



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KESAN AKTIVITI KREATIF DAN MANIPULASI ARAHAN TERHADAP KREATIVITI PRODUK PERIBAHASA MELAYU



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

RUZITA BINTI SAIDIN



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



**KESAN AKTIVITI KREATIF DAN MANIPULASI ARAHAN TERHADAP
KREATIVITI PRODUK PERIBAHASA MELAYU**

RUZITA BINTI SAIDIN



**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(MOD PENYELIDIKAN)**

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

2021



UPSMPS-080 02
Revisi : 00/mis : 1/1UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS

Sila tanda (*)

Kertas Projek

Sajana Penyelidikan

Sajana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada12 JANUARI 2021.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, RUZITA BINTI SAIDIN, NO MATRIK: M20171000839, FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan inimengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KESAN AKTIVITI KREATIF DAN MANIPULASI ARAHAN TERHADAP KREATIVITI PRODUK PERIBAHASA MELAYU

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 se jelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Dr. Makmur bin Hj. Harun (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN AKTIVITI KREATIF DAN MANIPULASI ARAHAN TERHADAP KREATIVITI PRODUK PERIBAHASA MELAYU (TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (BAHASA MELAYU) (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).12 JANUARI 2021

Tarikh

Dr. Makmur bin Hj. Harun
Penyarah Kanan
Fakulti Bahasa Dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900, Tanjung Malim, Perak - Darul Ridzuan

Tandatangan Penyelia



UPSI/PS-380/31
Rev. 01 rev 5/1**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES****BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: KESAN AKTIVITI KREATIF DAN MANIPULASI ARAHAN
TERHADAP KREATIVITI PRODUK PERIBAHASA MELAYU

No. Matrik / Matric's No.: M20171000838

Saya / I: RUZITA BINTI SAIDIN

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut - acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI. The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
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.

Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

- ☐ SULIT/CONFIDENTIAL
- ☐ TERHAD/RESTRICTED
- ☒ TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasm 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972.

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.

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Dr. Makmur bin Hj. Harun

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
Penyelia / Supervisor

Fakulti Bahasa dan Komunikasi / Faculty of Language and Communication
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tarikh: 12 Januari 2021

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT & TERHAD, sila lampirkan surat dari pihak yang berkekuasaan berkenaan dengan menyatakan sebab-sebab dan tempoh laporan ini perlu dikekalkan 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 confidentiality or restriction.





PENGHARGAAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT pemilik seluruh kerajaan langit dan bumi yang telah mengizinkan kajian ini disempurnakan. Selawat dan salam ke atas baginda junjungan Nabi Muhammad SAW pembawa rahmat ke seluruh alam. Jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada al-Marhumah Prof. Madya Dr. Siti Saniah binti Abu Bakar sebagai penyelia utama dan Dr. Makmur Hj. Harun sebagai penyelia kedua, atas kesabaran, sokongan, nasihat dan bimbingan yang diberikan hingga kajian ini dapat dilaksanakan dengan jayanya. Tiada perkataan dapat menggambarkan rasa sebak atas kepulauan penyelia utama kepada Penciptanya sebelum disertasi ini dapat dijilidkan. Sesungguhnya kami adalah kepunyaan Allah dan kepada Allah jualah kami kembali. Tidak dilupakan kepada barisan pensyarah dan staf di IPS dan FBK khasnya, dan seluruh warga UPSI amnya. Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih kepada pihak Kementerian Pengajian Tinggi Bahagian Pinjaman dan Pembiayaan sebagai penaja dan majikan serta pihak Pejabat Pendidikan Daerah Hulu Selangor. Tidak lupa tunggak utama kajian ini, para pentadbir, guru dan responden dari sekolah-sekolah di Hulu Selangor yang telah terlibat secara langsung. Semoga segala usaha dan jasa baik pihak tuan dan puan akan dikira sebagai amalan di sisiNya dan diberi ganjaran yang sebaik-baiknya.



Kepada insan-insan mulia yang mengiringi perjalanan pengajian ini, kalian adalah sumber ilhamku. Cinta dan kasih kepada insan yang terlalu banyak berkorban dan memberi sokongan, suamiku En. Khusaini Amir tiang seri utama. Kepada bondaku Rahamah bt Hj.Sulaiman, anakandalah insan paling bertuah menerima segala limpahan redha dan doa yang tidak putus-putus darimu. Terlalu banyak pelajaran yang mendasar saat diasuh oleh tangan hikmatmu. Semoga Allah merahmati dan memberkati bonda dunia akhirat. Kepada al-Marhumah bonda mertuaku Hanedzah, segala keprihatinan dan kasih sayang yang dicurahkan semoga akan dikembalikan buat bonda dalam naungan taman-taman syurga. Buat al-Marhum ayahandaku Saidin bin Said, seluruh kebaikan daripada kajian ini anakanda titipkan buat ayahanda di sana. Anugerahkanlah ayahandaku dengan Syurga Firdaus ya Allah. Demikian juga buat al-Marhum ayahanda mertuaku, Puteh Wahab, moga ayahanda tenang di sana. Buat anak-anak belahan jiwa bonda, Ummi Syahidah, Zayyad, Haikal Ahmed, Wafiq Ahmed, Ummi Sarahah, Hadi Ahmed dan Waldan Ali Ahmed, serta cucunda berdua, Denish dan Aulia, kalian adalah sumber kekuatan dan kelangsungan perjuangan ini.

Akhir kata, jutaan terima kasih kepada saudara-mara, teman-teman dan kenalan serta semua yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam memberikan sumbangan cadangan dan bantuan dalam menyiapkan disertasi ini. Semoga penyelidikan ini dapat dijadikan wadah ilmu yang berguna untuk tatapan generasi akan datang.

Wassalam





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk meneliti kesan aktiviti kreatif dan manipulasi arahan terhadap kreativiti murid tahun lima yang menghasilkan produk daripada peribahasa Melayu. Kajian ini berbentuk kuasi-eksperimen dan data kajian dianalisis melalui pendekatan kuantitatif. 90 orang murid tahun lima daripada tiga buah sekolah di Hulu Selangor yang sama ciri dan kategori dipilih sebagai sampel kajian. Sampel dibahagikan kepada tiga kumpulan yang menjalankan aktiviti kreatif untuk menghasilkan produk peribahasa. Kumpulan 1 menerima arahan standard (AS), kumpulan 2 menerima arahan kreatif (AK) manakala Kumpulan 3 menerima arahan kreatif terperinci (AKT). Produk peribahasa Melayu yang dihasilkan dinilai oleh tiga orang penilai menggunakan teori implisit dengan lima skala Likert. Min tertinggi bagi skor kreativiti adalah bagi kumpulan AKT ($M=26.75$, $SP=3.31$) diikuti dengan kumpulan AK ($M=23.53$, $SP=4.62$) dan seterusnya kumpulan AS ($M=19.98$, $SP=3.54$). Terdapat perbezaan skor yang signifikan antara tiga kumpulan ini dengan nilai $F=23.015$, ($p<.05$). Terdapat hubungan yang kukuh antara manipulasi arahan dengan tahap kreativiti murid dengan nilai pekali $r=.597$, $\text{sig}=.00$ ($p<.05$). Untuk menjana kreativiti ke tahap terbaik, murid-murid di usia lingkungan 10 hingga 11 tahun memerlukan arahan dengan petunjuk kreatif dan contoh yang jelas selaras dengan Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget. Implikasi kajian ini telah memberi sumbangan yang signifikan kepada usaha pengukuhan teori dan literatur mengenai pembelajaran kreatif. Pembelajaran kreatif dalam konteks pendidikan di Malaysia perlu mengambil kira kepentingan agama, budaya dan sensitiviti masyarakat berbilang kaum. Aktiviti kreatif artistik berpotensi sebagai nilai tambah kepada aktiviti sedia ada dengan menghasilkan produk yang mempunyai nilai budaya, nilai ekonomi dan nilai ilmu justeru perlu dipertimbangkan dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan. Cadangan kajian lanjutan terhadap demografi dan kemahiran berlainan dapat menambah maklumat yang diperlukan dalam usaha untuk menjana kreativiti murid.





EFFECTS OF CREATIVE ACTIVITIES AND MANIPULATION OF INSTRUCTIONS ON THE CREATIVITY OF MALAY PROVERBS PRODUCT

ABSTRACT

This study was done to examine the effect of creative activities and manipulating instructions on the creativity of fifth-year students to create products from Malay proverbs. This was a quasi experiment study and data were analysed using the quantitative approach. The study sample involved 90 fifth-year students from three schools situated in Hulu Selangor with similar characteristics. Sample were divided into three groups to undergo creative activities to create products from Malay proverbs. Group 1 received standard instructions (AS), Group 2 received creative instructions (AK) while Group 3 received detailed creative instructions (AKT). The products were analysed by three evaluators using implicit theory by five Likert scale. Group AKT obtained the highest mean score for levels of creativity (M=26.75, SD=3.31) followed by group AK (M=23.53, SD=4.62) and AS (M=19.98, SD=3.54). There is a significant difference between the three treatment groups with $F=23.015$, ($p < .05$). There is a strong relationship between manipulated instructions with level of creativity (Coefficient value $r=.597$, sig.=.00, $p<.05$). In order to create the optimum level of creativity, students between the age of 10 to 11 years need creative indicators and clear examples, consistent with the Theory of Cognitive Development by Jean Piaget. The implication of this research contributes to strengthen theories and literature in term of creative learning. Creative learning in Malaysian education need to consider the necessity of religious, culture as well as sensitivity of divers society. Artistic creative activities have the potential to provide added value to current activities by creating products that possess cultural, economic and knowledge values; hence should be considered in the teaching and learning process. Further study on difference skills and demographics can add information needed to generate student creativity.





KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
ISI KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	xiv
SENARAI RAJAH	xvii
SENARAI SINGKATAN	xix
SENARAI LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar belakang kajian	2
1.2.1 Pendidikan Bahasa Melayu	3
1.2.2 Pendidikan bertaraf dunia	11
1.3 Pernyataan Masalah	18
1.4 Objektif kajian	22
1.5 Soalan kajian	23
1.6 Hipotesis	23
1.7 Kerangka konseptual	24



1.8	Kerangka Teoritikal	28
1.8.1	Model Pembelajaran Kreatif	28
1.9	Kepentingan Kajian	31
1.9.1	Murid	31
1.9.2	Guru	32
1.9.3	Penggubal Kurikulum	33
1.9.4	Kelestarian Bahasa Melayu	33
1.10	Batasan Kajian	34
1.10.1	Batasan Tajuk	35
1.10.2	Batasan Lokasi	35
1.10.3	Batasan Pemboleh Ubah Kajian	36
1.10.4	Batasan Sampel	36
1.11	Delimitasi Kajian	36
1.11.1	Lokasi	36
1.11.2	Sampel Kajian	37
1.11.3	Batasan Pembolehubah Kajian	37
1.11.4	Batasan Sampel	38
1.12	Definisi operasional	38
1.12.1	Aktiviti Kreatif	38
1.12.2	Manipulasi Arahan	39
1.12.3	Tahap Kreativiti	40
1.12.4	Produk Peribahasa	40

