstetter menyatakan bahawa kata pantun pada Pantun Sunda iaitu tun ialah akar katanya, juga terdapat dalam bahasa Pampanga tuntun yang bererti teratur, bahasa Tagalog tonton iaitu mengucapkan sesuatu dengan aturan tertentu dan bahasa Jawa Kuno tuntun yang bermaksud benang, atuntun bererti teratur dan matuntun sebagai memimpin. Dalam bahasa Minangkabau, panuntun ialah sejenis sastera lisan yang disampaikan untuk memberikan tuntunan dan panduan kepada anggota masyarakat. Rumusannya, semua pendapat ini merujuk makna "pantun" pada sesuatu yang teratur, lurus iaitu baik secara konkrit mahupun abstrak yang bertujuan untuk memimpin, mendidik, dan memberikan panduan.





Kebanyakan sarjana berpendapat bahawa asal usul pantun dapat dihubungkan dengan ciri-ciri budaya masyarakat Melayu. Mereka berhujah berdasarkan kemungkinan-kemungkinan tentang asal usul, istilah dan makna serta tarikh pantun dalam masyarakat Melayu Nusantara tercipta. R.O Winstedt seorang pengkaji orientalis menjelaskan bahawa pantun mungkin telah dikenali dalam masyarakat Melayu Melaka pada abad kelima belas. Hal ini bersandarkan bukti dalam Sejarah Melayu yang menggunakan pantun pada zaman pemerintahan Sultan Muhammad Syah, Sultan Melaka yang memerintah antara tahun 1424 hingga 1444 Masihi. Naskhah ini telah ditokok tambah hingga melahirkan edisi Tun Seri Lanang yang dikenali sebagai Sulalatus Salatin atau Sejarah Melayu. R.O Winstedt membuat andaian tersebut berdasarkan tiga belas rangkap pantun yang mengandungi ciri-ciri umum bagi pantun yang tipikal.



Pantun merupakan warisan bangsa yang bersifat fungsional dalam setiap ruang kehidupan manusia. Peranan pantun dapat dilihat menerusi kegiatan sosial, baik bersifat hiburan, pengajaran, upacara ritual mahupun menjayakan acara dalam sesebuah majlis. Tamsilnya, Dondang Sayang di Melaka dan Bongai di Negeri Sembilan menggunakan seni berpantun dalam persembahannya. Dikir Beduan di Perlis menggunakan lirik daripada pantun seperti pantun kanak-kanak. Dikir Barat di Kelantan dan Terengganu juga turut menggunakan pantun. Mukun dan Bagandang yang diadakan dalam majlis-majlis perkahwinan dan pertemuan sosial amat popular di Brunei Darussalam melalui penggunaan lirik pantun. Selain bertujuan untuk hiburan dan pengajaran, fungsi pantun juga melangkaui kegiatan berbentuk ritual, upacara dan mantera pengubatan dan pakaian diri. Ulit Mayang adalah contoh penggunaan pantun dalam aspek ritual untuk memanggil semangat yang dipercayai boleh menyembuhkan penyakit.





Menurut Za'ba (1934) dalam bukunya bertajuk *Ilmu Mengarang Melayu*, penciptaan pantun merupakan puisi tertua dan milik asal kepunyaan masyarakat Melayu. Harun Mat Piah (1989) mentakrifkan pantun melalui aspek dalaman, aspek luaran atau struktur visualnya. Aspek dalaman pantun meliputi unsur estetik dan isi berkenaan dua aspek iaitu penggunaan lambang-lambang tertentu dalam pantun mengikut tanggapan dunia masyarakat Melayu dan hubungan makna antara pasangan pembayang dengan pasangan maksud secara konkrit atau abstrak. Konsep estetika dan etika pantun boleh dilihat berdasarkan struktur pantun yang terdiri daripada larik-larik yang berpasangan, dua, empat, enam, lapan dan seterusnya. Setiap larik terdiri daripada 4 hingga 5 patah perkataan, 8 hingga 12 suku kata menggunakan pola rima a,b,a,b. Setiap rangkap terbahagi pada dua unit, unit pertama sampiran atau pembayang maksud, unit kedua unit maksud. Selain itu, tema dan mesej pantun mengandungi maksud didaktik, menyampaikan ingatan, memberikan bimbingan sesuai dengan nilai etika, budi, ilmu serta seni dan budaya Melayu. Pantun Melayu tetap segar, unggul dan bertahan dari dahulu hingga sekarang. Buktinya, pantun berjaya diiktiraf sebagai warisan kebudayaan tidak ketara negara dalam kategori Senarai Wakil Pertubuhan Pendidikan, Saintifik dan Kebudayaan Pertubuhan Bangsa-bangsa Bersatu (UNESCO) Warisan Budaya Tidak Ketara Kemanusiaan pada tahun 2020. Oleh hal yang demikian, kelestarian pantun ini hendaklah dipertahankan agar tidak tenggelam ditelan zaman.

Pantun dalam arena pendidikan dilihat medium yang ampuh bagi mendidik dan menanam sikap cinta dan sayang pelajar terhadap pantun. Didikan yang bertunas dari pucuk muda ini mampu melahirkan generasi muda yang sayang akan warisan dan kebudayaannya. Menurut Abdul Halim Ali (2021) dalam Program Bimbingan Penulisan dan Penghayatan Puisi Tradisional (Pantun) DBP-UPSI menyatakan bahawa





pantun perlu diperkenalkan kepada generasi muda agar budaya berpantun atau penulisan pantun dapat dihadirkan dalam pelbagai majlis yang tidak hanya melibatkan majlis sastera tetapi bidang-bidang lain seperti bidang sains, sejarah dan lain-lain lagi. Dalam konteks pendidikan, beliau menegaskan bahawa konsep menghibur atau didik hibur melalui pantun perlu disebarluaskan kepada pelbagai golongan masyarakat khususnya generasi muda.

Kemaslahatan pantun dizahirkan dalam sistem pendidikan negara sama ada di sekolah rendah mahupun di sekolah menengah. Genre pantun bukan sahaja dipelajari dalam Kesusasteraan Melayu Komunikatif malah pantun turut dimasukkan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan bagi subjek Bahasa Melayu dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Objektif pantun sebagai puisi tradisional diajar bermula pada peringkat sekolah rendah adalah untuk mengukuhkan pengajaran bahasa, memupuk budaya membaca di samping membentuk nilai-nilai murni yang tinggi dalam jiwa murid-murid. Sebagai contoh, merujuk buku teks Bahasa Melayu tahun 1, unit 5 bertemakan tolong-menolong dan mari berpantun, standard pembelajaran 4.3.1 (i) dalam kemahiran seni bahasa menetapkan murid mencipta puisi secara terkawal dan mempersembahkan pantun dua kerat. Perkara ini menunjukkan bahawa murid perlu didedahkan dengan kaedah atau teknik mencipta pantun sedari awal lagi agar murid-murid berasa mudah mencipta pantun dua kerat dan seronok menjalani proses PdPc di sekolah.

