

KERANGKA AKTIVITI IMAGINASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SEKOLAH MENENGAH

SITI HAJAR BINTI TUREMEN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021

**KERANGKA AKTIVITI IMAGINASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
SEKOLAH MENENGAH**

SITI HAJAR BINTI TUREMEN

 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 (PENGAJIAN KURIKULUM)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2021



Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada7.....(hari bulan).....JULAI.....(bulan) 20.....21.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, SITI HAJAR BINTI TUREMEN (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KERANGKA AKTIVITI IMAGINASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SEKOLAH MENENGAH

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

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, DR. AZLI BIN ARIFFIN (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KERANGKA AKTIVITI IMAGINASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SEKOLAH MENENGAH

(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 (PENGAJIAN KURIKULUM) (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

07 JULAI 2021

Tarikh

DR. AZLI BIN ARIFFIN
Pensyarah Kanan
Fakulti Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tandatangan Penyelia



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

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

Tajuk / Title: KERANGKA AKTIVITI IMAGINASI DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH SEKOLAH MENENGAH

No. Matrik / Matric's No.: M20181000763

Saya / I: SITI HAJAR BINTI TUREMEN

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

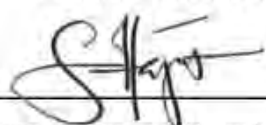
☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

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

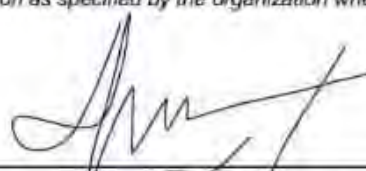
☐ **TERHAD/RESTRICTED**

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**


(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 07 JULAI 2021


(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cap Rasmi / Name & Official Stamp)
DR. AZLI BIN ARIFFIN
Pensyarah Kanan
Fakulti Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris

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 confidentiality or restriction.

PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Segala puji-pujian bagi Allah S.W.T. serta selawat dan salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad S.A.W. Alhamdulillah, dengan izin-Nya penulisan disertasi ini telah berjaya disiapkan.

Di kesempatan ini saya ingin merakamkan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada penyelia saya, Dr. Azli Ariffin yang sentiasa memberi motivasi, bantuan, cadangan, galakan serta teguran yang membina dalam menjayakan kajian ini. Terima kasih juga kepada Dr. Noor Amy Afiza yang turut membantu secara tidak langsung.

Sekalung penghargaan juga saya tujukan khas buat Kementerian Pendidikan Malaysia atas anugerah Hadiah Latihan Persekutuan (Cuti Belajar Bergaji Penuh) dan peluang untuk saya meneroka ilmu baharu.

Jalinan persahabatan banyak memberi saya ilham dan semangat untuk terus berusaha. Terima kasih Aqilah, Najihah, Amar, Fatimah, Marina, Kamisah, Mastura dan Nora, semoga rahmat Allah sentiasa mengiringi perjalanan kalian.

Buat ayah dan bonda tercinta, abang dan kakak serta seluruh ahli keluarga yang dikasihi, terima kasih kerana sentiasa memahami dan mengirim doa tanpa mengira masa.

Akhir sekali, terima kasih buat suami tercinta, Assadiky Herma Bin Atan yang sentiasa bersama tika susah dan senang, memberi kekuatan, semangat dan inspirasi tiap waktu dan ketika dalam mengharungi pelbagai dugaan dan cabaran bagi menyempurnakan pengajian ini.

Akhir kata, semoga Allah S.W.T. memberkati dan merestui segala usaha dan pengorbanan ini. Amin Ya Rab al-‘Alamin.

Sekian, terima kasih.

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan membina kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah. Kajian dijalankan menggunakan pendekatan Fuzzy Delphi dengan tiga langkah iaitu analisis meta, temu bual pakar dan soal selidik Fuzzy Delphi. Langkah satu dan dua dijalankan bagi menjawab soalan satu kajian iaitu menghasilkan senarai aktiviti imaginasi dalam pembelajaran sekolah menengah. Langkah tiga pula menjawab soalan dua, tiga dan empat kajian iaitu menentukan kesesuaian aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah berdasarkan tiga peringkat imaginasi iaitu sebelum, semasa dan selepas imaginasi berdasarkan kesepakatan pakar. Sebanyak 26 bahan penyelidikan diekstrak melalui analisis meta, manakala temu bual pula dijalankan ke atas tiga orang pakar dalam bidang pendidikan Sejarah. Dapatan analisis meta dan temu bual digabungkan bagi membentuk 32 aktiviti imaginasi yang kemudiannya dijadikan item dalam soal selidik. Soal selidik kemudiannya dijalankan ke atas 25 orang pakar dalam bidang sejarah yang terdiri daripada guru dan pensyarah berpengalaman bagi mendapatkan kesepakatan mereka terhadap aktiviti imaginasi pada peringkat sebelum, semasa dan selepas imaginasi. Dapatan soal selidik dianalisis dengan mematuhi tiga syarat Fuzzy Delphi iaitu nilai purata threshold kurang daripada 0.2 ($d < 0.2$), kesepakatan pakar melebihi 75%, dan nilai skor Fuzzy (A) lebih daripada nilai median (nilai $\alpha - \text{cut}$) 0.5. Hasil analisis Fuzzy Delphi menunjukkan pakar bersepakat terhadap 12 aktiviti pada peringkat sebelum imaginasi, 21 aktiviti pada peringkat semasa imaginasi, dan 19 aktiviti pada peringkat selepas imaginasi bagi membentuk kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah. Kesimpulan daripada kajian ini, kesemua item telah mendapat kesepakatan pakar dengan nilai persetujuan yang baik dan memenuhi ketiga-tiga syarat Fuzzy Delphi yang perlu dipatuhi. Justeru kerangka yang dihasilkan diharapkan dapat membantu memberikan panduan kepada guru-guru Sejarah sekolah menengah dalam merancang aktiviti dan membina bahan pembelajaran yang menarik.