1.13	Rumusan	42
------	---------	----

BAB 2	SOROTAN LITERATUR	43
--------------	--------------------------	-----------

2.1	Pendahuluan	43
-----	-------------	----

2.2	Peribahasa Melayu	44
-----	-------------------	----

2.2.1	Perumpamaan	46
-------	-------------	----

2.2.2	Simpulan bahasa	47
-------	-----------------	----

2.2.3	Pepatah	47
-------	---------	----

2.2.4	Bidalan	48
-------	---------	----

2.2.5	Lidah Pendeta	49
-------	---------------	----

2.3	Kaedah dan teknik pengajaran	50
-----	------------------------------	----

2.3.1	Kemahiran berfikir	50
-------	--------------------	----

2.3.2	Didik hiburan	52
-------	---------------	----

2.3.3	Pembelajaran berasaskan projek	52
-------	--------------------------------	----

2.3.4	Kecerdasan pelbagai	53
-------	---------------------	----

2.4	Tipografi	53
-----	-----------	----

2.5	Konsep kreativiti	55
-----	-------------------	----

2.6	Teori Pembelajaran Kreatif	56
-----	----------------------------	----

2.6.1	Teori Pembelajaran Humanistik	57
-------	-------------------------------	----

2.6.2	Teori Pembelajaran VAK	58
-------	------------------------	----

2.6.3	Model Pembelajaran Kreatif	61
-------	----------------------------	----

2.7	Teori kreativiti	62
2.7.1	Individu Kreatif	64
2.7.2	Proses Bagaimana Manusia Menjadi Kreatif	67
2.7.3	Persekitaran kreatif	69
2.7.4	Produk kreatif	71
2.7.5	Teori Seni Dan Kreativiti Vygotsky	74
2.7.6	Konsep Kreativiti Mia Perry Dan Diane R. Collier	77
2.8	Pengaruh kreativiti	83
2.8.1	Kreativiti dan kecerdasan individu	83
2.8.2	Kreativiti Dan Masa	84
2.8.3	Kreativiti dan personaliti	87
2.9	Pengukuran kreativiti	88
2.10	Teori implisit	90
2.11	Pengajaran kreatif	91
2.12	Manipulasi arahan	94
2.13	Tinjauan Kajian	97
2.13.1	Peribahasa	97
2.13.2	Kreativiti	111
2.14	Rumusan	129

BAB 3 METODOLOGI 130

3.1	Pendahuluan	130
-----	-------------	-----

3.2	Reka bentuk kajian	131
3.2.1	Justifikasi pemilihan kajian jenis kuasi-eksperimen tiga Kumpulan	131
3.3	Pemboleh ubah kajian	133
3.3.1	Pemboleh ubah bebas atau <i>independent variable</i>	134
3.3.2	Pemboleh ubah bersandar atau <i>dependent variable</i>	136
3.4	Populasi dan sampel kajian	136
3.5	Pemilihan sampel dan lokasi kajian	137
3.6	Instrumen kajian	138
3.7	Instrumentasi (Alat penilaian kajian)	144
3.7.1	Borang demografi sampel.	145
3.8	Kesahan instrumen eksperimen	146
3.8.1	Kesahan kandungan	146
3.8.2	Kesahan dalaman	147
3.8.3	Kesahan muka	152
3.9	Kebolehpercayaan instrumen	153
3.10	Prosedur pengumpulan data	154
3.10.1	Kumpulan rawatan AS,AK,AKT	154
3.10.2	Sumber data	156
3.11	Analisis data	156
3.11.1	Tafsiran tahap min	157
3.11.2	Tafsiran korelasi	159

3.11.3 Tafsiran <i>Alpha Cronbach</i>	159
3.12 Etika penyelidikan	160
3.13 Prosedur penganalisan data	162
3.14 Ujian rintis	162
3.14.1 Pembersihan data	163
3.14.2 Dapatan kajian rintis	164
3.14.3 Laporan kajian	167
3.15 Rumusan	170
 BAB 4 DAPATAN KAJIAN	 171

4.1 Pendahuluan	171
4.2 Persediaan Data	175
4.2.1 Semakan Data	175
4.2.2 Ujian Normaliti	176
4.3 Demografi Responden	179
4.4 Data Kajian	180
4.4.1 Penskoran Produk Peribahasa Oleh Para Penilai	188
4.5 Statistik Deskriptif	194
4.5.1 Soalan Kajian Pertama: Apakah Skor Min Tahap Kreativiti TigaKumpulan Rawatan Yang Menerima Arahan Berbeza dalam Menghasilkan Produk Peribahasa	194
4.6 Statistik Inferensi	201

4.6.1	Soalan Kajian Kedua : Adakah terdapat perbezaan Yang signifikan min tahap kreativiti tiga kumpulan yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa.	201
4.6.2	Soalan Kajian Ketiga : Adakah terdapat hubungan yang Signifikan tiga jenis arahan dengan tahap kreativiti Kumpulan yang menghasilkan produk peribahasa	205
4.6.3	Keputusan pengujian hipotesis	210
4.7	Rumusan	209

BAB 5 PERBINCANGAN DAN RUMUSAN 210

5.1	Pendahuluan	210
5.2	Ringkasan Kajian	211
5.3	Perbincangan	213
5.4	Hipotesis alternatif 1: Terdapat perbezaan yang signifikan tahap skor min tiga kumpulan murid yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa	213
5.4.1	Kekuatan dan Kelemahan Jenis-Jenis Arahan	213
5.4.2	Kekuatan Dan Kelemahan Aktiviti Konvensional	219
5.4.3	Kekuatan Dan Kelemahan Aktiviti Kreatif	220
5.5	Hipotesis alternatif 2: Terdapat hubungan yang signifikan antara tiga jenis arahan dengan tahap kreativiti murid yang menghasilkan produk peribahasa	227
5.6	Implikasi dapatan kajian	233
5.6.1	Implikasi Kepada Teori	233
5.6.2	Implikasi kepada amalan	236
5.7	Cadangan Kajian Lanjutan	237

5.8	Kesimpulan	240
-----	------------	-----

RUJUKAN	241
----------------	------------

LAMPIRAN	254
-----------------	------------



SENARAI JADUAL

No. Jadual

Muka surat

1.1	Pengajaran kemahiran Bahasa Melayu secara berfokus mengikut hari	5
1.2	Perbezaan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah dan Kurikulum Standard Sekolah Rendah	13
1.3	Sekolah-sekolah yang terlibat dengan kajian	37
2.1	Penerangan KBAT dari sumber DSKP Bahasa Melayu Tahun Lima KPM	51
2.2	Senarai kajian peribahasa	98
2.3	Senarai kajian kreatif	111
3.1	Keputusan undian bagi penentuan kumpulan	132
3.2	Lokasi dan populasi sampel kajian murid tahun lima di Hulu Selangor	136
3.3	Lokasi dan sampel kajian (Murid tahun lima)	137
3.4	Senarai peribahasa dan maknanya merujuk Pusat Rujukan Persuratan Melayu, Dewan Bahasa dan Pustaka	142
3.5	Kesahan muka	152
3.6	Perubahan instrumen arahan	153
3.7	Prosedur pengumpulan data kumpulan rawatan	154
3.8	Analisis data	157
3.9	Min skala lima likert mengikut lima tahap	158



3.10	Min skala kreativiti mengikut lima tahap	158
3.11	Nilai pekali koefisien korelasi 'r'	159
3.12	Indeks ketekalan dalaman Alpha Cronbach	160
3.13	Lokasi dan pemilihan sampel kajian	163
3.14	Perbezaan nilai skor min kreativiti	165
3.15	Ujian keseragaman varian	165
3.16	Keputusan ujian ANOVA satu hala	166
3.17	Perbandingan antara kumpulan	166
4.1	Analisis skor pemboleh ubah	176
4.2	Keputusan ujian normaliti pemboleh ubah bersandar Kategori arahan	177
4.3	Keputusan ujian normaliti pemboleh ubah bersandar tahap kreativiti	177
4.4	Keputusan ujian pencongan dan lengkungan	178
4.5	Taburan demografi responden kajian	179
4.6	Skor tahap kreativiti	181
4.7	Skor kreativiti mengikut kumpulan dan penilai	186
4.8	Keputusan ujian kebolehpercayaan tiga orang penilai	187
4.9	Keputusan analisis <i>Alpha Cronbach</i> kreativiti kumpulan	187
4.10	Skor min kreativiti yang diberi oleh Penilai1, Penilai 2 Dan Penilai 3	195
4.11	Skor min tahap kreativiti produk peribahasa	196
4.12	Tahap kreativiti kumpulan rawatan	197
4.13	Taburan pencapaian tahap kreativiti	199
4.14	Keputusan analisis deskriptif	200
4.15	Ujian keseragaman varian tahap kreativiti: Ujian Levene	202



4.16	Keputusan ujian ANOVA satu hala skor tahap kreativiti	203
4.17	Perbandingan berbilang	204
4.18	korelasi antara manipulasi arahan dengan skor kreativiti	207
4.19	Keputusan pengujian hipotesis	209



**SENARAI RAJAH**

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka konseptual kajian berdasarkan Model Pembelajaran Kreatif	25
1.2	Model Pembelajaran Kreatif	29
1.3	Produk Peribahasa dari Kumpulan AS	41
1.4	Produk Peribahasa dari Kumpulan AK	41
1.5	Produk Peribahasa dari Kumpulan AKT	42
2.1	Kedudukan peribahasa dalam bahasa kiasan	46
2.2	Pusingan Pecutan Pembelajaran	60
2.2	Teori-teori dan Model-model kreativiti berdasarkan teori 4P	64
3.1	Bias persampelan	133
3.2	Reka bentuk eksperimen bagi perbandingan relatif antara kumpulan rawatan	135
3.3	Contoh rancangan pengajaran harian guru dengan aktiviti kreatif sebagai sisipan peribahasa	141
3.4	Graf pencapaian setiap kumpulan	167
4.1	Jenis-jenis data	173
4.2	Produk yang mendapat skor 1	189
4.3	Produk yang mendapat skor 2	190



4.4	Produk yang mendapat skor 3	191
4.5	Produk yang mendapat skor 4	192
4.6	Produk yang mendapat skor 5	193
4.7	Graf Skor min tahap kreativiti tiga kumpulan arahan	205
4.8	Skor Min Kreativiti Yang Diberi Oleh Tiga Penilai	208
5.1	Model Pembelajaran Kreatif	214
5.2	Peribahasa ‘Langkah Kanan’ yang dihasilkan oleh responden 100 dari kumpulan AKT	222
5.3	Produk peribahasa “Seperti tikus memperbaiki labu” dan “sehari selembat benang” yang dihasilkan oleh responden 100 dari kumpulan AKT	223
5.4	Produk peribahasa “Putih mata” yang dihasilkan oleh responden 056 dari kumpulan AK	224
5.5	Produk peribahasa yang dihasilkan oleh responden 042 dari kumpulan AS dan responden 116 dari kumpulan AKT	226
5.6	Produk peribahasa “Seperti pahat dengan penukul” dihasilkan oleh responden 081 dari kumpulan AK	229
5.7	Produk peribahasa “Sehari selembat benang, lama-lama jadi kain” dihasilkan oleh responden 082 dari kumpulan AK.	229
5.8	Produk peribahasa “Rambang mata” yang dihasilkan oleh responden 056 dari kumpulan AK.	230
5.8	Kerangka Model Pembelajaran Amalan Kreatif	235



SENARAI SINGKATAN

AK	Arahan Kreatif
AKT	Arahan Kreatif Terperinci
ANS	<i>Autonomic Nervous System</i>
APT	<i>Amusement Park Theoretical Model</i>
AS	Arahan Standard
BVSR	<i>Blind Variation And Selective Retention</i>
DMN	<i>Default Mode Network</i>
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran
DTT	<i>Divergent Thinking Test</i>
EEC	<i>Electroencephalography</i>
GVSR	<i>Galvanic Skin Responses</i>
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KBKK	Kemahiran Berfikir Kreatif Dan Kritis
KBSR	Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah
KOMSAS	Komponen Sastera





KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PAK	Pembelajaran Akses Kendiri
PAK-21	Pembelajaran Abad Ke-21
PDPC	Pembelajaran Dan Pemudahcaraan
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
SPSS	<i>Statistical Packages For The Social Science</i>





SENARAI LAMPIRAN

- A1 Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Daripada EPRD
- A2 Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Daripada JPN Selangor
- A3 Surat Lantikan Pakar Penilai
- A4 Arahan Pengajaran Aktiviti Kreatif
- A5 Senarai Peribahasa
- A6 Rancangan Pengajaran Harian
- A7 Borang Skor kreativiti





BAB 1



PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Pendidikan di seluruh dunia sedang membincangkan kaedah terbaik untuk memastikan kesejahteraan sejagat. Penguasaan peribahasa dan kreativiti mendapat perhatian





penting namun perlaksanaannya menghadapi isu-isu yang membelenggu. Kajian ini akan menyentuh perihal latar belakang, pernyataan masalah, objektif dan soalan kajian. Hipotesis dan kerangka konseptual turut dinyatakan dalam perbincangan seterusnya. Selanjutnya adalah kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi operasional pada bahagian akhir bab yang akan mengupas dengan lebih mendalam tajuk kajian ini sebelum rumusan dibentangkan.