Pantun juga turut dimuatkan dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) melalui Komponen Sastera (KOMSAS) bagi mata pelajaran Bahasa Melayu pada peringkat menengah rendah mahupun menengah atas. Mengambil contoh buku teks Bahasa Melayu tingkatan 4, standard pembelajaran 4.4.2 menyatakan dalam





kemahiran seni bahasa memperuntukkan pelajar mempersembahkan syair dan pantun dengan nada dan intonasi yang sesuai menggunakan pelbagai media secara kreatif. Hal ini membuktikan bahawa Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) pantun amat penting dalam kita menjunjung pantun sebagai warisan yang sangat berharga untuk generasi yang akan datang.

Pantun dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) pula bermatlamat untuk melahirkan murid yang dapat memiliki ilmu dan pengetahuan tentang kesusasteraan, berkemahiran dalam menghasilkan karya kreatif yang menepati ciri-ciri berkeperibadian mulia dan dapat menyumbang kepada pembangunan masyarakat dan negara serta mampu memahami, menghayati dan menghargai karya sastera.



Matlamat ini dapat diterjemahkan oleh pantun kerana keindahan pantun bukan sahaja terletak pada pilihan kata dan kalimatnya yang berirama tetapi terkandung makna dan falsafah yang sangat baik mewakili pancaran pemikiran masyarakat terdahulu seperti ketinggian serta kehalusan akal budi. Peranan pantun menurut pandangan A. Halim Ali et al. (2011) ialah:

- ❖ Alat untuk mendapat gambaran masyarakat terutamanya sebagai gambaran minda dan pemikiran masyarakat Melayu, pandangan hidup, harapan dan cita-cita.
- ❖ Alat untuk menguji ketajaman minda dan kehalusan perasaan. Sebagai contoh, pantun teka-teki, pantun peribahasa dan lain-lain.
- ❖ Digunakan dalam kegiatan seni, keagamaan dan adat istiadat.
- ❖ Digunakan dalam pendidikan sama ada untuk menyindir, kiasan atau



berterus terang.

- ❖ Alat hiburan dan bahan jenaka seperti pantun jenaka, pantun permainan dan lain-lain.
- ❖ Alat komunikasi untuk menyampaikan isi hati. Sebagai contoh, sanjungan, pemujaan dan ucapan selamat kepada seseorang dalam majlis upacara atau majlis rasmi.

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) diperkenalkan mulai tahun 2017 menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP). Mata pelajaran ini merupakan subjek elektif atau pilihan bagi pelajar Tingkatan 4 dan 5. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 hingga 2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Menurut Maszlee Malik (2019), karya sastera tidak boleh diabaikan kerana dalamnya terkandung jati diri, nilai budaya dan sejarah ketamadunan. Pantun merupakan salah satu genre yang disoal dalam pentaksiran mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) dalam Kertas 1 secara bertulis (2216/1) dan Kertas 2 secara kerja kursus (2216/2).

Menyentuh tentang kandungan, KSSM KMK terdiri daripada tiga bahagian iaitu Apresiasi Sastera, Pembangunan Insan dan Pengkaryaan. Pentaksiran dalam KMK kertas 2216/1 Bahagian A mengemukakan jenis item respons terbuka atau soalan struktur yang mengandungi 10 soalan dengan peruntukan 40 markah. Puisi tradisional, puisi moden, prosa tradisional, cerpen, drama, novel, kritikan sastera dan pembangunan insan antara genre yang akan disoal dalam bahagian ini. KMK kertas 2216/1 Bahagian B pula mengemukakan jenis item respons terbuka dengan peruntukan 60 markah iaitu



20 markah bagi setiap item. Bahagian B mengandungi 6 soalan dan calon hanya perlu menjawab 3 soalan sahaja yang dipilih oleh pelajar. Antara soalan yang disoal ialah genre puisi moden, puisi tradisional, prosa tradisional, cerpen, drama dan novel. Berdasarkan pentaksiran di atas, para pelajar perlu menguasai dan mendapatkan markah yang baik dalam ujian mahupun peperiksaan. Salah satu soalan berkaitan genre pantun yang disoal ialah mencipta pantun berdasarkan tema yang diberikan.

Bagi mencapai markah yang baik, Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) bagi subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif juga perlu bervariasi dan mampu menarik minat murid. Kenyataan ini sependapat dengan Tamam et al. (2010) bahawa penggunaan sesuatu kaedah pengajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) boleh mempengaruhi tahap keberkesanan sesebuah pengajaran. Kajian dalam bidang pedagogi Kesusasteraan Melayu ini dilihat sangat signifikan kerana bagi menjayakan Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) sastera, guru perlu kreatif dan inovatif dalam menyampaikan ilmu Kesusasteraan Melayu terutama untuk mendepani pelajar generasi Z kini. Perkara ini disokong oleh Amin Senin (2018) semasa menghadiri Seminar Pedagogi Alternatif Kesusasteraan Melayu Peringkat Kebangsaan yang menyatakan mata pelajaran Kesusasteraan Melayu perlu dipersembahkan dengan gaya baharu dan menekankan kaedah serta pendekatan yang tidak membosankan pelajar. Oleh hal yang demikian, Jadual Kreatif Cipta Pantun dapat dijadikan panduan bagi membantu para pelajar mencipta pantun dengan mudah dan berkesan.

Dalam kajian ini, pengkaji berkongsi satu kaedah atau panduan mencipta pantun iaitu Jadual Kreatif Cipta Pantun atau ringkasnya JUARA PANTUN. Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) merupakan satu kaedah mencipta pantun dengan mudah menggunakan sebuah jadual yang dibahagikan pada 16 kotak. Baris 1 dan 2





merujuk pada pembayang yang terdiri daripada 4 kotak dalam baris 1 dan 2 manakala baris 3 dan 4 merujuk pada maksud yang juga terdiri daripada 4 kotak dalam baris 3 dan 4. Pelajar perlu membina pantun berdasarkan tema pantun yang terdapat dalam soalan. Proses pertama, pelajar-pelajar dikehendaki untuk membina maksud terlebih dahulu. Baris 3 merujuk pada cara, langkah, tindakan dan baris 4 merujuk pada kesan terhadap cara, langkah dan tindakan tersebut. Baris 3 dan baris 4 mesti terdiri daripada 4 patah perkataan sahaja. Selesai membina maksud, barulah pelajar bergerak untuk membina pembayang bagi baris 1 dan baris 2. Pembayang yang baik mesti menggunakan unsur alam. Pembayang yang dicipta perlu mempunyai kaitan antara baris 1 dan baris 2. Pelajar juga akan melihat maksud pantun untuk dipadankan dengan pembayang iaitu jika maksud pantun gembira, maka pembayang pantun perlu menunjukkan kegembiraan. Sekiranya maksud pantun sedih, pelajar perlu membina pembayang yang menunjukkan kesedihan. Rima akhir dan rima tengah pantun yang dibina oleh pelajar akan disesuaikan dengan merujuk kamus kosa kata pantun.

Pengkaji menggunakan dua teori bagi memperkukuhkan kajiannya iaitu teori Perkembangan Kreativiti Fisher dan teori Kognitif Lev Vygotsky yang dihubungkan dengan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) dalam Rancangan Pengajaran Harian (RPH) subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) pelajar tingkatan 4.