FRAMEWORK OF IMAGINARY ACTIVITY IN SECONDARY SCHOOL HISTORY LEARNING

ABSTRACT

This study aims to build a framework of imagination activity in history learning especially in secondary schools. The study was conducted using the Fuzzy Delphi approach with three steps, which are meta-analysis, expert interview and Fuzzy Delphi questionnaire. Step one and two were carried out to answer the first research question, which resulted in a list of imagination activities in secondary school learning. Step three answered the second, third and forth research questions, which determines the suitability of the imagination activity in the study of secondary school History subject based on three level of imagination, which was before, during and after imagination based on experts' agreement. A total of 26 investigation materials were extracted through meta-analysis, while the interview was carried out on three experts in the field of History learning. A meta and an interview analysis were combined, forming 32 imagination activities which were then used as items in the questionnaire. The questionnaire was then carried out on 25 specialists in the field of History consisting of experienced teachers and lecturers to obtain their deal on imagination activities for the level before, during and after imagination. The questionnaire were analyzed by complying with three Fuzzy Delphi conditions, namely the average threshold value less than 0.2 ($d < 0.2$), expert agreement exceeding 75%, and the Fuzzy score (A) value more than the median value (α - cut value) 0.5. Fuzzy Delphi's analysis showed experts agreed to 12 activities for the stage of before imagination, 21 activities at the current level of imagination, and 19 activities at the stage of after the imagination to form a framework of imagination activities in learning of History subject in secondary school. The conclusion of this study is all items have received expert agreements with the value of good consent and meet the three Fuzzy Delphi requirements. Hence the produced framework is expected to provide guidance to secondary school History subject teachers in planning activities and building attractive learning materials.



KANDUNGAN

Muka Surat

BORANG PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiv
SENARAI SINGKATAN	xv
SENARAI LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.3 Pernyataan Masalah	7
1.4 Tujuan Kajian	12
1.5 Objektif Kajian	12
1.6 Persoalan Kajian	13
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	14
1.8 Definisi Operasional	17
1.9 Batasan Kajian	18
1.10 Kepentingan Kajian	19



1.11 Rumusan	21
--------------	----

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan	22
2.2 Takrifan Ilmu Sejarah	23
2.3 Kurikulum Pendidikan Sejarah di Malaysia	24
2.3.1 Perkembangan Kurikulum Sejarah di Malaysia	25
2.3.2 Objektif Mata Pelajaran Sejarah	29
2.3.3 Konsep Kurikulum Sejarah	30
2.4 Definisi dan Konsep Imaginasi	35
2.5 Imaginasi Dalam Pendidikan	40
2.5.1 Kemahiran Imaginasi Dalam Pendidikan Sejarah	45
2.5.2 Kepentingan Imaginasi Dalam Pendidikan Sejarah	47
2.6 Dapatan Kajian Lepas Berkaitan Dengan Imaginasi Dalam Pembelajaran Sejarah	50
2.6.1 Kajian Dalam Negara	50
2.6.2 Kajian Luar Negara	55
2.7 Teori Berkaitan Kajian	59
2.7.1 Teori Sejarah Collingwood	59
2.7.2 Teori Imaginasi Kreatif Vygotsky	63
2.7.3 Teori Pembelajaran Konstruktivisme	67
2.8 Model Kerangka Mazur	70
2.9 Rumusan	74

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Pengenalan	75
----------------	----