1.2 Latar belakang

Pendidikan adalah satu keperluan asas yang berupaya membawa perubahan. Perubahan tetap berlaku sama ada masyarakat menerima cabaran pendidikan yang dihadapi atau dikalahkan olehnya (OECD, 2018). Pendidikan di Tanah Melayu telah melalui fasafasa perubahan sejak lebih 1400 tahun dahulu hasil penyebaran agama Islam hingga kepada penjajahan British dan Jepun (Tan Y.S., 2009). Sebagai sebuah negara membangun, perubahan yang lebih pesat berlaku selepas merdeka. Pendidikan dianggap sebagai kuasa penting untuk mempercepatkan pembaharuan dan perubahan dikebanyakan negara membangun (Zainuddin Hassan, Mohd Zaki Mohamed Som, & Nur Azza Abd Aziz, 2015). Melalui sistem pendidikan, Kerajaan Perikatan yang diberi amanah oleh pihak British telah mengubah sistem vernakular di Tanah Melayu kepada sistem kebangsaan secara berperingkat-peringkat. Sistem kebangsaan menggunakan Bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar untuk menyatupadukan rakyat.

Pelaksanaan Bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar tidak diberi penekanan oleh Jawatankuasa Razak dengan kadar segera atas masalah kekurangan guru dan





masalah perancangan korpus bahasa. Namun begitu, beberapa cadangan dalam Jawatankuasa Razak termasuk insentif dan ganjaran untuk menguasai Bahasa Melayu dapat membawanya ke satu tahap mutu yang mencukupi (Tan Y.S., 2009). Insentif dan ganjaran ini termaktub di dalam *Federation of Malaya 1956*.

.... Pertama, kelayakan Bahasa Melayu akan dijadikan syarat kemasukan ke pelbagai tingkatan perkhidmatan kerajaan. Kedua, Bahasa Melayu akan dijadikan salah satu faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan kemasukan pendidikan menengah dan wajib dalam semua peperiksaan kerajaan. Ketiga, Bahasa Melayu akan dijadikan prasyarat kepada sesiapa yang ingin memohon biasiswa daripada dana awam. Keempat, bonus akan diberi untuk menggalakkan penguasaan bahasa dengan lebih cepat dalam pelbagai tahap perkhidmatan kerajaan. Kelima, sebahagian bantuan modal kepada sekolah akan bergantung kepada kejayaan dalam pembelajaran Bahasa Melayu sebelum kemudahan yang mencukupi disediakan. Keenam, Bahasa Melayu akan dijadikan sebahagian daripada mata pelajaran yang wajib dalam kursus latihan perguruan dan peperiksaan....

(*Federation of Malaya 1956*).



1.2.1 Pendidikan Bahasa Melayu

Bahasa Melayu melalui sejarah yang panjang sebelum dapat diiktiraf sebagai bahasa rasmi dan bahasa kebangsaan. Semasa mencapai kemerdekaan pada tahun 1957, negara mewarisi sistem persekolahan yang terpisah mengikut kumpulan etnik yang berbeza. Aminuddin Baki (dalam Tan Yao Sua, 2009) menyatakan bahawa “kelemahan struktur pendidikan sedia ada dengan sistem pelbagai-vernakular telah dan akan menggalakkan pengasingan”. Sebagai graduan sarjana dari Universiti London, beliau mempunyai ilmu dan kesedaran terhadap kepentingan pembinaan negara bangsa yang bersatu-padu. Aminuddin Baki telah memperjuangkan Bahasa Melayu sebagai bahasa pengantar di sekolah-sekolah untuk menjadi alat perpaduan. Beliau telah berkhidmat sebagai





pensyarah di Maktab Perguruan Sultan Idris (MPSI) pada tahun 1953. MPSI telah menyemai sentimen nasionalis dalam sanubarinya meskipun beliau hanya sempat berkhidmat dalam tempoh yang pendek di maktab ini (Tan Y.S., 2009). Hasil perjuangan Aminuddin Baki ini memungkinkan mata pelajaran Bahasa Melayu menjadi mata pelajaran teras dan wajib lulus kepada calon-calon peperiksaan awam di Malaysia hingga kini.

Pengajaran Bahasa Melayu, atau disebut bahasa Malaysia di dalam dokumen standard kurikulum dan prestasi diajarkan mengikut rancangan yang dibekalkan ke sekolah. Bagi mengelakkan kekeliruan perihal Bahasa Melayu dan bahasa Malaysia, kajian ini mengambil pegangan Perkara 152 Perlembagaan Persekutuan; Bahasa Melayu ialah bahasa kebangsaan negara Malaysia. Ungkapan “Bahasa Malaysia” tidak digunakan dalam perlembagaan tetapi hanya digunakan oleh masyarakat Malaysia demi menimbulkan rasa milik bersama Bahasa Melayu sebagai bahasa kebangsaan, bahasa rasmi, dan bahasa perpaduan rakyat Malaysia. (Berita Harian 15 Ogos, 2005)

Oleh itu, terma Bahasa Melayu akan digunakan dalam kajian ini sebagai istilah yang tepat menurut Perlembagaan Persekutuan. Penjelasan ini adalah untuk mengelakkan kekeliruan kerana dokumen standard kurikulum yang dibekalkan ke sekolah menggunakan istilah bahasa Malaysia.

Mata pelajaran Bahasa Melayu diajar di sekolah rendah sebagai mata pelajaran teras. Masa yang diperuntukkan menurut Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR Semakan 2017) ialah 192 jam setahun bagi Tahap 1 (Tahun 1,2,3) dan 160 jam bagi





Tahap 2 (Tahun 4,5,6). Pelaksanaan Tahap 2 KSSR (Semakan 2017) akan bermula pada 2020. Secara umum, pada tahun 2017,2018 dan 2019, pengajaran Bahasa Melayu tahap 2 masih menggunakan sistem KSSR iaitu peruntukan masa mengikut minggu ialah 300 minit. Namun demikian, kebanyakan sekolah mula membuat penyelarasan untuk tahap dua mengikut sistem peruntukan mengikut jam dalam setahun seperti tahap 1. Dalam tempoh ini, guru Bahasa Melayu akan mengajar mengikut kurikulum yang dirancang pada awal tahun agar dapat *meliputi* semua kemahiran. Pengajaran kemahiran dalam Bahasa Melayu disusun secara berfokus. Jadual 1.1 adalah contoh fokus kemahiran mengikut hari dalam seminggu. Susunan kemahiran adalah mengikut budi bicara guru dan pihak sekolah mengikut kesesuaian masing-masing.

Jadual 1.1



Pengajaran Kemahiran Bahasa Melayu secara berfokus mengikut hari



Negeri bercuti & Ahad	Sabtu	Negeri bercuti Jumaat & Sabtu	Kemahiran
Isnin		Ahad	Lisan, mendengar dan bertutur
Selasa		Isnin	Membaca
Rabu		Selasa	Menulis
Khamis		Rabu	Didik hiburan
Jumaat		Khamis	Tatabahasa

Bahasa Melayu kini telah mencapai kedudukan yang tinggi sebagai bahasa moden, iaitu sebagai bahasa ilmiah, bahasa kebudayaan dan bahasa kesusasteraan. (Mohd. Rashid Md Idris, 2012). Bahasa Melayu diajar menggunakan strategi yang pelbagai untuk meningkatkan kefahaman murid seperti yang dinyatakan di dalam dokumen standard kurikulum dan prestasi KSSR (DSKP) Bahasa Melayu Tahun 5.





Dokumen ini dibekalkan ke sekolah-sekolah oleh pihak Kementerian Pendidikan sebagai sumber rujukan utama.

Kurikulum bagi Bahasa Melayu disusun mengikut prinsip kebahasaan peringkat tertinggi. Buku teks yang disediakan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum digubal mengikut ketetapan yang telah ditentukan lengkap dengan standard kandungan, nilai murni dan objektif pengajaran. Standard Kurikulum Bahasa Melayu sekolah rendah digubal untuk membolehkan murid berketerampilan dalam berbahasa dan boleh berkomunikasi untuk memenuhi keperluan diri, memperoleh pengetahuan, ilmu, kemahiran, maklumat, nilai dan idea serta hubungan sosial dalam kehidupan harian. Objektifnya adalah untuk melahirkan murid yang berkeupayaan untuk:

- i. Mendengar, mengecam, mengajuk dan menentukan arah bunyi persekitaran dengan teliti dan betul; ii. Mendengar, memahami dan menyebut bunyi bahasa iaitu abjad, perkataan, frasa dan ayat dengan betul; iii. Mendengar, memahami dan memberikan respons berdasarkan arahan, pesanan dan pertanyaan dengan betul; iv. Bertutur dan berbual serta menyatakan permintaan tentang sesuatu perkara dalam situasi formal dan tidak formal dengan betul secara bertatasusila;
- v. Bercerita sesuatu perkara dan menceritakan semula perkara yang didengar, dibaca dan ditonton menggunakan sebutan yang jelas dan intonasi yang betul;
- vi. Berbicara untuk menyampaikan maklumat tentang sesuatu perkara daripada pelbagai sumber dengan tepat secara bertatasusila;





- vii. Berbincang dan mengemukakan pendapat tentang sesuatu perkara daripada pelbagai sumber secara bertatasusila;
- viii. Membaca pelbagai perkataan, frasa dan ayat secara mekanis dengan sebutan dan intonasi yang betul;
- ix. Membaca, memahami perkataan, frasa dan ayat daripada pelbagai sumber dengan lancar, sebutan yang jelas dan intonasi yang betul;
- x. Membaca dan memahami maklumat yang tersurat dan tersirat daripada pelbagai bahan untuk memberi respons dengan betul;
- xi. Membaca dan menaakul untuk memindahkan maklumat yang terdapat dalam pelbagai bahan;
- xii. Membaca pelbagai bahan bacaan bagi memperkaya kosa kata dan maklumat untuk memupuk minat membaca;
- xiii. Melakukan aktiviti pramenulis dengan betul;
- xiv. Menulis secara mekanis dengan betul dan kemas;
- xv. Membina dan menulis perkataan, frasa dan ayat dengan betul;
- xvi. Menulis imlak dengan tepat;
- xvii. Mencatat dan menulis untuk menyampaikan maklumat tentang sesuatu perkara dengan menggunakan bahasa yang santun;
- xviii. Menghasilkan penulisan kreatif dalam pelbagai genre dengan betul;
- xix. Mengedit dan memurnikan hasil penulisan;
- xx. Menulis ulasan berdasarkan maklumat yang diperoleh daripada pelbagai sumber;
- xxi. Menggunakan sistem bahasa yang betul dalam pertuturan, pembacaan dan penulisan; dan





- xxii. Menghayati dan mengamalkan nilai murni, bersikap positif, semangat patriotik dan kewarganegaraan melalui aktiviti berbahasa

Menurut kurikulum Bahasa Melayu masa kini, peribahasa disenaraikan di dalam sistem bahasa dan perlu diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Kandungan ini secara khusus diajar dalam kemahiran tatabahasa. Peribahasa juga boleh berada di dalam mana-mana petikan merentas kemahiran dan dipelajari secara langsung. Dalam ilmu berkaitan orang Melayu, peribahasa adalah antara sumber penting dan asli (Supyan Hussin, Ding C. M., & Kala Kuppusamy, 2004). Peribahasa dalam sesuatu bahasa adalah satu khazanah yang bernilai terhadap budaya bangsa. Pepatah Inggeris juga mengatakan “*Nothing defines a culture as distinctly as its language, and the element of language that best encapsulates a society's values and beliefs is its proverbs*”



Namun begitu, laporan menunjukkan bahawa penguasaan peribahasa dalam kalangan murid dan pelatih guru adalah rendah (Nor Hashimah Jalaluddin & Junaini Kasdan, 2010; Hasmidar Hassan, 2016). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Makna leksikal yang ditampilkan dalam peribahasa menjadi salah satu punca ia sukar diinterpretasikan. Walaupun masih ramai yang tinggal di persekitaran berhampiran flora dan fauna, pengaruh teknologi dan hiburan membataskan interaksi mereka dengan alam sekitar. Apatah lagi analogi yang dipilih mengaitkan sifat fizikal, habitat semula jadi, biologi, topografi, dan sebagainya. Contohnya peribahasa “Bagai aur dengan tebing”. Tidak ramai yang tahu aur adalah buluh. Anatomi pokok buluh juga tidak benar-benar difahami. Aur atau buluh dipilih kerana sifatnya yang tumbuh di tebing sungai dengan akar serabut yang dapat menghalang hakisan. Sifat dan habitat aur ini





membantu tebing bertahan dengan hakisan air justeru menjadi medium untuk aur hidup di tebing sungai. Peribahasa ini menggambarkan sifat saling bekerjasama. Pengalaman yang terhad dalam kalangan remaja menyebabkan mereka gagal memberi makna peribahasa yang tepat (Jalaludin & Kasdan, 2010).