Teori Perkembangan Kreativiti Fisher digunakan bagi menunjukkan langkah atau proses kreatif penciptaan pantun iaitu JUARA PANTUN. Teori ini diasaskan oleh Robert Fisher (1943) yang merupakan seorang guru, penyelidik dan penulis cara dan teknik mengajar berfikir secara kreatif. Semasa menjadi pensyarah pendidikan di Universiti Brunei, beliau telah memperoleh PhD dalam penyelidikan tentang



Philosophy of Children. Hasil penulisan beliau termasuklah buku-buku seperti *Teaching Children to Think, Teaching Children to Learn, Teaching Thinking, Stories for Thinking, Poems for Thinking, Values for Thinking and Games for Thinking*. Beliau adalah seorang konsultan untuk beberapa projek pemikiran kreatif di negaranya dan juga pada peringkat antarabangsa. Teori Perkembangan Kreativiti Fisher terdiri daripada lima peringkat perkembangan iaitu peringkat rangsangan, penerokaan, perancangan, aktiviti dan kajian semula.

Teori Kognitif Lev Vygotsky turut digunakan oleh pengkaji bagi mengaitkan kemahiran berfikir yang berlaku dalam proses mencipta pantun menggunakan JUARA PANTUN. Perkara ini selari dengan dasar pendidikan negara di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2012-2025 yang menuntut enam aspirasi iaitu pengetahuan, kemahiran memimpin, identiti nasional, kemahiran dwibahasa, etika dan kerohanian serta kemahiran berfikir. Oleh itu, kemahiran berfikir menjadi elemen yang sangat penting bagi mengasah pemikiran murid bagi mencapai matlamat pendidikan negara. Teori kognitif dipelopori oleh ahli psikologi Gestalt, Piaget, Vygotsky, Gagne, Bruner dan Ausubel merujuk pada aktiviti-aktiviti mental seperti berfikir, menaakul, menganalisis, membentuk konsep, menyelesaikan masalah dan lain-lain lagi. Pendekatan Kognitif merupakan pendekatan yang memberi perhatian khusus kepada proses pemikiran individu seperti kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif, kemahiran belajar dan motivasi.

Teori Kognitif Lev Vygotsky diasaskan oleh Lev Semenovich Vygotsky yang dilahirkan pada tahun 1896 dan meninggal dunia pada tahun 1934. Tokoh psikologi berbangsa Rusia ini merupakan seorang guru dan memiliki sarjana sastera. Beliau telah menulis buku tentang 'Pemikiran dan Bahasa' dan 'Fikiran Masyarakat'. Lev



Semenovich Vygotsky berpendapat bahawa kanak-kanak belajar melalui interaksi dengan ibu bapa dan orang lain. Menurut beliau, perkembangan kognitif berbeza-beza pada setiap masyarakat bergantung pada alat mental iaitu bahasa, teknik penyelesaian masalah dan strategi ingatan. Terdapat lima konsep penting dalam perkembangan Kognitif Lev Vygotsky iaitu Zon Perkembangan Proksimal, (ZPD), perancah atau *scaffolding*, bahasa dan pemikiran, pembelajaran kerjasama dan saling memberi contoh.

Kajian lepas menunjukkan terdapat beberapa pengkaji yang telah menjalankan kajian tentang kaedah atau teknik mencipta pantun berkaitan Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc). Kajian tersebut ialah kajian reka bentuk dan pembinaan bagi Tahap Kesediaan Aplikasi C-Pantun sebagai Satu Kaedah Baharu dalam Penciptaan Pantun Melayu, kajian kualitatif Pembinaan Instrumen Pantun Berestetika (PB), Aplikasi Kaedah *Fuzzy Delphi* dalam Pembangunan Modul Pengajaran Pantun Melayu Berasaskan Maksud Al-Quran Mengenai Keindahan Flora, Fauna dan Langit Tingkatan 2. Kajian lain yang mengkaji tentang kaedah mencipta pantun ialah Bengkel Inovasi Pedagogi: Teknik Mudah Mengajar Pantun.

Setelah meneliti beberapa kajian lepas tentang kaedah atau teknik mencipta pantun, terdapat perbezaan kajian pengkaji yang menggunakan kaedah atau teknik JUARA PANTUN. Pertama, kajian pengkaji tentang JUARA PANTUN bersifat lebih praktikal kerana hanya menggunakan sebuah jadual yang mengandungi 16 kotak untuk diisi oleh para pelajar. Kedua, JUARA PANTUN dicipta khas untuk mencipta pantun bagi subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif yang mudah, kreatif dan berkesan. Kaedah JUARA PANTUN juga dibina secara spesifik dan menyeluruh dari segi





maksud, pembayang, rima dan sebagainya. Kajian Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) lebih berpandu kerana proses penciptaan pantun ditunjukkan satu persatu dari binaan maksud, pembayang, rima dan lain-lain lagi sehingga menghasilkan serangkap pantun yang baik.

Tuntasnya, Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) adalah kaedah yang dapat dijadikan panduan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan penciptaan pantun Kesusasteraan Melayu Komunikatif. JUARA PANTUN mendatangkan pelbagai kepentingan dan memberi manfaat kepada pelajar sastera khususnya. Antara kepentingannya ialah proses mencipta pantun menjadi lebih mudah dan cepat kerana panduan mencipta pantun menggunakan jadual yang lebih sistematik. Selain itu, pelajar memperoleh markah yang baik dalam kertas ujian dan peperiksaan Kesusasteraan Melayu Komunikatif yang diduduki hasil binaan pantun yang tepat dan betul. Proses Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) genre pantun menjadi lebih menarik disebabkan kaedah atau teknik JUARA PANTUN yang memudahkan pelajar untuk mempelajari cara yang sistematik dalam mencipta pantun. Para pelajar juga tidak akan berasa bosan mengikuti sesi PdPc di sekolah kerana mereka tertarik untuk menyelesaikan ciptaan pantun menggunakan kaedah JUARA PANTUN.

1.3 Pernyataan Masalah

Pengkaji mendapati terdapat tiga masalah major yang menyebabkan kajian ini perlu dijalankan. Masalah pertama merujuk kepada kaedah dan teknik pengajaran guru dalam





mengajar pantun, kedua kesukaran pelajar mencipta pantun yang baik dan berkesan dan ketiga kekurangan penyelidikan tentang kaedah dan teknik pengajaran pantun.

Kaedah pengajaran merupakan salah satu kemahiran pedagogi yang membantu pelaksanaan Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) secara berkesan di dalam bilik darjah. Kaedah pengajaran menjadi satu ukuran yang menentukan kualiti pengajaran guru dan pelajar. Kegagalan guru menggunakan pedagogi dan kaedah pengajaran yang tidak berkesan mengakibatkan pelajar gagal memahami dalam penerimaan hasil mata pelajaran. Dalam pengajaran pantun, pengkaji mendapati terdapat guru yang kurang menguasai pedagogi pengajaran sastera kerana masih menggunakan kaedah dan teknik pengajaran secara tradisional. Pernyataan ini selari dalam kajian yang dijalankan oleh Mohd. Qhairil Anwar Azhar dan Zamri Mahamod (2018) menyatakan bahawa Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang digunakan oleh guru masih lagi berbentuk '*chalk and talk*'. Selain itu, guru juga dilihat kurang memvariasikan kaedah dan teknik pengajaran yang sesuai dan mampu merangsang kemahiran berfikir pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Rafiza Abd Razak (2013) juga menyatakan bahawa guru-guru Bahasa Melayu masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional '*chalk and talk*' iaitu pengajaran lebih berpusatkan guru.