3.2	Reka Bentuk Kajian	75
3.2.1	Kaedah <i>Fuzzy Delphi</i>	78
3.3	Sampel Kajian	80
3.3.1	Langkah Pertama : <i>Analisis Meta</i>	80
3.3.2	Langkah Kedua : <i>Temu Bual</i>	88
3.3.3	Langkah Ketiga : Soal Selidik Fuzzy Delphi	90
3.4	Instrumen	92
3.4.1	Protokol Temu Bual	92
3.4.2	Instrumen Soal Selidik	94
3.5	Kesahan dan Kebolehpercayaan	94
3.5.1	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen Temu Bual	96
3.5.1.1	Pengesahan Penyelia Dan Pakar Terhadap Protokol Temu Bual	96
3.5.1.2	Pengesahan Pakar dan Pencapaian Penilaian Pakar	97
3.5.2	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen Soal Selidik	100
3.5.2.1	Pengesahan Penyelia Dan Pakar Terhadap Instrumen Soal Selidik	100
3.5.2.2	Kajian Rintis	101
3.6	Prosedur Pengumpulan Data	103
3.6.1	Langkah Pertama : <i>Analisis Meta</i>	104
3.6.2	Langkah Kedua : <i>Temu bual</i>	106
3.6.3	Langkah Ketiga : Soal Selidik Fuzzy Delphi	108
3.7	Kaedah Menganalisis Data	110
3.7.1	Langkah Pertama : <i>Analisis Meta</i>	111
3.7.2	Langkah Kedua : Temu Bual Pakar	111

3.7.3 Langkah Ketiga : Teknik Fuzzy Delphi	112
3.8 Ringkasan Matrik Kajian	121
3.9 Rumusan	123

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan	124
4.2 Aktiviti Imaginasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah	125
4.2.1 Aktiviti Imaginasi Berdasarkan Analisis Meta	125
4.2.2 Aktiviti Imaginasi Berdasarkan Temu Bual Pakar	130
4.3 Reka Bentuk Kerangka Aktiviti Imaginasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	145
4.3.1 Maklumat Demografi Pakar	148
4.3.2 Dapatan Kajian Reka Bentuk Aktiviti Peringkat Sebelum Imaginasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	150
4.3.3 Dapatan Kajian Reka Bentuk Aktiviti Peringkat Semasa Imaginasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	155
4.3.4 Dapatan Kajian Reka Bentuk Aktiviti Peringkat Selepas Imaginasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	160
4.3.5 Rumusan Kesepakatan Keseluruhan Pakar Terhadap Setiap Peringkat Imaginasi	165
4.4 Rumusan	170

BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1 Pendahuluan	171
5.2 Ringkasan Kajian	172
5.3 Perbincangan Dapatan Kajian	173
5.3.1 Perbincangan Dapatan Kajian Bagi Senarai Aktiviti Imaginasi Dalam Pembelajaran Sekolah Menengah	174

5.3.2	Perbincangan Dapatan Kajian Bagi Reka Bentuk Kerangka Aktiviti Imajinasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	180
5.3.2.1	Perbincangan Dapatan Kajian Bagi Reka Bentuk Aktiviti Peringkat Sebelum Imajinasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	182
5.3.2.2	Perbincangan Dapatan Kajian Bagi Reka Bentuk Aktiviti Peringkat Semasa Imajinasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	185
5.3.2.3	Perbincangan Dapatan Kajian Bagi Reka Bentuk Aktiviti Peringkat Selepas Imajinasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	187
5.3.2.4	Perbincangan Kerangka Aktiviti Imajinasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Berdasarkan Pandangan Pakar	188
5.4	Implikasi dan Cadangan	193
5.4.1	Implikasi Teoretikal	194
5.4.2	Implikasi Metodologi	198
5.4.3	Implikasi Amalan	201
5.4.4	Cadangan Kajian Lanjutan	205
5.5	Rumusan	207
	RUJUKAN	210
	LAMPIRAN	224

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
3.1	Julat Bilangan Kajian Berdasarkan Kajian Lepas	81
3.2	Sampel bagi analisis meta.	83
3.3	Butiran Maklumat Peserta Kajian Bagi Temu Bual Pakar	90
3.4	Jumlah Peserta Kajian Bagi Soal Selidik Fuzzy Delphi	92
3.5	Fokus Temu Bual	93
3.6	Skala Persetujuan Kappa	99
3.7	Pengiraan Berdasarkan Formula Cohen Kappa	99
3.8	Panduan Tahap Nilai Pekali Kebolehpercayaan	102
3.9	Nilai Pekali Kebolehpercayaan Instrumen Soal Selidik	103
3.10	Pengumpulan Data Kajian Menggunakan Pendekatan Kaedah Fuzzy Delphi.	109
3.11	Skala Pemboleh Ubah Linguistik Tujuh Mata.	115
3.12	Contoh nilai threshold (d) bagi 3 item dan 10 pakar.	116
3.13	Contoh peratusan kesepakatan pakar.	118
3.14	Contoh Nilai Skor Fuzzy (A).	119
3.15	Ringkasan Matrik Kajian.	121
4.1	Analisis Aktiviti-Aktiviti Imajinasi Berdasarkan Dapatan Analisis Meta.	125
4.2	Maklumat Demografi Peserta Temu Bual.	131