Bagi simpulan bahasa yang mempunyai makna berlainan dari perkataan juga memerlukan konteks yang mencukupi untuk ditafsirkan oleh murid. Tafsiran itu pula tidak dapat dilakukan berdasarkan ilmu semantik. Hal ini demikian menyebabkan timbulnya kekeliruan lantas menjadikan murid semakin menjauhi peribahasa. Sebagai pendidik, guru-guru harus memberi kesedaran kepada generasi baharu akan muslihat di sebalik makna tersirat yang dituturkan dalam peribahasa. Masyarakat Melayu menggunakan peribahasa untuk memberi teguran, menyatakan hasrat hati dan melahirkan perasaan dengan cara yang paling halus tanpa menjatuhkan air muka seseorang (Norazimah Zakaria, Naffi Mat, Hasrina Baharum, & Minah Siantan, 2016). Ini merupakan keistimewaan pemikiran masyarakat Melayu yang berpegang kepada ajaran Islam dalam mengamalkan syariat menjaga silaturahim. Apabila kekeliruan dapat diuraikan, murid akan lebih menghargai lalu meningkatkan minat untuk mengetahui dengan lebih banyak.

Peribahasa juga sukar dikuasai kerana makna literal setiap leksikal yang membina strukturnya tidak difahami (Hasmidar Hassan, 2016). Terdapat peribahasa yang menggunakan bahasa sastera lama dan klasik. Contohnya peribahasa, “Ada biduk, hendakkan serempu pula”. Kata “biduk” dan “serempu” tidak digunakan dalam pertuturan seharian lagi. Justeru tidak ramai yang tahu akan maknanya. Biduk ialah perahu untuk menangkap ikan atau mengangkut barang manakala serempu ialah perahu





yang dibuat dengan lunas panjang dan lekuk. Apabila makna literal ini difahami, maksudnya sudah dapat ditelah. Maksud peribahasa ini adalah ‘belum berpuas hati dengan apa yang dimiliki’.

Peribahasa telah berusia ratusan dan ribuan tahun. Sebelum ada undang-undang yang mengawal perilaku hidup manusia bermasyarakat, orang bijak pandai dalam sesuatu bangsa pada zaman itu telah mencipta beberapa petua, nasihat atau petunjuk sebagai peraturan tatatertib pergaulan, tatasusila dalam pergaulan dan hubungan sesama manusia (Norazimah Zakaria et al., 2016). Mereka menggunakan perkataan dan ayat yang digunakan pada waktu itu. Remaja masa kini yang hidup dalam era sains dan teknologi pula, lebih selesa dengan bahasa yang dianggap moden yang tidak menggambarkan bahasa klasik dan unsur sastera lama yang tidak mereka fahami (Rozita Radhiah Said, 2016). Generasi yang lebih berusia pun tidak banyak menggunakan peribahasa dalam perbualan dengan generasi baharu maka tidak hairanlah apabila peribahasa semakin hilang dari radar bahasa.

Menghayati peribahasa melalui laras sastera klasik dan ketinggian pemikiran yang dipamerkan, pasti menjadi cabaran untuk generasi yang kurang terdedah dengannya. Sementelah perkataan dan susunan peribahasa tidak boleh diubah (Nik Hassan Basri Nik Ab.Kadir, 2003). Namun peribahasa bukan sekadar perumusan dari petunjuk-petunjuk yang terkumpul. Peribahasa hadir sebagai satu kesatuan dan ia perlu dipelajari, dihafal, difahami dan dituturkan sesuai dengan konteksnya (Jalaludin & Kasdan, 2010). Dengan penggunaan peribahasa, maksud dapat disampaikan dengan tepat dan jitu dan bahasa menjadi indah dan sopan.





Seluruh kajian ini menyasarkan agar peribahasa dapat difahami, dihayati dan diamalkan dalam pertuturan dan penulisan. Keindahan, ketinggian akal budi, hikmah, kebijaksanaan, kehalusan, kesarjanaan yang terkandung di dalam peribahasa haruslah dipelihara dan dipopularkan. Terdapat bait-bait klasik yang menjadi sumber kekayaan bahasa yang sukar diperoleh selain melalui peribahasa. Penggunaan peribahasa dalam pertuturan dan penulisan akan menambah nilai estetik dan intelek sesuatu karya. Namun jika tidak dilazimi maka tidak ada sesiapa pun yang akan menghargainya. Bak kata pepatah, apalah gunanya kemenyan sebesar tungku kalau tidak dibakar.

1.2.2 Pendidikan bertaraf dunia



Rang Undang-undang Pendidikan 1995 diusulkan dengan sasaran kepada sistem pendidikan kebangsaan ke arah pendidikan bertaraf dunia dari segi kualiti untuk mencapai aspirasi negara. Falsafah Pendidikan Negara dijadikan landasan kepada Dasar Pendidikan Kebangsaan. Bertitik tolak dari Falsafah Pendidikan Negara dan kemudiannya menjadi Falsafah Pendidikan Kebangsaan, sistem pendidikan mula memasukkan elemen-elemen yang menjurus ke arah hasrat yang dicita-citakan iaitu melahirkan insan yang seimbang dan harmonis seiring dengan perkembangan pendidikan di peringkat global.

Falsafah Pendidikan Kebangsaan

Pendidikan di Malaysia ialah satu usaha berterusan ke arah memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek,





rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

Untuk mencapai pendidikan bertaraf dunia, sistem pendidikan di Malaysia telah melalui beberapa fasa. Kurikulum Baru dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah dan Sekolah Menengah (KBSR dan KBSM) telah diguna pakai mulai tahun 1980-an. Selepas itu sistem ini dinilai semula pada 2009 dan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) menyambung legasi pendidikan dengan penambahbaikan sesuai dengan perubahan global mulai 2011. KSSR mengalami semakan semula pada 2017 selaras dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bermula di tingkatan satu sebagai kesinambungan kohort pertama KSSR.



KSSR masih mengambil prinsip-prinsip Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) dengan beberapa tambahan seperti yang digariskan di dalam Buku Penerangan Kurikulum Standard Sekolah Rendah Semakan 2017. (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016). Perbezaan KBSR dan KSSR adalah seperti Jadual 1.2 berikut:



Jadual 1.2

Perbezaan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah dan Kurikulum Standard Sekolah Rendah

KBSR	KSSR
Reka bentuk kurikulum berasaskan tiga bidang : - komunikasi - Manusia dan alam sekeliling - Perkembangan diri individu	Berasaskan enam tunjang utama : -Komunikasi -Kerohanian, sikap dan nilai -Kemanusiaan -Perkembangan fizikal dan estetika -Sains dan Teknologi -Keterampilan Diri
Bahan kurikulum -sukatan pelajaran	Bahan kurikulum -Dokumen Standard Kurikulum dan Prestasi
Reka bentuk kurikulum - linear	Reka Bentuk Kurikulum - modular
Organisasi kurikulum tahap Satu (Tahun 1,2,3) -Mata Pelajaran teras, Wajib dan Tambahan	Organisasi kurikulum tahap Satu (Tahun 1,2,3) -Modul Teras Asas, Teras tema dan elektif
Tahap 2 (Tahun 4,5,6) - Mata Pelajaran teras, Wajib dan Tambahan	Tahap 2 (Tahun 4,5,6) - Mata Pelajaran teras, Wajib dan Tambahan
Berfokuskan 3M (Membaca, Menulis, Mengira)	Berfokuskan 4M (Membaca, Menulis, Mengira, menaakul)

(Sumber: Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016)

Terdapat perbezaan dan pertambahan dalam aspek reka bentuk, organisasi dan fokus kurikulum dalam KSSR berbanding KBSR. KSSR lebih terperinci dengan tumpuan kepada kemanusiaan termasuk kerohanian, sikap dan nilai, perkembangan fizikal dan nilai estetik serta keterampilan diri di samping sains dan teknologi. Tunjang



utama ini menyokong elemen kreatif dan nilai yang terdapat di dalam budaya termasuk elemen sastera seperti peribahasa. Fokus KSSR juga bertambah dari 3M kepada 4M iaitu membaca, menulis, mengira dan menaakul. Pengajaran Bahasa Melayu menggunakan peribahasa dapat menyokong proses menaakul maksud tersurat dan tersirat dalam peribahasa. Kesan dari aktiviti kreatif dapat memenuhi tunjang utama KSSR. KSSR Semakan 2017 adalah selari dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 dan telah mendapat kelulusan daripada Mesyuarat Jawatankuasa Kurikulum Kebangsaan Bil.1/2015 pada 5 Februari 2015 dan Mesyuarat Jawatankuasa Perancangan Pendidikan kali ke-208 pada 21 September 2015 untuk pelaksanaan secara berperingkat-peringkat bermula dengan Tahun 1 pada 2017 (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2016) . Di dalam buku penerangan ini juga dinyatakan bahawa kurikulum persekolahan digubal dengan hasrat untuk melahirkan insan yang seimbang, berfikiran kreatif, kritis dan inovatif selari dengan PPPM (2013-2025).

PPPM telah mengambil kira keperluan masa kini. Saliceti (2015) menegaskan bahawa untuk hidup di zaman ini dan menguruskan segala perubahan, terdapat keperluan terhadap kekuatan, keanjalan dan personaliti kreatif. Begitu juga dakwaan Ketua Pengarah *The 2006 UNESCO Conference Building Creative Competencies for the 21st Century* (Newton & Newton, 2014) bahawa “Kreativiti adalah harapan manusia”. Kenyataan ini telah mengeluarkan inti pati prosiding dan para peserta melihat kreativiti adalah penyelesaian kepada masalah sejagat. Namun begitu, pendidik tidak memahami kreativiti dengan betul atau benar-benar menghargainya. Mereka melihat kreativiti melalui kaca mata barat sahaja (Newton & Newton, 2014). Kreativiti





telah “difitnah, diabaikan dan disalah erti namun akhirnya menyerlah dengan sendiri” (Amy Azzam, 2009).

Di Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia berhasrat menggabungkan kreativiti dan inovasi dalam kurikulum pendidikan. Hasrat ini berada di landasan yang benar namun sukar dilaksanakan. Sebahagian daripada usaha merealisasikan hasrat ini adalah dengan menerapkan nilai kreativiti dan inovasi dalam elemen merentas kurikulum. Elemen merentas kurikulum ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan (Bahagian Perkembangan Kurikulum, KPM, 2016). Meski pun pendidikan yang standard dapat memenuhi pengetahuan asas, terdapat banyak faedah untuk menggabungkan kreativiti ke dalam kurikulum. Faedah itu termasuk menyediakan peluang kepada murid untuk mempraktikkan pemikiran di luar kebiasaan seterusnya meningkatkan motivasi (Burke-Adams, 2007).

Elemen merentas kurikulum yang sedia ada termasuk bahasa, sains dan teknologi, pendidikan alam sekitar, nilai murni dan patriotisme. Elemen merentas kurikulum yang baharu, iaitu kreativiti dan inovasi, keusahawanan serta teknologi maklumat dan komunikasi dikenal pasti sebagai pelengkap kepada usaha memantapkan kualiti pelaksanaan KSSR. Penerapan elemen-elemen ini merupakan penjelmaan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Kini Pembelajaran Abad Ke-21 menjadikan pendidikan di Malaysia lebih dinamik, berdaya saing dan mengikuti aliran semasa untuk meletakkannya bertaraf dunia.





Pembelajaran Bahasa Melayu di sekolah rendah berfokus pada kemahiran literasi dan aplikasi bahasa. Pada Tahap 1, murid-murid perlu menguasai asas kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Ini bermakna konsep kembali kepada asas (*back to basic*) diberi penekanan yang khusus. Penekanan juga diberikan kepada pembelajaran yang menyeronokkan yang berkonsepkan aktiviti didik hibur.