Samsudin Othman (2016) menegaskan bahawa murid menjadi bosan dan hanya bersifat penerima ilmu sahaja kerana guru bahasa gagal untuk mengubah suai pengajaran dan pembelajaran dalam sesuatu tajuk supaya lebih menyeronokkan. Kajian Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan Kesusasteraan Melayu Komunikatif bagi pelajar Tingkatan 4 mampu menyelesaikan masalah ini kerana proses mencipta pantun lebih menarik dan mudah menggunakan jadual JUARA PANTUN.





Selain itu, guru bukan opsyen bidang bahasa juga menjadi faktor pengajaran pantun kurang berkesan kerana kurang menguasai pedagogi Kesusasteraan Melayu itu sendiri. Menurut Dima Mazlina & Abdul Rashid (2017) terdapat guru-guru yang tidak mempunyai maklumat yang mendalam terhadap isi kandungan mata pelajaran yang menjadi pengkhususan mereka. Hal ini bukan sahaja dihadapi oleh guru novis dan guru bukan opsyen, malah kepada guru-guru lama yang sudah mahir mengajar. Kajian ini disokong oleh Yusminah Mohd Yusof dan Effandi Zakaria (2012) yang menjelaskan bahawa faktor kekurangan pengetahuan kandungan telah menyebabkan guru-guru sekolah menengah gagal untuk menyampaikan isi kandungan dengan tepat dan jelas di dalam kelas. Masalah ini dapat ditangani bersandarkan kajian pengkaji iaitu kaedah atau teknik JUARA PANTUN sebagai panduan dalam PdPc KMK kerana guru bukan opsyen boleh merujuk kaedah ini sepertimana yang ditunjukkan dalam Rancangan Pengajaran Harian (RPH) mengikut proses dan langkah-langkah yang telah ditetapkan.



Selain itu, pengkaji melihat pelajar menghadapi kesukaran dan mengambil masa yang agak lama untuk mencipta serangkap pantun. Tahap mencipta termasuk dalam kemahiran berfikir aras tinggi atau KBAT. Kajian Nooriza dan Effandi (2015) selari dengan pernyataan ini bahawa masalah yang menjadi penghalang kepada para guru menerapkan KBAT dalam PdP ialah pengetahuan asas pelajar dan kesukaran pelajar untuk memahami soalan aras tinggi. Antara masalah yang paling utama dihadapi oleh pelajar ialah membina pembayang dan maksud pantun, memperkaitkan antara maksud dan pembayang, kesukaran mencari rima akhir dan kosa kata yang terhad. Menurut Zurinah Hassan (2021) dalam Program Bimbingan Penulisan dan Penghayatan Puisi Tradisional (Pantun) DBP-UPSI menjelaskan bahawa proses penghasilan sesebuah pantun memerlukan ketelitian seperti keindahan pembayang untuk menghasilkan





maksud pantun yang berkualiti dan juga kepandaian menyimpan rima yang bermaksud ketelitian masyarakat memilih rima yang baik agar dapat memenuhi konsep penciptaan pantun.

Masalah yang dihadapi ini telah menyebabkan murid kurang bermotivasi untuk belajar dan meminati karya sastera seperti pantun dan akhirnya mengganggu gred dan pencapaian mereka dalam subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK). Satu pendekatan, kaedah atau teknik dalam pengajaran dan pembelajaran mencipta pantun wajar dicari. Penyataan ini disokong oleh Siti Halijah (2016) bahawa pelajar mampu menguasai kemahiran berbahasa dengan lebih baik terutamanya dalam bidang KOMSAS bagi mengubah stigma pelajar yang menganggap KOMSAS sukar dikuasai dan membosankan. Isu kesukaran pelajar membina pantun, pelajar kurang bermotivasi sehingga menjejaskan markah pencapaian dalam ujian dan peperiksaan dapat diatasi dengan menggunakan kaedah JUARA PANTUN kerana langkah mencipta pantun ditunjukkan satu persatu dari binaan maksud, pembayang, rima dan lain-lain lagi. Kamus rima kata juga memudahkan pelajar membina pembayang mengikut rima bunyi akhir pantun. Penggunaan kaedah Jadual Kreatif Cipta Pantun membolehkan para pelajar mendapatkan markah atau gred yang baik kerana pelajar sudah mempunyai panduan dalam membina pantun yang baik berdasarkan kehendak soalan yang dikemukakan.

Kekurangan penyelidikan tentang kaedah atau teknik pengajaran pantun juga mendasari masalah penguasaan pantun. Kebanyakan hasil kajian dan penyelidikan pantun lebih banyak berfokus terhadap analisis kandungan teks semata-mata sedangkan kajian tentang kaedah dan teknik pengajaran pantun sangat penting dalam membantu masyarakat terutama para pelajar mencipta pantun dengan baik dan mudah.





Misalnya, kajian Nilai Pendidikan dan Kebijaksanaan Masyarakat Melayu dalam Pantun dan Peribahasa Melayu oleh Zaitul Azma Zainon Hamzah (2017) memperlihatkan analisis kandungan teks menerusi elemen yang mempamerkan nilai pendidikan dan kebijaksanaan masyarakat Melayu yang terdapat dalam pantun dan peribahasa Melayu. Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) yang diperkenalkan oleh pengkaji dapat menjadi sumber dan panduan mencipta pantun dengan lebih mudah sekali gus memperkembang dan memperluas bidang kajian sastera terutamanya dalam bidang pendidikan Kesusasteraan Melayu Komunikatif.

Kekurangan pendedahan tentang estetika pantun juga telah menyebabkan struktur pantun sering diabaikan dari segi ciri, bentuk dan keindahannya. Kesannya, pantun yang dicipta kurang bermutu kerana tidak mementingkan aspek estetika pantun yang sebenar-benarnya. Kajian Nordiana Hamzah, Farra Humaira Mohammad, Hasrina Baharum, Ros Silawati Ahmad @ Abdullah dan Ibrahim Bakar (2019) menyokong kenyataan ini kerana terdapat pengabaian aspek struktural dan estetika pantun yang menjadi isi pelajaran tahun satu hingga tahun tiga di sekolah rendah selain pengabaian aspek pembayang ataupun sampiran menggunakan unsur alam. Penggunaan JUARA PANTUN mampu menyelesaikan masalah estetika dalam mencipta pantun kerana pelajar dibimbing untuk membina maksud, pembayang dan kaitan maksud pembayang yang indah dan bermakna.

Berdasarkan isu-isu di atas, pengkaji celik untuk melaksanakan penyelidikan terhadap masalah ini kerana kaedah atau teknik Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) dapat dijadikan panduan bagi menyelesaikan masalah mengenai kaedah dan teknik pengajaran guru dalam mengajar pantun, kesukaran pelajar mencipta pantun dan kekurangan penyelidikan tentang kaedah dan teknik pengajaran pantun. Oleh itu, kajian





kaedah JUARA PANTUN perlu dilakukan kerana memberi impak yang besar terhadap pelajar KMK dalam membantu mereka mencipta pantun dengan berkesan dan menjawab soalan kertas ujian dan peperiksaan Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Sekiranya pelajar tidak mempunyai kaedah atau panduan mencipta pantun, sudah tentu prestasi mereka akan terjejas dan menyukarkan mereka mencapai gred dan markah yang cemerlang dalam mata pelajaran Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK).