4.3	Analisis Aktiviti-Aktiviti Imajinasi Berdasarkan Saranan Pakar.	141
4.4	Maklumat demografi pakar.	148
4.5	Nilai Threshold (d) dan Peratusan Kumpulan Pakar Bagi Peringkat Sebelum Imajinasi.	151
4.6	Kesepakatan Pakar Terhadap Aktiviti Peringkat Sebelum Imajinasi.	154
4.7	Nilai Threshold (d) dan Peratusan Kumpulan Pakar Bagi Peringkat Semasa Imajinasi.	156
4.8	Kesepakatan Pakar Terhadap Aktiviti Peringkat Semasa Imajinasi.	159
4.9	Nilai Threshold (d) dan Peratusan Kumpulan Pakar Bagi Peringkat Selepas Imajinasi.	161
4.10	Kesepakatan Pakar Terhadap Aktiviti Peringkat Selepas Imajinasi.	164
4.11	Rumusan Kesepakatan Keseluruhan Pakar Terhadap Setiap Peringkat Imajinasi.	166

**SENARAI RAJAH**

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian.	16
2.1	Fokus Kurikulum Sejarah	33
3.1	Langkah dalam Proses Fuzzy Delphi.	78
3.2	Prosedur analisis meta.	105
3.3	Kaedah Analisis Data.	110
3.4	Carta alir prosedur kajian.	120
5.1	Proses membina Kerangka Aktiviti Imajinasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah Menggunakan Dapatan Langkah 1 dan 2.	179
5.2	Kerangka Aktiviti Imajinasi Dalam Pembelajaran Sejarah Sekolah Menengah.	190



SENARAI SINGKATAN

BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
GPMP	Gred Purata Mata Pelajaran
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KPS	Kemahiran Pemikiran Sejarah
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia

SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kelulusan Menjalankan Kajian
- B Borang Pengesahan Pakar Bagi Protokol Temu Bual
- C Borang Kebolehpercayaan Antara Penilai Bagi Temu Bual
- D Borang Pengesahan Pakar Bagi Soal Selidik Fuzzy Delphi
- E Buku Kod Analisis Meta

BAB 1

Pengenalan

Malaysia kini diiktiraf sebagai sebuah negara membangun yang paling pesat, selain merupakan pemain ekonomi paling kompetitif dalam kalangan negara membangun di Asia berdasarkan Laporan Kompetitif Global 2018. Justeru kerajaan kian giat membaiki kesejahteraan ekonomi penduduk Malaysia, salah satunya melalui peruntukan sejumlah dana yang besar bagi menaik taraf sistem pendidikan kebangsaan. Berdasarkan Bajet 2020 yang dibentangkan di Dewan Rakyat pada 11 Oktober 2019, sektor pendidikan menerima peruntukan terbesar pada jumlah RM64.1 bilion dengan peningkatan sebanyak RM3.9 billion berbanding Bajet 2019. Hal ini kerana pendidikan yang berkualiti di semua peringkat dilihat sebagai satu-satunya mekanisme yang terjamin dan berterusan untuk menjana pertumbuhan pendapatan Negara yang lebih tinggi.



Dasar-dasar pendidikan juga telah dibangunkan bertujuan untuk memastikan generasi pemimpin Negara yang akan datang menerima latihan dan kemahiran yang memenuhi keperluan ekonomi Malaysia yang kian membangun, iaitu daripada ekonomi yang berasaskan keperluan kepada ekonomi yang berasaskan inovasi kreatif. Perancangan strategik juga dirangka bertujuan untuk meningkatkan kualiti pendidikan dan bakat kreatif murid di Malaysia (Crosling, Nair, & Vaithilingan, 2015) sesuai dengan amalan pendidikan abad ke-21. Bavani Nandakumal (2016) berpendapat, keperluan kepada kreativiti dalam kalangan rakyat Malaysia menjadi cabaran utama dalam konteks Malaysia sebagai sebuah negara yang sedang pesat membangun dan berhasrat untuk menjadi sebuah negara maju.

Kreativiti penting dalam era globalisasi yang mana perubahan, cabaran dan persaingan sedang dan akan terus berlaku (Mohd Mohsin Mohamad Said & Nasruddin Yunus, 2008). Tambah Bavani Nandakumal (2016) lagi, pendidikan pada abad ke-21 mestilah berupaya melahirkan murid yang kreatif dan inovatif, mampu menyelesaikan masalah dan berfikir secara kritikal. Maka seseorang murid itu haruslah menyemai budaya pemikiran kreatif dan kritis dalam diri mereka. Menurut Trotman (2008), dalam kebanyakan kajian penyelidikan tentang kreativiti, imaginasi muncul sebagai aspek pendahulu yang berperanan penting dalam proses kreatif.