Pada Tahap 2, penekanan diberikan kepada pengukuhan dan aplikasi kemahiran bahasa. Melalui penguasaan kemahiran bahasa ini, murid dapat berkomunikasi dalam pelbagai situasi dengan lebih berkesan, manakala melalui kemahiran membaca, murid dapat meningkatkan kosa kata di samping memupuk minat membaca. Penguasaan tatabahasa yang baik dapat membantu murid menghasilkan penulisan yang kreatif dan berkualiti. Aktiviti didik hibur dalam pengajaran dan pembelajaran yang mengaplikasikan pelbagai pendekatan dan teknik seperti nyanyian dan permainan serta penggunaan pelbagai bahan yang menarik dapat membantu murid menguasai dan menghayati pembelajaran. Matlamat, objektif dan fokus pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu ini menggambarkan hasrat untuk melahirkan insan yang seimbang seperti yang dinyatakan dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Namun begitu, sistem pendidikan yang masih berorientasikan peperiksaan menyebabkan guru-guru yang mengajar Bahasa Melayu mengikat diri mereka dengan ketetapan yang telah ditentukan untuk mencapai standard yang diperlukan dalam peperiksaan dan pentaksiran.

Sebahagian daripada perancangan untuk menjadikan mata pelajaran Bahasa Melayu sebagai santai, menarik, menghiburkan dan kreatif tertumpu kepada aktiviti didik hibur yang menyarankan teknik nyanyian, permainan dan penggunaan pelbagai bahan yang menarik. Hanya satu daripada 22 objektif umum penggubalan KSSR





Bahasa Melayu yang menyasarkan elemen kreativiti murid iaitu objektif ke-18: Menghasilkan penulisan kreatif dalam pelbagai genre dengan betul. Kreativiti dalam berbahasa juga diterjemahkan dalam aktiviti berbentuk mentalis dan kurang menekankan elemen kreativiti berbentuk mekanis seperti seni artistik, reka bentuk, grafik dan sebagainya. Hal ini berlaku kerana kreativiti berbentuk seni artistik berada di bawah dalam hierarki (Perry & Collier, 2018) meski pun para sarjana dalam bidang kreativiti mendapati seni artistik sentiasa berganding dengan kreativiti melalui kajian, perbincangan dan penggunaan harian (Pahl, 2007). Hakikat ini menjadi cabaran dalam hasrat untuk menjadikan pendidikan di Malaysia bersifat sejagat kerana di peringkat global, kreativiti dilihat satu-satunya harapan masa hadapan yang tidak menentu (OECD, 2018). Kreativiti artistik perlu diberi tempat dan ruang yang lebih luas dalam semua bidang termasuk bidang bahasa kerana peranannya sebagai asas kepada penajaan kreativiti (Robinson, K. di http://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=en) yang lebih terbuka dan melangkaui sempadan. Pdpc yang melibatkan pembelajaran kreatif memerlukan kaedah dan teknik yang lebih bebas dan memberi ruang kepada murid untuk meneroka ke alam imaginasi mereka.

Guru-guru harus bersifat lebih terbuka dengan membenarkan murid untuk memiliki kebebasan yang diperlukan untuk menjana kreativiti dan tidak terikat dengan stereotaip rancangan pengajaran yang terlalu strategik dan taktikal. Terdapat bukti kukuh berdasarkan kajian terdahulu (Sharp, Honeck, & Kozbelt, 2011) yang menyatakan bahawa kreativiti harus beriringan dengan perubahan ke arah “kurang preskripsi” dalam rancangan pengajaran. Guru harus diberi kebebasan menyusun rancangan pengajarannya untuk menjana kreativiti dan menambah aktiviti berbentuk





keaktiviti artistik sebagai salah satu usaha memasukkan elemen kreativiti dan inovasi dalam bidang bahasa meskipun tidak ditekankan di dalam DSKP. Salah satu kemahiran bahasa dalam mata pelajaran Bahasa Melayu yang sedang berdepan dengan masalah ialah peribahasa.

Sistem pendidikan sebagai satu institusi yang menyediakan modal insan untuk kelangsungan negara ini di masa hadapan telah menyediakan satu gagasan bersifat luwes untuk menghasilkan ‘produk’ yang bersedia dengan cabaran alaf-21 dan seterusnya. Kesiediaan generasi baharu ini pula bergantung kepada kejayaan perlaksanaan gagasan yang disusun sedemikian rupa. Oleh sebab kreativiti dijana dengan cara di luar kebiasaan, tidak mengikut susunan, terbuka dan bebas, satu penilaian menyeluruh perlu dilaksanakan untuk memastikan hasrat ini bukan retorik semata-mata. Pelaksana menggalas tugas penting namun polisi penggubal dasar adalah penentu jatuh bangun sebuah negara.

1.3 Pernyataan Masalah

Remaja menganggap bahawa peribahasa adalah suatu bahasa klise yang sering digunakan dan dihafal oleh orang-orang tua sebagai bahan pidato dalam upacara adat (Rozita Radhiah Said, 2016) menyebabkan mereka tidak berminat untuk menggunakannya. Kajian-kajian berkaitan peribahasa sebelum ini pula banyak menyentuh aspek semantik, pragmatik dan perbandingan dengan bahasa lain seperti yang dijalankan oleh (Ahmad Fuad Mat Hassan & Zaitul Azma Zainon Hamzah, 2017; Hasmidar Hassan, 2016; Lim K. H., 2010; Musa, Said, Rodi, & Karim, 2012; Noraini





Shahida Ishak, 2010; Noraini Shahida Ishak & M Mascitah Mansor, 2011; Ragini & Che Ibrahim, 2015) berbanding pedagogi dan eksperimen bagi mengatasi isu-isu peribahasa.

Titik perhubungan untuk meningkatkan proses memori yang diperlukan dalam menyimpan pengetahuan adalah terkait dengan maklumat baharu untuk menghasilkan kerja kreatif (Bolwerk, Mack-Andrick, Lang, Dorfler, & Maihofner, 2014). Ini selari dengan strategi pembelajaran abad ke-21 iaitu kreativiti (OECD, 2018). Justeru, kerja kreatif dapat meningkatkan proses memori seterusnya penguasaan peribahasa. Kreativiti dan seni adalah sinonim seperti juga seni dengan sains dan teknologi (Lindqvist, 2003). Kerja kreatif berbentuk seni dapat dijadikan teknik dalam pengajaran yang boleh meningkatkan proses memori (daya ingatan).



Peribahasa sedang mendepani masalah yang tersendiri. Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa 60% pelajar remaja atau golongan muda gagal menguasai kemahiran peribahasa dengan baik (Hasmidar Hassan, 2016; Jalaludin & Kasdan, 2010). Penguasaan peribahasa dalam kalangan remaja Melayu berhubung soalan yang dikemukakan juga rendah, iaitu 46.2% (390) remaja Melayu berada pada tahap tidak memuaskan. Keadaan ini menggambarkan orang Melayu yang mengetahui budaya Melayu juga tidak dapat menjawab soalan tersebut, apatah lagi kaum-kaum lain (Nor Hashimah Jalaluddin & Junaini Kasdan, 2010). Ini memberi petunjuk bahawa teknik dan kaedah yang murid pelajari selama ini tidak mengekalkan ingatan dan memori mereka walaupun telah didedahkan kepada peribahasa sejak di bangku sekolah rendah lagi. Rozita Radhiah Said (2016) mencadangkan agar kaedah guru Bahasa Melayu mengajarkan peribahasa perlu lebih jelas, berinformasi, telus dan kreatif.





Kajian yang menghubungkan elemen seni dengan sastera Melayu (termasuk peribahasa) dikesan pada 2011 yang dijalankan oleh Mazlan A. Karim dan A. Rahman Mohamed, (2011) dan Rosnidar Ain dan Mohd. Saleeh Rahamad, (2009). Mazlan dan A. Rahman (2011) menganalisis makna dalam karya cetak yang dihasilkan oleh artis yang menggunakan bidalan dan peribahasa. Rosnidar dan Mohd. Saleeh (2009) pula meneliti perkembangan puisi moden yang menggunakan elemen tipografi dan mendapati bahawa puisi dengan tipografi kurang mendapat perhatian di Malaysia (Rosnidar Ain & Mohd. Saleeh Rahamad, 2010). Namun begitu, puisi dan prosa klasik termasuk peribahasa mempunyai potensi yang cerah untuk dikembangkan seiring dengan ilmu tipografi. Lebih banyak kajian perlu dijalankan.

Program latihan kreatif yang direka dengan baik menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap pencapaian kreativiti (Scott, Leritz, & Mumford, 2004). Namun begitu, laporan UNESCO menunjukkan bahawa kebanyakan guru masih belum dapat memahami konsep asas pembelajaran bersepadu, pendidikan holistik, kreatif dan inovatif (KPM, 2013). Pada tahun 2011, Akademi Kepimpinan Pengajian Tinggi (AKEPT) mendapati, 50% pengajaran yang disampaikan tidak memuaskan, sedangkan semangat inovasi dan kreativiti harus digabungkan dalam sistem pendidikan Malaysia untuk memastikannya terus relevan dalam dunia yang berkembang hebat (Tan Sri Muhyiddin Yassin, 2013). Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran harus menerapkan kreativiti dalam kalangan pelajar dengan aktiviti kreatif.

Aktiviti kreatif seperti menulis novel atau melukis yang melibatkan fungsi otak kanan kini jarang dilibatkan berbanding aktiviti yang menggunakan fungsi otak kiri





(Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad & Vijayaletchumy Subramaniam, 2014).
Buktinya, meskipun kreativiti dianggap penting dalam pendidikan di Malaysia tiada laporan statistik yang berkaitan dengan pencapaian kreativiti murid berbanding kemahiran akademik seperti peperiksaan awam, *Programme For International Student Assessment* (PISA) dan *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMMS) sedangkan pendidikan sejagat telah pun mengarahkan perhatian kepada kreativiti (OECD, 2018).

Meski pun demikian, terdapat laporan dari *Malaysian Global Innovation & Creativity Centre* (MaGIC Malaysia) yang menyatakan Malaysia menduduki tangga ke-37 daripada 127 negara dalam *Global Innovation Index Ranking 2017*, jauh di belakang Singapura yang menduduki tangga ke-7. Laporan ini menunjukkan perhatian kerajaan terhadap bidang kreatif dan inovasi dari sudut ekonomi di mana indeks bagi *Bussiness Environment* (persekitaran perniagaan) mencatat 75.1 mata manakala indeks pendidikan hanya mencatat 47.2 mata (Fong, 2017). Ternyata persepsi awam tentang kualiti keberhasilan pendidikan (Ekshibit 3-21 dalam Laporan awal PPPM 2013-2025) yang menyatakan kebimbangan majikan tentang kekurangan kemahiran berfikir aras tinggi seperti penyelesaian masalah dan pemikiran kreatif ada asasny. Justeru masalah kreativiti dalam pendidikan ini turut berada dalam perspektif industri di Malaysia yang memerlukan tindakan segera.

Di peringkat global, Davies et al., (2013) menjalankan kajian yang ditaja oleh *Learning and Teaching Scotland* (LTS) terhadap 210 artikel yang diterbitkan antara 2005-2011 berkaitan kreativiti. Beliau mendapati bahawa kurangnya kajian berasaskan bukti saintifik. Hanya 2 artikel daripada 58 kajian yang menjalankan eksperimen.





Kebanyakan kajian dalam bidang kreatif berkisar tentang falsafah, anekdot atau polemik seperti juga kajian kreativiti di Malaysia.

Berdasarkan masalah penguasaan peribahasa dan pengajaran yang kurang menggalakkan kreativiti serta kurangnya kajian melibatkan eksperimen maka kajian ini dijalankan. Kajian ini mengatur satu eksperimen untuk melihat amalan pengajaran melalui kesan aktiviti kreatif dan manipulasi arahan terhadap kreativiti produk peribahasa murid tahun lima di Hulu Selangor.

1.4 Objektif kajian

Kajian ini bertujuan melihat kesan aktiviti kreatif dan manipulasi arahan terhadap tahap penguasaan dan kreativiti produk peribahasa murid tahun lima di Hulu Selangor.