1.4 Objektif Kajian

Penyelidikan ini bertujuan untuk:

- i. Mengenal pasti masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan pelajar dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan pantun Kesusasteraan Melayu Komunikatif Tingkatan 4.
- ii. Menghuraikan proses penghasilan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan mencipta pantun dalam PdPc KMK Tingkatan 4.
- iii. Menghasilkan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) bagi PdPc mencipta pantun menggunakan Jadual Kreatif Cipta Pantun Tingkatan 4.

1.5 Persoalan Kajian

- i. Apakah masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan pelajar dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan pantun KMK Tingkatan 4?



- ii. Bagaimanakah Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan mencipta pantun dalam PdPc KMK Tingkatan 4 dapat dihasilkan?
- iii. Bagaimanakah Rancangan Pengajaran Harian (RPH) PdPc mencipta pantun dapat dihasilkan berdasarkan Jadual Kreatif Cipta Pantun menggunakan teori Perkembangan Kreativiti Fisher dan teori Kognitif Lev Vygotsky?

1.6 Definisi Operasional

Menurut pandangan Walizer dan Wienir (1978), definisi operasional atau istilah ialah petunjuk yang lengkap tentang perkara yang perlu diamati dan cara mengukur variabel berdasarkan konsep definisi operasional itu sendiri. Petunjuk yang lengkap ini bermakna istilah yang digunakan untuk memudahkan kajian kepada pernyataan masalah ke atas tajuk. Dalam kajian ini, tajuk kajian penyelidikan yang dipilih ialah Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan Kesusasteraan Melayu Komunikatif. Berdasarkan tajuk kajian ini, terdapat tujuh istilah yang perlu difahami iaitu Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN), sebagai Panduan, dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc), Kesusasteraan Melayu Komunikatif, guru, pelajar tingkatan 4 dan teknik, pendekatan, teori yang digunakan.

1.6.1 Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN)

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, jadual merujuk pada senarai nama orang, barang dan lain-lain lagi yang ditulis bersusun satu-satu. Kreatif bermaksud



mempunyai kebolehan mencipta, menghasilkan dan mengembangkan sesuatu idea baru dan asli. Edward De Bono (1992) menjelaskan bahawa menjadi kreatif adalah mewujudkan sesuatu yang belum pernah ada iaitu sesuatu yang baru dan mempunyai nilai. Sesuatu hasil yang kreatif sepatutnya tidaklah mudah atau merupakan sesuatu yang biasa, sesuatu yang unik dan jarang ditemui. Cipta didefinisikan sebagai mewujudkan, mengadakan, membuat, menjadikan sesuatu dengan fikiran manakala pantun ialah sejenis puisi lama yang biasanya terdiri daripada empat baris dalam tiap-tiap rangkap iaitu dua baris pertama merupakan pembayang dan yang selainnya mengandungi maksud.

Dalam konteks penyelidikan ini, Jadual Kreatif Cipta Pantun merujuk pada satu kaedah atau panduan mencipta pantun yang dicipta sendiri oleh pengkaji semasa bertugas sebagai seorang guru Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) dan guru Bahasa Melayu di sekolah menengah. Kaedah atau teknik mencipta pantun ini menggunakan sebuah jadual yang mengandungi 16 kotak. Baris pertama dan baris kedua dalam jadual ini dikenali sebagai pembayang manakala baris ketiga dan baris keempat dalam jadual dikenali sebagai maksud. Jadual ini menjadi panduan kepada guru dan pelajar KMK bagi membantu mereka membina pantun dengan lengkap bermula dengan membina ayat pada bahagian maksud pada baris ketiga dan keempat sebanyak 4 patah perkataan dan kemudian membina ayat pembayang pada baris pertama dan kedua sebanyak 4 patah perkataan.

Bagi aspek pembayang, pelajar memilih senarai kosa kata berkaitan alam yang telah disediakan berdasarkan suku-suku kata yang tertentu. Pelajar bebas memilih perkataan tersebut yang menepati bunyi rima akhir dan rima tengah suku kata pantun. Namun begitu, pelajar diingatkan untuk memilih perkataan yang mempunyai hubung





kait maksud dan pembayang agar pantun yang dihasilkan benar-benar pantun yang berkualiti. Penciptaan pantun memerlukan daya fikir dan intelektual yang tinggi kerana pelajar perlu membina pantun yang betul dan indah dari segi struktur, bentuk serta memenuhi ciri-ciri pantun yang baik.

1.6.2 Panduan

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, panduan merujuk pada sesuatu yang dijadikan pegangan atau ikutan mahupun petunjuk. Dalam kajian penyelidikan ini, panduan merujuk pada Jadual Kreatif Cipta Pantun sebagai ikutan mencipta pantun berdasarkan proses atau langkah-langkah yang telah ditetapkan oleh pengkaji. Umami Salehah (2022) dalam Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR) iaitu Menyelesaikan Masalah Membina Ayat dalam Penulisan Bahasa Inggeris Tahun 5 turut menggunakan jadual yang dinamakan Jadual SVO bagi membantu murid-murid membina ayat mudah. Jadual SVO dijadikan pegangan, ikutan dan petunjuk bagi menyelesaikan masalah murid yang lemah dalam kertas Penulisan Bahasa Inggeris. Begitu juga dalam konteks kajian pengkaji, Jadual Kreatif Cipta Pantun sebagai panduan yang boleh diikuti oleh guru dan pelajar semasa mempelajari atau mencipta pantun di dalam kelas berdasarkan proses atau langkah yang digariskan.





1.6.3 Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc)

Secara umumnya, pembelajaran bermaksud proses pemerolehan maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan manakala pemudahcaraan ialah orang yang memudahkan sesuatu tindakan atau proses seperti pemindahan ilmu. Dalam penyelidikan ini, PdPc subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) difokuskan pada penghasilan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) pantun di sekolah menengah tingkatan 4 menggunakan templat RPH dari Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). Kecemerlangan akademik pelajar sering kali dikaitkan dengan kaedah pengajaran oleh guru dan juga gaya pembelajaran seseorang pelajar.

Oleh itu, Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti (JNJK) telah menyediakan satu standard yang dikenali Standard Kualiti Pendidikan Malaysia gelombang 2: Pembelajaran dan Pemudahcaraan (SKPMg2) bagi mengukur kualiti pelaksanaan PdPc di dalam bilik darjah atau di luar bilik darjah. Guru sewajarnya mengetahui pelbagai model, kaedah dan strategi PdPc yang sesuai dan terbaik semasa mengajar. Standard yang perlu dicapai dalam Standard 4 SKPMg2 ialah Pembelajaran dan Pemudahcaraan yang menekankan kepada peranan guru sebagai perancang, pengawal, pembimbing, pendorong, penilai dan murid sebagai pembelajar aktif dalam pembelajaran dan pengajaran yang berkesan untuk memperkembangkan potensi pelajar secara menyeluruh dan pencapaian pelajar pada tahap optimum secara berterusan.