Namun dalam kita mengejar arus modenisasi demi kemajuan masa hadapan, aspek sejarah masa lalu tidak seharusnya dilupakan kerana sejarahlah yang menjadikan diri kita pada hari ini. Pendidikan sejarah dalam sistem pendidikan formal di setiap negara adalah penting dalam usaha membina negara bangsa, khususnya dalam mendidik golongan muda menghayati dan menghargai perjuangan golongan





terdahulu untuk menjadikan negara mereka sebuah negara yang berjaya. Malahan pendidikan sejarah juga digunakan untuk memupuk sifat-sifat positif dalam kalangan penduduk supaya kagum dengan bangsa dengan sejarah negara sendiri (Mohd Samsudin & Shahizan Shaharuddin, 2012). Bab ini seterusnya akan menghuraikan latar belakang kajian, pernyataan masalah, tujuan kajian, objektif, persoalan dan kerangka konseptual kajian, diikuti dengan penjelasan mengenai definisi operasi dan batasan kajian. Akhir sekali, pengkaji menghuraikan kepentingan kajian serta rumusan bagi bab ini.

1.2 Latar Belakang Kajian



Transformasi pendidikan memperlihatkan banyak penambahbaikan dilakukan dalam kurikulum pendidikan Negara, termasuklah dalam Kurikulum Sejarah. Pentingnya pendidikan Sejarah untuk diajarkan kepada semua murid menurut Abd Rahim Abd Rashid (1999) adalah kerana, sejarah membolehkan setiap individu mengetahui asal usul bangsa serta dapat memahami latar belakang sejarah negara daripada aspek politik, ekonomi dan sosial selain berupaya melahirkan rakyat yang mempunyai kesedaran sivik yang tinggi, bangga, dan bertanggungjawab sebagai warganegara dan mempunyai sifat nasionalis terhadap negaranya. Sejarah juga memberi kita peluang menghayati dan memahami kerelevanan sejarah dalam kehidupan harian dan masa depan (Zunaida Zakaria, Abdul Razaq Ahmad & Mohd. Mahzan Awang, 2015).

Sejarah mula dipandang penting dalam sistem pendidikan apabila Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) pada tahun 1989 mengumumkan Sejarah





sebagai subjek teras yang wajib diambil oleh semua peringkat murid sekolah menengah rendah dan atas (Shakila Che Dahalan, 2015). Martabat subjek Sejarah terus diangkat lagi apabila dijadikan sebagai subjek wajib lulus dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) pada tahun 2013 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2011). Terkini, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) telah digantikan dengan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat bermula tingkatan satu tahun 2017.

Berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) yang dikeluarkan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK), Sejarah adalah mata pelajaran teras dalam KSSM yang wajib dipelajari oleh semua murid secara berterusan dari Tingkatan Satu hingga Tingkatan Lima secara bersepadu merangkumi aspek kandungan pengetahuan, Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS), serta Elemen Kewarganegaraan dan Nilai Sivik (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). KSSM Sejarah merupakan disiplin ilmu yang dinamik yang mana ianya selaras dengan transformasi kurikulum yang menekankan perkembangan pembelajaran sepanjang hayat.

Matlamat KSSM Sejarah adalah untuk memberi kefahaman mengenai masyarakat, negara Malaysia dan dunia. Fokus utama KSSM Sejarah adalah untuk melahirkan murid yang arif dan peka Sejarah serta mampu menyumbang kepada pembentukan masyarakat yang berdaya saing pada masa hadapan dengan memberi penekanan kepada kesepaduan aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam proses pengajaran dan pembelajaran agar dapat memberi pemahaman kepada murid dalam membina jati diri dan semangat cinta akan negara (Kementerian Pendidikan Malaysia,





2017). Kemahiran yang ditekankan di sini merujuk kepada Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS).

Pengajaran dan pembelajaran Sejarah tidak seharusnya tertumpu kepada ledakan fakta semata-mata, tetapi perlulah berlandaskan kepada KPS iaitu kemahiran-kemahiran yang membolehkan murid berfikir secara kritis (Kaviza, 2018), selain mampu membuat perkaitan antara satu peristiwa dengan satu peristiwa yang lain, membuat interpretasi, mencari bukti, membuat pertimbangan dan ramalan serta imaginasi yang meletakkan murid pada kedudukan sebagai seorang ahli Sejarah (Bickford II & Bickford, 2015). Melalui penerapan KPS dalam proses pengajaran dan pembelajaran, murid-murid dapat melihat sesuatu peristiwa Sejarah secara empati dengan menguasai kesemua elemen dalam kemahiran ini. Elemen-elemen tersebut terdiri daripada pelbagai kemahiran iaitu kemahiran memahami kronologi, meneroka bukti, membuat interpretasi, membuat imaginasi dan membuat rasionalisasi (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2017).

Kemahiran-kemahiran tersebut juga membantu murid-murid untuk memahami bagaimana sejarawan menggabungkan peristiwa lalu dengan menggunakan bukti-bukti Sejarah bagi menentukan signifikan sesuatu peristiwa ke arah meningkatkan pemikiran kritis dan kreatif mereka. Menurut Nurdiana Abdullah dan Johari Surif (2018), penekanan terhadap pembangunan pemikiran kritis dan kreatif ini adalah sejajar dengan kurikulum pendidikan Malaysia yang digubal bagi mewujudkan masyarakat yang saintifik dan progresif serta berilmu. Dalam DSKP, kreativiti dijelaskan sebagai kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna





dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017).