Objektif khusus kajian ini adalah seperti berikut:

1. Menenal pasti skor min tahap kreativiti tiga kumpulan murid tahun lima yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa
2. Menenal pasti perbezaan skor min tahap kreativiti tiga kumpulan murid tahun lima yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa
3. Menganalisis hubungan antara manipulasi arahan dengan tahap kreativiti tiga kumpulan murid tahun lima yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa





1.5 Soalan kajian

Kajian ini dilaksanakan adalah untuk menjawab persoalan-persoalan kajian seperti berikut:

1. Apakah skor min tahap kreativiti tiga kumpulan rawatan yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa
2. Adakah terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap kreativiti tiga kumpulan yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa
3. Adakah terdapat hubungan yang signifikan tiga jenis arahan dengan tahap kreativiti kumpulan yang menghasilkan produk peribahasa



1.6 Hipotesis

Hipotesis dalam kajian ini adalah seperti berikut:

1. Ha 1 : Terdapat perbezaan yang signifikan tahap kreativiti tiga kumpulan murid yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa
2. Ha 2 : Terdapat hubungan yang signifikan antara tiga jenis arahan dengan tahap kreativiti murid yang menghasilkan produk peribahasa.



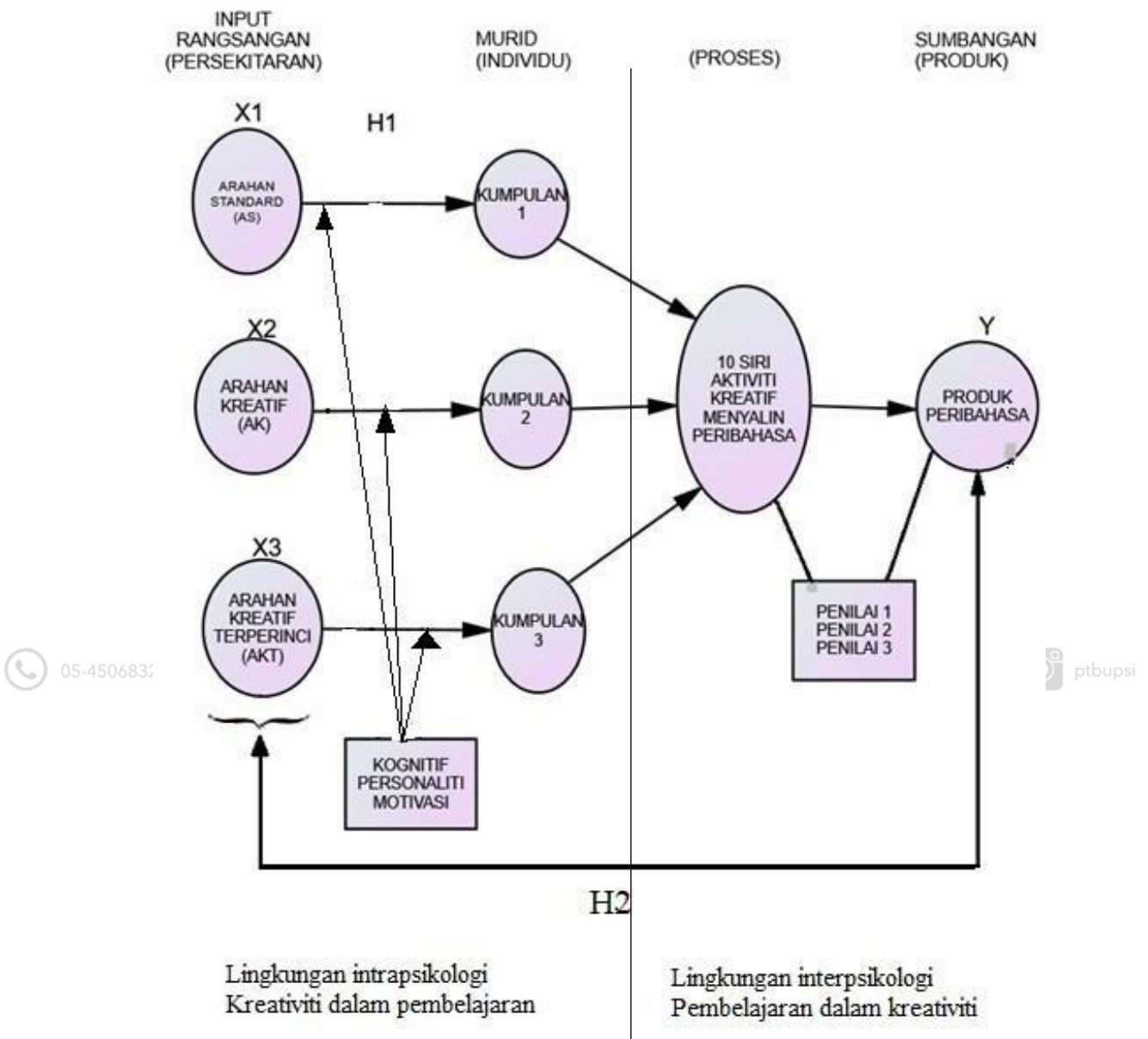


1.7 Kerangka konseptual

Kerangka konseptual ialah satu diagram yang dijadikan asas panduan dalam proses penyelidikan dan merupakan satu hubungan idea dalam komponen-komponen penyelidikan. Kajian ini membentangkan satu kerangka konseptual berpandukan Model Sebab Akibat (*Causal Modeling*) yang diasaskan oleh Herbert B.Asher (1976) dan Model Pembelajaran Kreatif (Beghetto, 2016). Rajah 1.1 menunjukkan kerangka konseptual kajian ini.



KERANGKA KAJIAN KESAN AKTIVITI KREATIF DAN MANIPULASI ARAHAN TERHADAP KREATIVITI PRODUK PERIBAHASA



Rajah 1.1. Kerangka konseptual kajian berdasarkan Model Pembelajaran Kreatif

Kerangka konseptual kajian ini menunjukkan X1, X2 dan X3 ialah arahan sebagai sumber rangsangan pembelajaran kreatif. Rangsangan arahan merupakan pemboleh ubah bebas bagi kajian ini. Rangsangan berlaku dalam persekitaran yang mempengaruhi kreativiti seorang individu. Tiga jenis arahan diberi kepada kumpulan



murid yang berlainan untuk menjalani aktiviti menyalin peribahasa. Rangsangan dalam pembelajaran kreatif perlu berada di dalam zon optima agar murid menyedarinya. Arahan-arahan yang berbeza dalam kajian ini menjadi rangsangan pada zon berbeza. Rangsangan arahan yang manakah berada dalam zon perbezaan optima ditentukan melalui pencapaian kreativiti produk peribahasa (Y). Maka manipulasi arahan (X1,X2 dan X3) dalam aktiviti kreatif dengan kreativiti produk (Y) yang dihasilkan oleh murid saling berhubung. Produk peribahasa ini juga mempunyai potensi untuk disumbangkan kepada masyarakat (aspek interpsikologi) sebagai penghargaan kepada bahasa dan budaya setempat.

Teori kreativiti berasaskan 4P (*Person, Press, Process* dan *Product*). Y mewakili kreativiti produk peribahasa (*Product*) sebagai pemboleh ubah bersandar. X1, X2 dan X3 merupakan penyebab kepada Y. Rangsangan arahan dalam X1, X2 dan X3 adalah aspek persekitaran (*Press*) yang mengakibatkan perubahan kepada kreativiti hasil produk peribahasa bagi setiap kumpulan murid (*Person*). Rangsangan ini berkaitan dengan hipotesis pertama (H1) bagi kajian ini iaitu ; Terdapat perbezaan yang signifikan tahap kreativiti tiga kumpulan murid yang menerima arahan berbeza dalam menghasilkan produk peribahasa. Kreativiti dihasilkan dalam pembelajaran (*creativityin-learning*) berlaku semasa murid menjalankan aktiviti kreatif sebagai proses menjana kreativiti (*Process*). Pembelajaran berlaku semasa menghasilkan produk kreatif (*learning-in-creativity*) dalam Y.

Hubungan antara X1,X2 danX3 (tiga jenis arahan) dengan Y (kreativiti produk peribahasa) adalah berasaskan Model Pembelajaran Kreatif (Beghetto, 2016). Model ini memperkenalkan pergantungan hubungan antara kreativiti dan pembelajaran.





Pemahaman baharu terhasil daripada proses kreatif yang menggabungkan maklumat baharu (peribahasa baharu dan maknanya yang diberi oleh guru untuk disalin semula) dan pengalaman (aktiviti kreatif) dengan pemahaman sebelumnya (peribahasa yang telah dipelajari sebelum ini). Pemahaman baharu yang terhasil adalah pertambahan perbendaharaan peribahasa bagi murid. Pengalaman semasa melukis perkataan dengancara yang kreatif ini merupakan aspek intrapsikologi yang dinyatakan dalam Model Pembelajaran Kreatif. Proses kreativiti seorang individu dipengaruhi juga oleh faktorkognitif, personaliti dan motivasi masing-masing. Faktor ini dikawal sebaik mungkin melalui pemilihan sampel yang sama aras pencapaian akademik dan umur antara 10 hingga 11 tahun. Kanak-kanak dalam lingkungan umur ini belum membangun personaliti yang stabil.



Hipotesis kedua (H2) kajian ini iaitu; Terdapat hubungan yang signifikan antara tiga jenis arahan dengan tahap kreativiti murid yang menghasilkan produk peribahasa, melihat hubungan antara X1, X2 dan X3 dengan Y. Terdapat kesan yang signifikan manipulasi arahan terhadap tahap kreativiti kumpulan yang menghasilkan produk peribahasa ditinjau dari sudut kekuatan hubungan antara X1, X2 dan X3 dengan Y susulan dari hubungan yang signifikan.

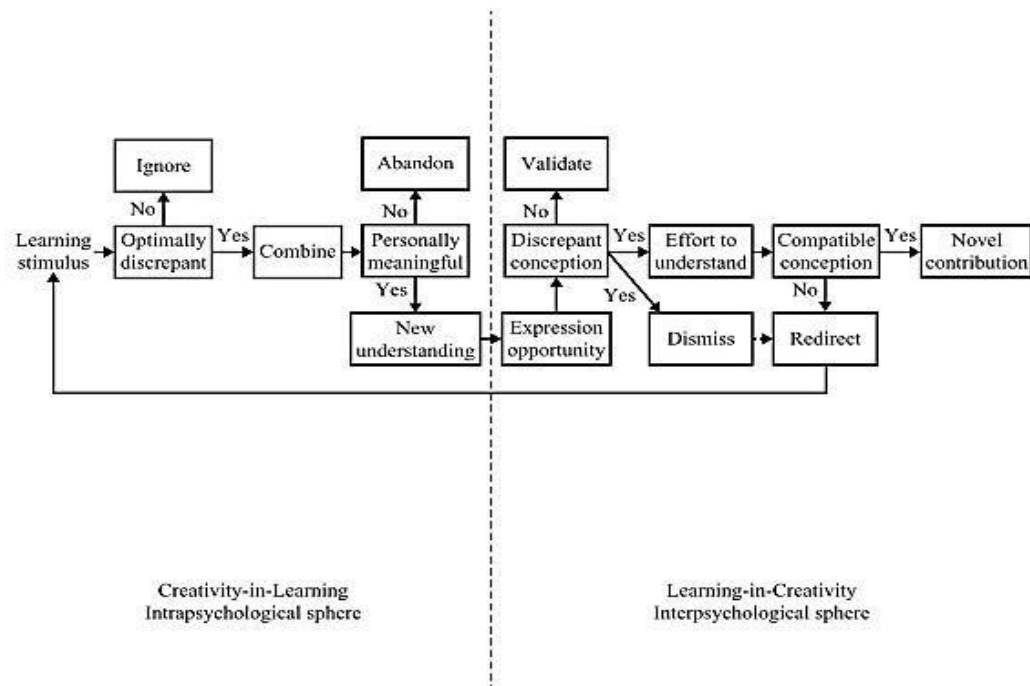


1.8 Kerangka Teoritikal

Kerangka teoretikal kajian ini menggunakan asas teori kreativiti 4P (Rhodes, 1956) (*Person, product, process, press*) dipecahkan kepada setiap ‘P’ hingga melahirkan model dan teori khusus yang lain. Model Pembelajaran Kreatif oleh Beghetto (2016) menjadi rujukan bagi proses pembelajaran kreatif Bahasa Melayu dalam kajian ini.