1.6.4 Kesusasteraan Melayu Komunikatif

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tingkatan 4 dan 5 Kesusasteraan Melayu Komunikatif yang diterbitkan pada tahun 2018 oleh Bahagian Perkembangan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) merupakan panduan dan rujukan guru-guru sastera menjayakan proses PdPc. Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) digubal bagi menggantikan kurikulum Kesusasteraan Melayu (KM) dalam Kemahiran Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran elektif bagi pelajar Tingkatan 4 dan 5. KMK yang digubal lebih bersifat komunikatif kerana pelajar perlu banyak berbincang semasa menilai teks serta memberikan peluang kepada pelajar untuk berkarya dan menonjolkan kreativiti dalam bidang kesusasteraan.



Kandungan KSSM KMK terdiri daripada tiga bahagian iaitu Apresiasi Sastera, Pembangunan Insan dan Pengkaryaan. Ketiga-tiga bahagian ini merupakan satu pendekatan baharu yang diperkenalkan dalam KMK yang perlu dikuasai oleh pelajar menengah atas iaitu Tingkatan 4 dan 5. Tiga buah teks KMK yang dikaji dan digunakan ialah Novel Naratif Ogonshoto, Antologi Teks Kesusasteraan Melayu Tradisional iaitu Nilai Insan dan Antologi Teks Kesusasteraan Melayu Moden iaitu Kubentang Sehelai Peta. Genre yang dimuatkan dalam teks-teks sastera ini ialah novel, pantun, syair, sajak, cerpen, gurindam, seloka, drama dan karya klasik.

Dalam konteks kajian, pengkaji memfokuskan pada puisi tradisional pantun 4 kerat dalam subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) Tingkatan 4. Harun Mat Piah (1989) mendefinisikan pantun melalui aspek dalaman, aspek luaran atau



struktur visualnya. Secara jelas, aspek luaran tersebut merujuk pada struktur dan seluruh ciri visual yang didengar dan dilihat iaitu:

- ❖ Terdiri daripada rangkap-rangkap berasingan. Setiap rangkap terjadi daripada garis-garis yang sejajar dan berpasangan, umumnya empat baris.
- ❖ Setiap baris mengandungi empat kata dasar. Unit yang penting ialah perkataan sedangkan suku kata merupakan aspek sampingan.
- ❖ Mempunyai klimaks iaitu kepanjangan atau kelebihan jumlah unit suku kata atau perkataan pada kuplet maksud.
- ❖ Setiap stanza terbahagi kepada dua unit iaitu pembayang dan maksud pada setiap kupletnya.
- ❖ Mempunyai skema rima yang tetap iaitu rima akhir a, b, a, b dengan sedikit variasi a, a, a, a. Selain daripada rima, asonansi juga merupakan aspek yang dominan dalam pembentukan sesebuah pantun.
- ❖ Setiap stanza pantun dalam semua bentuknya mengandungi satu fikiran yang bulat dan lengkap.

Aspek dalaman pula merujuk pada unsur-unsur yang dapat dirasakan secara subjektif mengikut pengalaman dan pemahaman pendengar-pendengar termasuklah:

- ❖ Penggunaan lambang-lambang tertentu mengikut anggapan dan *world-view* masyarakat.
- ❖ Mempunyai perhubungan makna antara pasangan pembayang dengan pasangan maksud sama ada hubungan konkrit atau abstrak melalui lambang-lambang.

Bagi menjelaskan aspek dalaman dan luaran dalam pantun empat kerat ini, sila perhatikan contoh di bawah bertemakan pantun Budi.

Tenang-tenang air di laut,

Sampan molek mudik ke tanjung:

Hati terkenang mulut menyebut,

Budi yang baik rasa nak junjung.

1.6.5 Guru

Kamus Dewan Edisi Keempat terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka mendefinisikan guru sebagai orang yang mengajar, pendidik, pengajar dan pengasuh. Menurut Abdullah Ishak (1989), seorang guru atau pendidik perlulah memiliki sifat-sifat peribadi yang unggul, ketokohan dan berperwatakan yang sempurna. Antara sifat tersebut ialah memiliki ilmu dan kaedah pengajaran, ketokohan dan berkeperibadian guru, menyampaikan ilmu kerana Allah, kebijaksanaan dan kematangan, bersifat kasih sayang serta berperwatakan guru. Dalam konteks penyelidikan ini, pengkaji menemu bual dua orang guru KMK di Sekolah Menengah Kebangsaan Labuan sebagai responden dalam melihat masalah PdPc pantun di dalam kelas dari segi kefahaman, kemahiran dan minat.

1.6.6 Pelajar Tingkatan 4

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat terbitan Dewan Bahasa dan Pustaka, istilah pelajar bermaksud orang atau anak yang sedang belajar atau berguru, pelajar, penuntut.



Tingkatan 4 pula merujuk kepada pelajar yang berumur 16 tahun dan dalam sistem pendidikan termasuk dalam kategori pelajar menengah atas. Kajian ini berfokuskan kepada lapan pelajar tingkatan 4 yang terpilih dan mengambil subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif di Sekolah Menengah Kebangsaan Labuan, Wilayah Persekutuan Labuan. Pelajar dipilih oleh guru berdasarkan tahap dan peringkat pencapaian iaitu cemerlang, sederhana dan lemah. Lapan pelajar KMK ini menjadi responden pengkaji bagi menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh mereka apabila mempelajari pantun dari segi kefahaman dan minat.

1.6.7 Teori Perkembangan Kreativiti Fisher

Teori Perkembangan Kreativiti Fisher (1943) yang diasaskan oleh Robert Fisher ini terdiri daripada empat peringkat perkembangan iaitu peringkat rangsangan, penerokaan, perancangan, aktiviti dan kajian semula. Dalam peringkat rangsangan, menurut Fisher seorang guru perlu merangsang minda kreatif murid dengan pelbagai soalan kritikal. Bertepatan dengan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) dalam RPH, penambahan elemen kreativiti dan inovasi memerlukan soalan menaakul iaitu soalan yang mencapah dan mampu menjana minda murid supaya lebih kreatif dan berinovasi. Dalam kajian ini, guru merangsang kreativiti pelajar dengan bertanya soalan tentang ciri, bentuk dan struktur pantun dari segi bilangan baris, bilangan patah perkataan, bilangan suku kata, rima akhir, rima tengah, pembayang dan maksud.

Pada peringkat penerokaan, soalan yang dikemukakan oleh guru cuba dijawab oleh murid. Guru perlu memberi peluang dan masa kepada murid untuk menjawab





soalan yang diberi. Guru boleh bertanya secara individu, secara kumpulan mahupun keseluruhan kelas. Jawapan itu nanti boleh dijadikan pendoman untuk berkarya. Dalam kajian ini, guru memberi masa kepada para pelajar untuk berkongsi jawapan mereka tentang ciri, bentuk dan struktur pantun dari segi bilangan baris, bilangan patah perkataan, bilangan suku kata, rima akhir, rima tengah, pembayang maksud yang baik dan berkesan dalam mencipta pantun.