Jelas daripada huraian tersebut bahawa salah satu elemen yang terdapat dalam pemikiran kreatif adalah imaginasi yang mana dijelaskan oleh Azli Ariffin (2018), idea kreatif terhasil menerusi kemampuan untuk berimaginasi. Menurut Clark (2008) dalam Mohd Samsudin dan Shahizan Shaharuddin (2012), dalam mengajar sejarah pentingnya melihat keperluan guru dan pelajar dalam melibatkan ruang untuk berfikir secara kritikal, mengambil kira dan menerima perbezaan pendapat serta menggunakan daya imaginasi dan bukan sekadar menceritakan apa yang telah berlaku. Pentingnya imaginasi dalam pendidikan Sejarah diakui sendiri oleh mantan Menteri Pendidikan, YB Dr Maszlee Bin Malik dalam laman sosial peribadi beliau bertarikh 10 September 2019 yang dipetik berkata, “apabila belajar sejarah, saya sering tekankan kepada anak-anak perlunya berimaginasi agar sejarah benar-benar dapat dimaknai dan difahami dengan baik”.

Namun hakikat yang mendukacitakan, menurut Nurdiana Abdullah dan Johari Surif (2018), imaginasi kurang diberi perhatian dalam dunia pendidikan. Permasalahan ini harus segera diberi perhatian kerana Sejarah yang dipelajari tanpa imaginasi mencetuskan kegagalan empati manusia (Snyder, 2012). Oleh itu, kajian yang dilaksanakan ini akan mengupas tentang konsep imaginasi serta peranannya dalam subjek Sejarah seterusnya menghasilkan kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah.





1.3 Pernyataan Masalah

Kementerian Pendidikan Malaysia berhasrat melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan ciri pemikir dalam profilnya supaya berupaya bersaing di peringkat global. Ciri pemikir ini adalah murid yang dapat berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif di samping berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Justeru Subjek Sejarah melalui transformasi dalam sektor pendidikan apabila diangkat menjadi mata pelajaran teras yang wajib dipelajari oleh semua murid sekolah menengah (Shakila Che Dahalan, 2015) serta merupakan subjek wajib lulus dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) (Sarmila Tamoh Deram & Abdul Razak Ahmad, 2017; Rosy Talin, 2016).



Malah pengenalan KSSM Sejarah sebagai satu disiplin ilmu diharap dapat menjadikan seseorang murid itu arif dan peka sejarah serta menyediakan mereka bagi menghadapi cabaran masa depan dengan memahami peristiwa masa lalu serta menghayati perjuangan tokoh-tokoh negara (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Penambahbaikan ini tidak lain hanya bertujuan untuk meningkatkan prestasi dan pemahaman murid dalam subjek Sejarah yang sering dilabelkan sebagai mata pelajaran yang sukar dan kurang diminati ramai murid. Namun begitu, penambahbaikan yang berlaku masih tidak membawa perubahan kepada pandangan murid terhadap subjek Sejarah. Jelas Mohd Paris Saleh (2016), murid-murid tidak berminat untuk mempelajari Sejarah kerana mereka melihat Sejarah sebagai mata pelajaran yang tidak memberi impak untuk kehidupan masa hadapan.



Murid beranggapan bahawa subjek Sejarah amat sukar dan membosankan (Sarmila Tamoh Deram & Abdul Razaq Ahmad, 2017; Ahmad Syakirin Johari & Anuar Ahmad, 2016). Bahkan ramai dalam kalangan murid di sekolah menganggap bahawa mata pelajaran sejarah yang di ajar oleh guru mereka adalah tidak menarik dan menjemukan (Norakma Mohd Daud, Abdul Razak Ahmad & Noria Munirah Yakub, 2015). Anggapan tersebut didapati berpadanan dengan dapatan Zahara Aziz (2000) yang menjelaskan, kaedah pengajaran guru merupakan punca utama kepada sikap negatif pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah. Selain itu, guru-guru didapati masih berminat dan selesa menggunakan kaedah lama '*chalk and talk*' atau kaedah konvensional semasa proses P&P dijalankan (Faizah Ja'apar, 2017).

Natijahnya, murid mudah hilang tumpuan dan lebih gemar membuat kerja sendiri ketika proses PdP di jalankan serta akan mengakibatkan penurunan prestasi murid dalam peperiksaan (Faizah Ja'apar, 2017; Mohammad Aziz Shah Mohamed Arip et al., 2014). Terkini, Laporan Analisis Keputusan SPM 2019 menunjukkan pencapaian mata pelajaran Sejarah bagi tahun 2019 mencatatkan penurunan prestasi berbanding tahun 2018 dengan 12.1% calon gagal, menjadikan nilai Gred Purata Mata Pelajaran (GPMP) bagi Sejarah adalah 5.05 berbanding 4.98 bagi tahun 2018 (Lembaga Peperiksaan Malaysia, 2020). Nilai gred purata yang lebih kecil menunjukkan pencapaian calon yang lebih baik. Berdasarkan laporan tersebut, situasi kian meruncing kerana pencapaian subjek Sejarah masih kurang memuaskan.