1.8.1 Model Pembelajaran Kreatif

Model pembelajaran kreatif oleh Beghetto (2016) memperkenalkan cara baharu pemikiran terhadap pergantungan hubungan antara kreativiti dan pembelajaran. Model ini memulakan pembelajaran kreatif (input) dengan ‘rangsangan’ untuk mewujudkan persekitaran (*press*). Murid adalah individu yang terlibat (*person*) manakala aktiviti menyalin peribahasa adalah prosesnya (*Process*). Akhir sekali output bagi Model Pembelajaran Kreatif ini ialah sumbangan (*product*). Kajian ini melihat produk peribahasa sebagai sumbangan kepada masyarakat hasil kreativiti individu atau kumpulan yang mengusahakannya. Melalui usaha itu, penyumbang belajar untuk menjadi kreatif agar produk keluarannya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat (Pembelajaran dalam kreativiti). Ia menyediakan penjelasan peranan kreativiti dalam pembelajaran individu (*creativity-in-learning*) iaitu kreativiti dalam pembelajaran dan peranan perkongsian pembelajaran individu dalam membuat sumbangan kreatif kepada orang lain (*learning-in-creativity*) ‘pembelajaran dalam kreativiti’. Rajah menunjukkan Model Pembelajaran Kreatif oleh Beghetto



Model ini juga menerangkan bahawa proses pembelajaran kreatif dimulai dengan rangsangan. Rangsangan pembelajaran adalah berkaitan maklumat pembelajaran yang luas seperti isi kandungan, soalan guru, respons rakan sebaya atau respons guru terhadap murid (Beghetto, 2016). Kajian ini menjadikan arahan sebagai bentuk rangsangan pembelajaran kreatif. Rangsangan ini mungkin kurang disedari oleh murid atas dua sebab iaitu rangsangan kurang menonjol untuk disedari dan kedua kerana fenomena 'buta akibat tidak memberi perhatian' (*inattentional blindness*) (Mack and Rock, 1998). Fenomena ini terjadi apabila seseorang terlalu fokus kepada aspek persekitaran yang lain. Dalam konteks pembelajaran kreatif, rangsangan pembelajaran harus berada di zon perbezaan yang optima agar murid dapat menyedarinya. Jika rangsangan ini tidak berada dalam zon perbezaan yang optima, murid mungkin



menganggapnya sebagai sesuatu yang telah diketahui dan mengabaikannya (Beghetto, 2016) menyebabkan kreativiti tidak dapat dihasilkan.

Model ini mengaitkan penghasilan pemahaman baharu daripada proses kreatif yang menggabungkan maklumat baharu dan pengalaman waktu itu dengan pemahaman sebelumnya. Proses gabungan dalaman ini iaitu ‘pembelajaran kreatif’ adalah konsisten dengan konsep kreativiti mini-c (Kaufman & J, 2010) dan menerangkan bagaimana kreativiti menyokong proses pembelajaran individu. Individu kreatif menjalankan rutin hariannya dengan kreatif (*little-c*) mengikut Model 4-C yang diasaskan oleh JC Kaufman. Dalam teori *Blind variation and Selective Retention (BVSR)* pula, mencadangkan bahawa idea kreatif adalah “buta”. Ia dijana tanpa dirancang dan tidak memerlukan jaminan kejayaan atau pelaksanaan. Begitu juga teori 4-G yang menerangkan bagaimana manusia menjadi kreatif melalui motivasi dalaman dan motivasi luaran. Model ini juga menjelaskan tentang pembelajaran bermakna yang menghasilkan sumbangan kreatif kepada masyarakat. (Contohnya pembelajaran dan pemahaman rakan dan guru). Proses luaran iaitu ‘pembelajaran dalam kreativiti’ menghubungkan sosiobudaya dan faktor situasi yang penting bagi ekspresi pembelajaran untuk sumbangan kreatif.

Sebelum seseorang individu menghasilkan sumbangan yang asli, dia melalui proses penjanaan dan penerokaan menurut teori *Geneplore*. Pada fasa penjanaan, individu kreatif membangunkan idea tentang bagaimana sesuatu masalah dapat diselesaikan. Banyak idea dan imej visual yang muncul dalam fikiran seorang pereka dalam fasa ini, namun hanya sebahagian diterjemahkan dalam perkataan. Apabila terdapat banyak idea, penerokaan pun bermula. Idea dibangunkan, diuji terhadap





halangan kepada matlamat, kemudian dipilih untuk diimplementasikan. Kadang kala idea dapat diterima dan kadangkala tidak berjaya lalu proses ini dimulakan kembali. Kesimpulannya, model ini membantu menerangkan tentang proses pembelajaran kreatif yang merupakan gabungan intrapsikologi (Individu) dan interpsikologi (sosiobudaya).

1.9 Kepentingan Kajian

Kajian ini penting kepada murid, guru, penggubal kurikulum dan kelestarian Bahasa Melayu.

1.9.1 Murid



Murid-murid akan menerima kesan langsung hasil dari kajian ini. Mereka dapat menjalankan aktiviti berbeza yang menyeronokkan namun dapat meningkatkan ingatan kepada peribahasa yang sukar dihafal. Selain itu murid dapat menonjolkan bakat masing-masing dalam menghasilkan produk peribahasa dalam bentuk lukisan, tulisan atau idea-idea kreatif lain mengikut imaginasi masing-masing. Aktiviti ini tidak bersifat dikotomi. Semua hasil kerja murid mendapat pengiktirafan dan tidak ada yang dilabel sebagai salah dalam melahirkan idea dan gagasan masing-masing. Aktiviti ini akan meningkatkan keyakinan diri murid dan melepaskan dari tekanan penilaian yang hanya mengiktiraf individu yang mempunyai kebolehan analitik. Murid yang kurang keyakinan diri dan kurang minat juga masih mendapat kebaikan dari aktiviti dan arahan untuk menyerlahkan kreativiti melalui contoh di sekitar mereka. Murid yang kreatif





pula mendapat kepuasan yang tinggi kerana dapat melahirkan segala yang terpendam dalam imaginasi mereka. Arahan yang diterima akan dilihat keberkesanannya justeru murid dapat mengoptimumkan keupayaan mereka melalui arahan yang paling signifikan.

1.9.2 Guru

Kajian ini menjadi serampang dua mata kepada guru. Pertama mereka dapat mengajar tajuk peribahasa dengan teknik yang berkesan dan menyeronokkan. Kedua guru dapat menerapkan elemen kreativiti yang dikatakan kompleks dan memerlukan bakat serta kemahiran khusus. Merujuk kepada kajian yang pernah dijalankan (Harrington, 1975; Niu & Sternberg, 2003; Nusbaum, Silvia, & Beaty, 2014; Weinberger, Iyer, & Green, 2016), teknik manipulasi arahan ini sangat ringkas namun memberi impak yang besar. Guru hanya “meminta murid untuk menjadi kreatif” dengan sekeping kertas A4 putih yang kosong (dan lain-lain, atau dengan imaginasi semata-mata) dan membebaskan murid berimaginasi tanpa sekatan. Teknik ini lebih kepada “mengajarkan kreativiti” berbanding “mengajar dengan kreatif”. Mengajarkan kreativiti kepada murid lebih mudah dan ringkas berbanding mengajar dengan kreatif yang memerlukan guru menjadi kreatif untuk memotivasikan murid. Kedua-dua strategi ini adalah penting, namun mengajar murid agar menjadi kreatif lebih berpusatkan murid dan besar kemungkinan memberi hasil di luar jangkaan. Guru terhindar dari perancangan yang rumit dan peralatan yang banyak namun tetap mencapai objektif yang dihasratkan. Teknik arahan ini juga boleh diaplikasikan kepada aktiviti lain seperti tarian, pergerakan, dialog dan sebagainya.





1.9.3 Penggubal Kurikulum

Kajian ini diharap dapat meyakinkan penggubal kurikulum bahawa menerapkan elemen kreatif boleh dilakukan dengan teknologi rendah (tanpa menggunakan teknologi digital dan futuristik) dan ringkas. Perancangan yang bebas dan tidak terbelenggu oleh preskripsi perlu dipertimbangkan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan kreativiti. Pada waktu-waktu tertentu, guru perlu diberi autonomi dalam pengajarannya sebagaimana guru memberi autonomi kepada muridnya. Sudah sampai masanya kurikulum Malaysia memberi fokus kepada “tujuan” berbanding “proses” yang penuh birokrasi. Meski pun demikian, kurikulum kita haruslah berorientasikan acuan kita dimana ‘niat tidak menghalalkan cara’. Dalam konteks ini, cara yang tidak melewati batas agama dan budaya, serta tidak mengabaikan aspek keselamatan dan kelestarian alam, mesti diberi ruang dan peluang yang mencukupi luar dari kepompong taktikal dan operasi. Dalam setiap tindakan, manusia masih perlu menjaga hubungan dengan tuhan, dengan manusia lain dan dengan alam ini sebagai parameter kebebasan di Malaysia. Sekolah adalah tempat untuk menimba segala pengalaman dan pengetahuan yang akan dibawa sepanjang hayat seorang murid. Melukis mungkin salah satu teknik terbaik untuk pembelajaran membuat hipotesis (kemahiran saintifik) kerana ia memerlukan tekaan dengan cara yang berulang (Faste, 1972).

1.9.4 Kelestarian Bahasa Melayu

Kombinasi peribahasa dan kreativiti dapat menonjolkan keindahan dan ketinggian akal budi di dalam bait peribahasa melalui seni tipografi sebagai mercu Bahasa Melayu.





Peribahasa yang jarang didengar menjadi lebih dekat kepada khalayak melalui pameran hasil kreatif. Peribahasa juga mempunyai potensi untuk ditempatkan ke dalam pembangunan reka bentuk dan hiasan kerana nilai estetikanya dari sudut semantik, budaya dan diperindahkannya pula dengan tampilan rupanya. Ternyata peribahasa yang dijadikan produk kreatif mempunyai nilai komersial untuk bersaing dengan tipografi bahasa lain seperti bahasa Inggeris, bahasa Arab, bahasa Cina dan sebagainya yang memelihara hasil kaligrafi masing-masing. Bahasa Melayu melalui khazanah peribahasanya boleh menjadi lebih popular melalui produk kreatif. Sumbangan kreatif kepada bidang Bahasa Melayu dapat dihasilkan dalam bentuk produk peribahasa. Murid belajar secara spontan semasa menghasilkan produk lalu membawa mereka melalui proses ‘pembelajaran dalam kreativiti’.



Reka bentuk kajian ini dibataskan kepada penggunaan kajian kaedah kuasi-ekperimen dengan tiga kumpulan murid tahun lima. Murid-murid ini dibahagikan kepada tiga kumpulan dan melakukan aktiviti yang sama dengan tiga jenis arahan berbeza. Pemboleh ubah lain tidak dikaji.





1.10.1 Batasan Tajuk

Tajuk kajian ini dibataskan hanya kepada kesan aktiviti kreatif dan manipulasi arahan dalam pengajaran peribahasa. Hasil dari kajian ini tidak menggambarkan hasil yang sama kepada tajuk dan aktiviti yang berlainan.

1.10.2 Batasan Lokasi

Tiga (3) buah sekolah rendah telah dipilih di sekitar daerah Hulu Selangor bagi memenuhi kajian berbentuk kuasi-eksperimen dengan tiga kumpulan murid tahun lima. Satu kumpulan mengandungi $n = 30$ ($n > 30$). Justifikasi pemilihan lokasi adalah kerana kerjasama yang dapat diperolehi daripada pihak berautoriti dan mempertimbangkan kos yang terlibat. Di samping itu, sampel dalam lokasi ini dapat memenuhi kriteria yang diperlukan.

1.10.3 Batasan Pemboleh Ubah Kajian

Pengkaji hanya memfokuskan kajian ini untuk melihat perubahan tingkah laku melalui aktiviti kreatif dan manipulasi arahan sahaja. Pemboleh ubah yang mungkin berpengaruh seperti motivasi, jenis personaliti, latar belakang keluarga, bakat semula jadi, mood murid dan lain-lain lagi tidak diukur dalam kajian ini. Menurut Chua Y. P. (2014), mengawal keseimbangan responden dalam semua aspek bagi





kumpulankumpulan eksperimen adalah mustahil. Kesan pemboleh ubah kajian ini telah dikurangkan melalui persampelan rawak.