Peringkat perancangan adalah peringkat menggalakkan pemikiran kreatif. Peringkat ini adalah untuk merancang dan memetakan semua aktiviti dan merekodkan segala kemungkinan. Aktiviti dilakukan secara dua peringkat iaitu perancangan secara verbal iaitu perancangan melalui perbincangan, pemerhatian, interaksi dan sebagainya dan kedua perancangan secara visual melalui visual, graf, imej lukisan dan sebagainya.

Dalam kajian ini, guru dan murid berbincang secara aktif tentang ciri, bentuk dan struktur pantun. Konsep-konsep penting pantun ini dihubungkan dengan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) yang merupakan satu kaedah atau teknik mencipta pantun oleh pengkaji.

Peringkat seterusnya ialah peringkat aktiviti. Pada peringkat ini, seseorang itu mendapat pemikiran kreatif bermula dengan set idea yang baru dan mereka merencanakan segala aktiviti. Dalam penyelidikan ini, guru perlu memberi murid tempoh masa yang sesuai untuk melakukan aktiviti. Guru menerangkan dan menunjuk cara kaedah atau teknik JUARA PANTUN menggunakan Jadual Kreatif Cipta Pantun berdasarkan langkah-langkah yang berikut:

Langkah 1: Membina maksud baris 3 dan 4 (4 patah perkataan)



- Langkah 2: Membina pembayang baris 1 dan 2 berunsurkan alam (4 patah perkataan)
- Langkah 3: Memilih dan menyesuaikan kosa kata rima akhir pantun a/b/a/b serta rima tengah.
- Langkah 4: Memadankan maksud dan pembayang. (Jika maksud pantun positif, pembayang unsur alam menggambarkan suka/ gembira, sebaliknya jika maksud pantun negatif, pembayang unsur alam menggambarkan hiba/ sedih)

Kajian semula merupakan peringkat terakhir teori Perkembangan Kreativiti Fisher. Peringkat ini menilai keberkesanan tindakan yang telah diambil bagi proses penambahbaikan selain melihat sama ada objektif kerja dapat dicapai atau tidak. Melalui kajian ini, pelajar menilai kaedah atau teknik Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) dalam membantu mereka mencipta pantun. Jika terdapat sebarang masalah, kaedah atau teknik ini boleh ditambah baik.

1.6.8 Teori Kognitif Lev Vygotsky

Teori Kognitif Lev Vygotsky turut digunakan oleh pengkaji bagi mengaitkan kemahiran berfikir yang berlaku dalam proses mencipta pantun menggunakan JUARA PANTUN. Pendekatan Kognitif merupakan pendekatan yang memberi perhatian khusus kepada proses pemikiran individu seperti kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif, kemahiran belajar dan motivasi.



Menurut Lev Vygotsky, perkembangan kognitif kanak-kanak adalah terhad disebabkan oleh sistem biologi yang belum matang. Terdapat dua faktor utama dalam perkembangan kognitif kanak-kanak iaitu interaksi sosial dan kemahiran berbahasa. Beliau berpendapat, perkembangan kognitif berlaku dalam dua peringkat iaitu peringkat sosial iaitu maklumat yang diperoleh hasil daripada interaksi antara dua individu seperti ibu bapa, rakan-rakan dan jiran manakala peringkat yang kedua ialah peringkat individu iaitu kebolehan seseorang menukar maklumat dan pengetahuan yang diperoleh daripada interaksi sosial kepada kefahaman individu.

Teori ini memiliki konsep-konsep penting dalam perkembangan kognitif iaitu Zon Perkembangan Proksimal (ZPD), perancah atau *scaffolding*, bahasa dan pemikiran, pembelajaran kerjasama dan saling memberi contoh. Zon perkembangan proksimal menerangkan kemahiran-kemahiran yang sukar dilakukan oleh kanak-kanak tetapi boleh dijayakan dengan bantuan dan bimbingan orang-orang dewasa seperti guru dan rakan sebaya yang lebih mahir. Had atas dan had bawah adalah dua peringkat yang terdapat dalam zon perkembangan proksimal. Had atas ialah kemahiran yang boleh dicapai dengan bantuan individu yang lebih mahir manakala had bawah bermaksud kemahiran yang telah dicapai sendiri oleh kanak-kanak. Dalam kajian ini, had atas merujuk kepada bantuan guru kepada para pelajar untuk mencipta pantun dengan betul menggunakan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) manakala had bawah merujuk pada ilmu pengetahuan dan kefahaman pelajar tentang pantun yang diperoleh semasa bersekolah di sekolah rendah.

Perancah atau *scaffolding* merujuk pada pembelajaran sosial yang menyediakan sokongan atau dokongan kepada seorang anak selama tahap pembelajaran berlangsung dan kemudian dilepaskan untuk melihat kompetensinya. Dalam kajian ini, sokongan





atau dokongan berbentuk kata-kata semangat dan pujian diberikan kepada semua pelajar bahawa mereka boleh mencipta dan menyiapkan pantun menggunakan JUARA PANTUN. Bahasa dan pemikiran adalah suatu bentuk penyampaian komunikasi sosial. Seseorang pelajar perlu berinteraksi dengan orang yang mempunyai pengetahuan yang lebih daripada dirinya.

Berkomunikasi dengan diri sendiri juga menurut Lev Vygotsky boleh dijadikan salah satu perkembangan kanak-kanak kerana mereka dapat mengawal tingkah laku sendiri. Semasa melaksanakan PdPc pantun, pelajar digalakkan untuk berkomunikasi dengan guru dan rakan-rakan dalam kumpulan supaya penciptaan pantun menjadi lebih mudah. Pembelajaran kerjasama juga merupakan konsep dalam teori ini bagi menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pelajar berbincang dan berinteraksi antara satu sama lain bagi mencipta pantun menggunakan JUARA PANTUN. Akhir sekali, konsep saling memberi contoh iaitu pendekatan pembelajaran secara kontekstual yang disampaikan oleh guru. Semasa PdPc berlangsung, guru menunjukkan terlebih dahulu langkah-langkah kaedah atau teknik Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) yang boleh dijadikan sebagai panduan kepada pelajar-pelajar. Walau bagaimanapun, tunjuk ajar dan bimbingan guru dikurangkan sekiranya pelajar sudah mampu dan berjaya mencipta pantun dengan sendirinya.

1.7 Batasan Kajian

Batasan kajian merupakan skop kajian yang perlu dinyatakan bagi membataskan kajian yang dijalankan oleh pengkaji. Hal ini adalah bagi memudahkan urusan pengkaji





menjalankan kajiannya. Kajian berfokus pada Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) Tingkatan 4. Kajian ini dijalankan di Sekolah Menengah Kebangsaan Labuan, Wilayah Persekutuan Labuan. Responden pengkaji terdiri daripada dua guru KMK dan lapan pelajar Tingkatan 4 yang mengambil subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK). Kajian lapangan seperti temu bual separa berstruktur, kajian kepustakaan, senarai semak analisis kandungan serta analisis dokumen telah dipilih sebagai instrumen kajian bagi menyokong Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan mencipta pantun dalam PdPc KMK.