Dapatan kajian lalu jelas membuktikan keupayaan pengajaran guru dan penerapan Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS) secara langsung mahupun secara tidak langsung telah mempengaruhi pencapaian mata pelajaran Sejarah (Kaviza,



2019b; Anuar Ahmad & Nelson Jingga, 2015; Anuar Ahmad, Siti Haishah Abd Rahman & Nur Atiqah T. Abdullah, 2009). Pendek kata, kaedah '*chalk and talk*' yang menekankan interaksi sehalu serta teknik hafalan terhadap sesuatu fakta telah menyebabkan Sejarah dilihat sebagai sesuatu yang mati (Mohd Paris Saleh, 2016). Justeru, peranan guru Sejarah amat penting dalam melaksanakan kurikulum Sejarah di sekolah kerana strategi guru melalui aktiviti-aktiviti pembelajaran yang aktif dapat menarik minat murid untuk belajar. Guru wajar memilih kaedah pengajaran yang boleh melibatkan murid secara aktif dan berkesan dalam pembelajaran Sejarah untuk menarik minat mereka (Mohd Paris Saleh & Saedah Siraj, 2016).

Rosy Talin (2016) berpendapat, untuk memberi lebih kefahaman kepada murid tentang sesuatu peristiwa Sejarah, imaginasi amat diperlukan. Hal ini kerana untuk seseorang murid itu memahami dan menghayati sejarah masa lalu, murid itu perlu berupaya meletakkan dirinya dalam situasi masa lampau dan ianya hanya dapat dicapai melalui kemahiran berimaginasi. Menurut Sharifah Nor Puteh, Nooreiny Maarof dan Elisabeth Tak (2010), imaginasi penting dalam pendidikan Sejarah kerana sejarah peristiwa, tempat, latar belakang, kronologi masa, tokoh, dan tempoh masa akan sukar untuk digambarkan jika hanya kata-kata digunakan dalam bilik darjah. Kemahiran imaginasi berada pada tahap pemikiran yang tinggi (Sarmila Tamoh Deram & Abdul Razaq Ahmad, 2017) iaitu tahap penguasaan enam dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP).

Namun dapatan kajian Rosy Talin (2016) mendapati guru-guru kurang berusaha dalam menyemai kemahiran membuat imaginasi. Dapatan tersebut seiring dengan Jensen (2016) yang mendapati kepentingan imaginasi dalam proses





pembelajaran telah diabaikan, malah Nurdiana Abdullah dan Johari Surif (2018) juga mendapati guru kurang memainkan peranan imaginasi di sekolah. Beberapa kajian terdahulu turut mendapati sangat sedikit perhatian yang diberikan terhadap pendidikan imaginatif di sekolah (Gajdamaschko, 2005; Egan, 1992). Natijahnya, guru lebih cenderung kepada penerangan fakta Sejarah, lalu mengakibatkan kurangnya pendedahan terhadap proses membuat imaginasi (Abdul Rahim Ali & Asmah Abu Bakar, 2018).

Pembelajaran yang bermakna memerlukan guru berada di antara pengajaran yang berkesan dan elemen imaginatif demi mencapai objektif kurikulum (Judson, 2017). Tegas Mohd Nasir Rayung dan Abdul Said Ambotang (2018), adalah penting untuk memastikan kesediaan murid dari sudut kemampuan berimaginasi supaya dapat meningkatkan keupayaan murid untuk menguasai pembelajarannya. Kemahiran imaginasi menuntut guru menggunakan pengetahuan dan kemahirannya dalam melibatkan murid-murid dengan sesuatu situasi dalam peristiwa Sejarah yang dikaji agar dapat merangsang imaginasi murid-murid dengan baik seterusnya mencapai matlamat pembelajaran. Oleh yang demikian, untuk menyemai kemahiran imaginasi yang merupakan tahap pemikiran yang tinggi, perlunya pengajaran yang dirancang dengan baik (Rosy Talin, 2016).

Ini kerana, untuk mencapai satu pemahaman dalam pembelajaran, adalah penting untuk melibatkan keupayaan berimaginasi dalam kalangan murid (Jensen, 2016; Blekinsop, 2012; Judson, 2010; Egan, 2005). Berdasarkan beberapa siri buku panduan terbitan KPM yang menonjolkan imaginasi sebagai salah satu fasa penting dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah, DSKP





merupakan dokumen rujukan utama yang secara jelas menyatakan kedudukan imaginasi berada pada tahap pemikiran tertinggi iaitu tahap penguasaan enam. Namun demikian, DSKP mahupun dokumen-dokumen tersebut tidak memberikan panduan yang menyeluruh tentang apa dan bagaimana elemen imaginasi itu dapat dijana dan dikembangkan dalam pemikiran murid-murid.