1.10.4 Batasan Sampel

Kajian ini hanya tertumpu pada murid tahun lima di sekolah kebangsaan yang berumur di bawah 12 tahun. Menurut Dr. Viktor Lowenfeld, (1957) kanak-kanak lingkungan usia 10-13 tahun berada pada *Pseudo-Naturalistic Stage* di mana mereka sangat obses dengan kejayaan mereka sendiri. Kejayaan ditentukan melalui tahap realistik dalam lukisan mereka. Jean Piaget (1896-1980), dalam Teori Perkembangan Kognitif menyatakan kanak-kanak berusia 7 – 11 tahun berada pada tahap operasi konkrit.

Kanak-kanak pada tahap ini dapat mengaitkan perkara yang spesifik, logik dan konkrit. Tiada peserta kajian yang melebihi usia 11 tahun atau kurang dari 10 tahun.

1.11 Delimitasi Kajian

1.11.1 Lokasi

Lokasi kajian dijalankan di tiga (3) buah sekolah kebangsaan di sekitar daerah Hulu Selangor yang sama gred dan pencapaian UPSR yang hampir sama. Sekolah-sekolah tersebut ditunjukkan dalam Jadual 1.3 berikut:





Jadual 1.3

Sekolah-Sekolah Yang Terlibat Dengan Kajian

BIL	SEKOLAH	BIL KELAS	PRESTASI KELAS	GRED	% UPSR	KUMPULAN
1	Sekolah BBA502X	2	PERTAMA	A	74.29%	RAWATAN 1 (AS)
3	Sekolah BBA500Y	2	PERTAMA	A	71.62%	RAWATAN 2 (AK)
4	Sekolah BBA502Z	2	PERTAMA	A	75.00%	RAWATAN 3 (AKT)

Catatan: Semua sekolah berada di daerah Hulu Selangor

**1.11.2 Sampel Kajian**

Sample kajian dipilih antara murid tahun lima yang berumur dalam lingkungan 10 tahun hingga 11 tahun $n = 125$. Bilangan sampel mengikut kumpulan; kumpulan rawatan 1 $n = 30$, kumpulan rawatan 2 $n = 34$, kumpulan rawatan 3 $n = 32$.

1.11.3 Batasan Pembolehubah Kajian

Pengkaji hanya memfokuskan kajian ini untuk melihat perubahan tingkah laku yang mencakupi tahap kreativiti akibat arahan yang diberi. Tahap kreativiti dinilai





menggunakan teori implisit menggunakan 5 skala Likert oleh 3 orang penilai terdiri daripada seorang guru Pendidikan Seni, seorang guru Bahasa Melayu dan seorang penjaga murid tahun lima.

1.11.4 Batasan Sampel

Kajian ini hanya tertumpu pada murid tahun lima di sekolah yang dipilih dalam kelas pertama sahaja daripada dua kelas yang ada.

1.12 Definisi operasional



Definisi operasional bagi kajian ini berdasarkan tajuk dan pemboleh ubah yang terlibat seperti berikut:

1.12.1 Aktiviti Kreatif

Dalam kajian ini aktiviti kreatif merujuk kepada aktiviti melukis. Peribahasa disalin atau dilukis oleh murid dengan cara yang kreatif mengikut imaginasi mereka. Murid melukis pada kertas A4 putih yang diberi dengan arahan guru. Kajian ini juga memberi ruang kepada sebarang bentuk kreativiti selain lukisan yang mungkin dihasilkan oleh murid seperti elemen kraftangan, binaan dan sebagainya.



1.12.2 Manipulasi Arahan

Manipulasi menurut Kamus Bahasa Melayu bermaksud segala tindakan dan selok belok untuk memperdaya orang atau mempengaruhi pendirian orang lain tanpa disedari orang itu. Dalam konteks kajian ini, manipulasi arahan bermaksud tindakan untuk menambah ujaran “kreatif”, “imajinasi” dan menyertakan contoh-contoh dalam arahan terbuka bagi mempengaruhi pendirian atau perlakuan murid yang melakukan aktiviti kreatif agar murid mengalami kesedaran untuk menghasilkan produk kreatif. Manipulasi arahan dilakukan secara berstruktur seperti berikut:

Kumpulan rawatan 1 : Salin semula peribahasa serta maksudnya pada kertas A4 yang diberi. Kamu bebas menggunakan ruang di kertas ini.

Kumpulan rawatan 2 : Salin semula peribahasa serta maksudnya pada kertas A4 yang diberi. Gunakan imajinasi dan serlahkan kreativiti kamu. Kamu bebas untuk melahirkan apa sahaja idea yang terlintas di fikiran.

Kumpulan rawatan 3 : Salin semula peribahasa serta maksudnya pada kertas A4 yang diberi. Gunakan imajinasi dan serlahkan kreativiti kamu. Kamu boleh melukis huruf dengan pelbagai bentuk dan rupa, melukis gambar atau apa sahaja idea yang disukai.

Manipulasi arahan dalam kajian ini melibatkan aktiviti kreatif merentas kurikulum.



1.12.3 Tahap Kreativiti

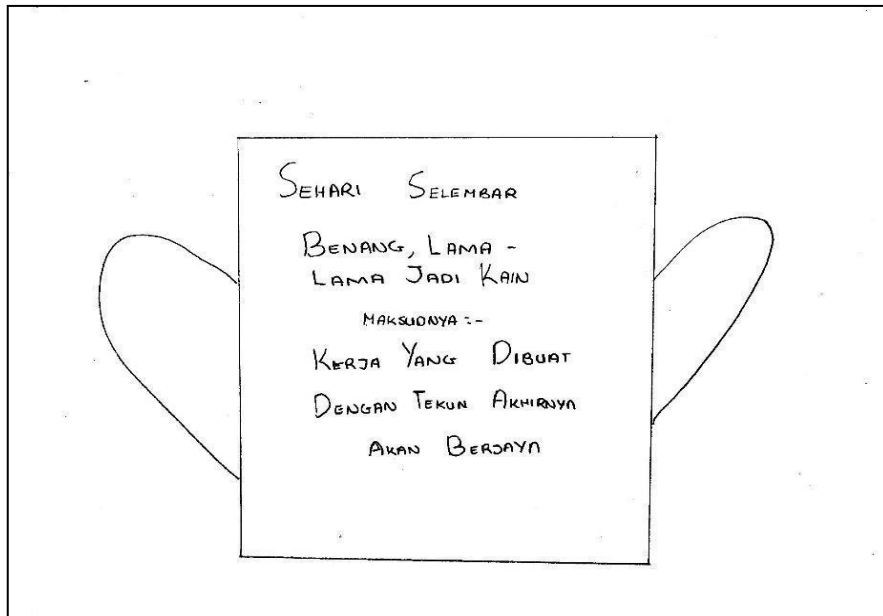
Tahap kreativiti murid diukur oleh tiga orang penilai yang dilantik menggunakan skala Likert 1 hingga 5. Skala 1 merujuk sangat rendah dan skala 5 merujuk kepada sangat tinggi. Min tahap kreativiti ini dianalisis secara deskriptif. Kreativiti dalam kajian ini merujuk kepada produk murid yang dihasilkan iaitu rangkap peribahasa yang disalin. Skema penilaian diserahkan kepada kepakaran dua orang guru yang telah mengajar pendidikan seni visual dan Bahasa Melayu lebih daripada 10 tahun pengalaman dan seorang penjaga murid. Penilai-penilai akan membuat penilaian berasingan. Pengkaji akan membuat analisis bagi tiga set data yang diperolehi. Oleh itu, kreativiti murid dioperasionalisasikan dalam bentuk skor.



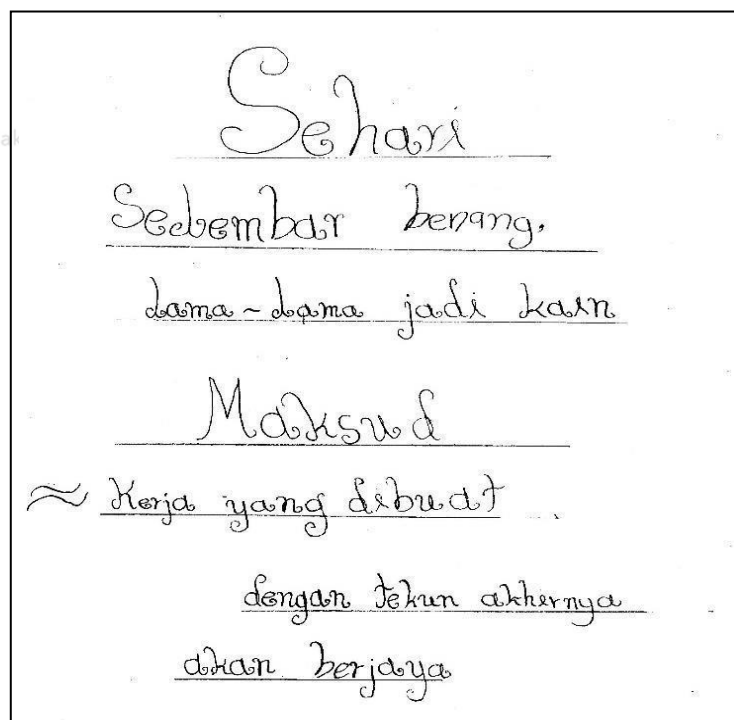
1.12.4 Produk Peribahasa

Produk peribahasa dalam kajian ini merujuk kepada hasil kerja murid. Murid-murid melakukan aktiviti kreatif menyalin/melukis peribahasa pada kertas A4 yang diberi dan menghasilkan produk dalam bentuk tipografi. Rajah 1.3, 1.4 dan 1.5 berikut adalah contoh produk peribahasa yang dihasilkan murid.

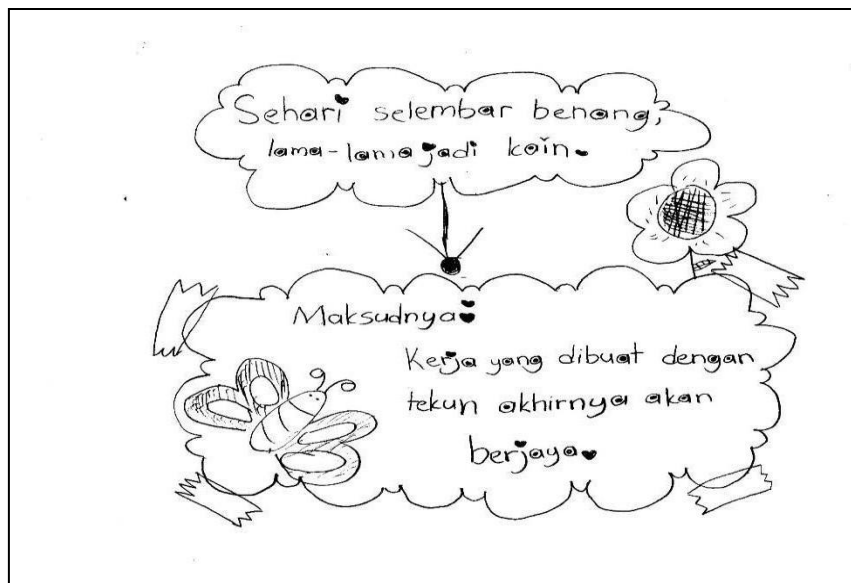




Rajah 1.3. Produk peribahasa dari responden kumpulan arahan standard (AS)



Rajah 1.4. Produk peribahasa dari responden kumpulan arahan kreatif (AK)



Rajah 1.5. Produk peribahasa dari responden kumpulan arahan kreatif terperinci (AKT)

Aktiviti kreatif berupaya menjadi aktiviti alternatif yang menyeronokkan untuk meningkatkan penguasaan peribahasa. Seni dan kreativiti tidak dapat dipisahkan. Kreativiti dapat dijana secara eksplisit melalui aktiviti melibatkan seni artistik. Ternyata aktiviti kreatif mempunyai faedah berganda kepada murid, guru dan seluruh komuniti.