Selain itu, kajian ini juga memfokuskan pada proses penghasilan Jadual Kreatif Cipta Pantun dan penghasilan Rancangan Pengajaran Harian yang dapat dijadikan sebagai sumber panduan kepada guru dan para pelajar membina pantun dengan mudah. Pengkaji ingin mengetahui sama ada kaedah atau teknik Jadual Kreatif Cipta Pantun ini memberi impak yang positif atau sebaliknya kepada guru dan pelajar yang mengambil subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK). Pengkaji telah memilih teori Perkembangan Kreativiti Fisher dan teori Kognitif Lev Vygotsky untuk dihubungkan dengan Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) dalam Rancangan Pengajaran Harian (RPH) subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) pelajar tingkatan 4. Teori Perkembangan Kreativiti Fisher terdiri daripada lima peringkat perkembangan iaitu peringkat rangsangan, penerokaan, perancangan, aktiviti dan kajian semula manakala teori Kognitif Lev Vygotsky mempunyai lima konsep iaitu zon perkembangan proksimal, perancah atau *scaffolding*, bahasa dan pemikiran, pembelajaran kerjasama serta saling memberi contoh.





1.8 Kepentingan Kajian

Kajian yang dijalankan memberikan variasi kepentingan dan impak yang positif kepada guru, pelajar, pihak sekolah, universiti, jabatan pendidikan, pihak kementerian, pembuat dasar, pengkaji akan datang demi kelestarian warisan budaya yang tak lapuk dek hujan, tak lekang dek panas ini. Kepentingan primer kajian Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) pelajar tingkatan 4 ialah guru-guru sastera boleh menggunakan dan mengaplikasikan JUARA PANTUN semasa menjalankan Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) puisi tradisional iaitu pantun ketika mengajar di dalam bilik darjah. Penggunaan kaedah ini membantu guru mengatasi masalah dalam pedagogi pantun kerana tekniknyanya yang sangat mudah difahami kerana guru sastera hanya perlu mengikuti panduan, langkah dan proses mencipta pantun menggunakan jadual yang disediakan dalam JUARA PANTUN.

Guru bukan opsyen yang menjadi guru sastera di sekolah juga mendapat manfaatnya kerana guru yang kurang pendedahan tentang aspek mencipta pantun boleh mempelajari dan merujuk teknik menghasilkan pantun menggunakan Jadual Kreatif Cipta Pantun ini. Guru pastinya berasa yakin untuk mengajar genre pantun kepada pelajar-pelajar dengan menggunakan teknik tersebut. Masalah pelajar lemah, lambat mencipta pantun, cepat berasa bosan dan tidak minat berpantun dapat ditangani oleh JUARA PANTUN kerana pelajar dibimbing satu persatu untuk menghasilkan serangkap pantun yang baik dan menarik.

Kepentingan kajian ini juga dapat memberi manfaat kepada pengkaji-pengkaji yang akan datang. Langkah-langkah sistematik mencipta pantun dalam JUARA





PANTUN boleh dijadikan rujukan kepada pengkaji lain yang ingin membuat penyelidikan tentang kaedah atau teknik mencipta pantun. Kajian lanjutan juga dapat dijalankan oleh pengkaji yang ingin mengkaji genre pantun sebagai asas kajiannya. Pengkaji akan datang lebih mudah untuk menyiapkan kajian mereka kerana boleh membuat rujukan berdasarkan kajian-kajian lepas yang dilakukan oleh pengkaji terdahulu. Hasil kajian yang diperoleh tentang kaedah atau teknik JUARA PANTUN ini dapat digunakan dan dijadikan panduan bagi memenuhi aspek kajian literatur dalam bab 2 bagi pengkaji yang ingin mengkaji tentang kaedah atau teknik pengajaran khususnya mencipta pantun.

Penghasilan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) pantun menjadi satu dokumen yang sangat berharga kepada guru-guru dan Kementerian Pendidikan Malaysia terutamanya. RPH yang dilengkapi dengan proses, langkah, teknik dan pendekatan mengajar menjadikan Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) mudah dan menarik di dalam bilik darjah. Penggunaan JUARA PANTUN sangat membantu guru sastera menguruskan masa, kaedah, teknik dan pendekatan mengajar pantun kepada pelajar-pelajar. RPH tentang JUARA PANTUN ini boleh dikongsi bersama guru-guru lain melalui Komuniti Pembelajaran Profesional (PLC) dan Latihan Dalam Perkhidmatan (LADAP). Perkongsian ilmu bersama guru yang mengajar mata pelajaran lain dan mempunyai latar belakang pendidikan yang berbeza ini dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap pantun yang merupakan khazanah negara yang berharga di samping memupuk budaya mencipta dalam memudahkan proses PdPc.

Kajian ini juga dapat membantu Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) kerana berupaya menjadi penanda aras kepada kaedah atau teknik pembelajaran mencipta pantun dalam subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif dan subjek Bahasa





Melayu di seluruh negara. Kaedah atau teknik Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) ini boleh disebar luas penggunaannya ke sekolah-sekolah di seluruh Malaysia. Perkongsian tentang JUARA PANTUN dapat mengembangkan lagi kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif pelajar-pelajar sekali gus mencapai Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) bagi melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan kepada Tuhan.

Membantu para pelajar aliran sastera memperoleh keputusan yang cemerlang dalam subjek Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) juga kepentingan kajian ini. Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) memandu pelajar mencipta pantun yang baik dari segi binaan pantun yang memenuhi aspek maksud, pembayang, rima akhir dan struktur pantun secara menyeluruh. Hal ini dikatakan demikian kerana teknik ini sangat mudah kerana pelajar hanya mengisi sebuah jadual yang memandu mereka untuk menyampaikan isi iaitu maksud pantun dan membina pembayang berunsurkan alam yang dipilih berdasarkan kosa kata pantun yang telah disediakan. Secara tuntasnya, ciptaan pantun menggunakan kaedah JUARA PANTUN ini adalah satu teknik yang sangat baik dan mampu membantu pelajar Kesusasteraan Melayu Komunikatif yang masih berada pada tahap sederhana dan lemah membina pantun yang memenuhi ciri-ciri pantun yang baik.

1.9 Rumusan

Secara keseluruhannya, bab ini membincangkan pendahuluan kajian bagi kajian ini. Hal ini termasuklah pengenalan, latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif





kajian, persoalan kajian, batasan kajian, kepentingan kajian, definisi operasional dan kesimpulan. Latar belakang kajian merujuk kepada kajian sama ada secara langsung atau tidak langsung. Pernyataan masalah pula menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan kajian ini dilaksanakan. Objektif kajian dibina sebagai panduan dan matlamat bagi mencapai hasil kajian tersebut. Soalan kajian pula dibina untuk menjawab pelbagai isu yang dibincangkan melalui hasil kajian ini. Kepentingan kajian pula dijelaskan sebagai faedah kajian dihasilkan sama ada untuk kepentingan individu, masyarakat, negara dan pada masa akan datang. Batasan kajian pula menghuraikan fokus kajian yang dilaksanakan. Jadual Kreatif Cipta Pantun (JUARA PANTUN) sebagai panduan dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Kesusasteraan Melayu Komunikatif (KMK) tingkatan 4 menjadi fokus utama dalam kajian ini. Segala huraian lanjut diterangkan dalam bab seterusnya.