Kajian Rosy Talin (2016) membuktikan walaupun inisiatif untuk menggalakkan pemikiran dalam kalangan murid telah dinyatakan dengan jelas dalam kurikulum sejarah sejak tahun 2003, tetapi ia tidak menunjukkan bagaimana cara berfikir harus disepadukan dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah di dalam bilik darjah. Guru perlu didedahkan dengan pelbagai jenis aktiviti pembelajaran yang relevan yang dapat meningkatkan minat murid dan mewujudkan suasana pembelajaran yang bermakna di dalam bilik darjah (Kaviza, 2018; Salinas, Bellows dan Liaw, 2011). Murid akan berminat untuk belajar dan berupaya berimaginasi dengan baik sekiranya guru bijak merancang aktiviti pembelajaran yang dapat mengembangkan daya imaginasi mereka.

Pendek kata, imaginasi merupakan ciri penting dalam pemahaman Sejarah, maka pengabaian terhadap penerapan imaginasi dalam pembelajaran Sejarah harus segera ditangani. Menyedari kekangan-kekangan yang timbul dalam membentuk satu proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah yang bermakna, maka wujud keperluan bagi membina kerangka aktiviti imaginasi yang dapat dijadikan panduan kepada para guru Sejarah sekolah menengah dalam merancang sebuah pengajaran dan pembelajaran yang bermakna. Justeru pengkaji merasakan amat perlu kajian ini dilaksanakan bagi membantu para pendidik dalam usaha melatih murid-murid



menjadi seorang ahli Sejarah serta melahirkan murid-murid yang mempunyai daya imaginasi yang baik, seterusnya menjadi seorang insan yang kreatif dan inovatif.

1.4 Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk menghasilkan kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah. Dalam merangka aktiviti yang merangsang imaginasi murid-murid sekolah menengah dalam pembelajaran Sejarah, kajian ini telah mengenal pasti keperluan imaginasi dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah kepada murid-murid. Imaginasi merupakan penggerak kepada aktiviti kreatif manusia.

Dengan menggunakan imaginasi dalam pembelajaran akan meningkatkan lagi kefahaman dalam subjek Sejarah dengan lebih baik dan berkesan. Model Kerangka

Mazur menjadi sandaran dalam melaksanakan kajian ini dan disokong oleh Teori Sejarah Collingwood, Teori Imaginasi Kreatif Vygotsky dan Teori Pembelajaran Konstruktivisme. Oleh itu, hasil kajian ini diharapkan dapat memberi kesan yang positif bukan sahaja kepada murid, bahkan kepada guru dalam membentuk satu proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah yang bermakna.

1.5 Objektif Kajian

Dalam menghasilkan kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah, objektif kajian adalah seperti berikut:

- 1) Menenal pasti aktiviti imaginasi yang dijalankan dalam pembelajaran sekolah menengah.
- 2) Mereka bentuk aktiviti peringkat sebelum imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah berdasarkan pandangan pakar.
- 3) Mereka bentuk aktiviti peringkat semasa imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah berdasarkan pandangan pakar.
- 4) Mereka bentuk aktiviti peringkat selepas imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah berdasarkan pandangan pakar.

1.6 Persoalan Kajian

Berdasarkan kepada objektif kajian di atas, soalan-soalan kajian berikut dibentuk:

- 1) Apakah aktiviti imaginasi yang dijalankan dalam pembelajaran sekolah menengah?
- 2) Apakah aktiviti peringkat sebelum imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah berdasarkan pandangan pakar?
- 3) Apakah aktiviti peringkat semasa imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah berdasarkan pandangan pakar?
- 4) Apakah aktiviti peringkat selepas imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah berdasarkan pandangan pakar?



1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Kajian ini dirangka dengan disokong oleh tiga teori iaitu Teori Sejarah Collingwood (1946/1985), Teori Imaginasi Kreatif Vygotsky (1930/2004), dan Teori Pembelajaran Konstruktivisme (1978), serta di disandarkan kepada Model Kerangka Mazur (2003).

Teori Sejarah Collingwood menekankan aspek pembinaan imaginasi masa lalu berdasarkan ruang, waktu, pemikiran, dan sumber sejarah yang sahih. Imaginasi sejarah tidak berlaku sekiranya murid tidak dibekalkan dengan sumber yang sahih untuk membantu mereka membayangkan apa yang benar-benar berlaku. Teori Imaginasi Kreatif Vygotsky pula menjelaskan proses perkembangan dan pembinaan imaginasi murid-murid melalui empat ciri undang-undang imaginasi yang perlu dipatuhi iaitu aspek pengalaman lalu, persekitaran, emosi dan kreativiti dalam membantu murid membina imaginasi mereka. Seterusnya, Teori Pembelajaran Konstruktivisme pula digunakan bertujuan untuk mengenal pasti tahap perkembangan dan proses pembelajaran murid-murid. Dalam mereka bentuk aktiviti imaginasi penting untuk mempertimbangkan murid sebagai agen aktif dalam proses menimba pengetahuan melalui kaedah-kaedah yang berasaskan penyelidikan dan pengalaman.

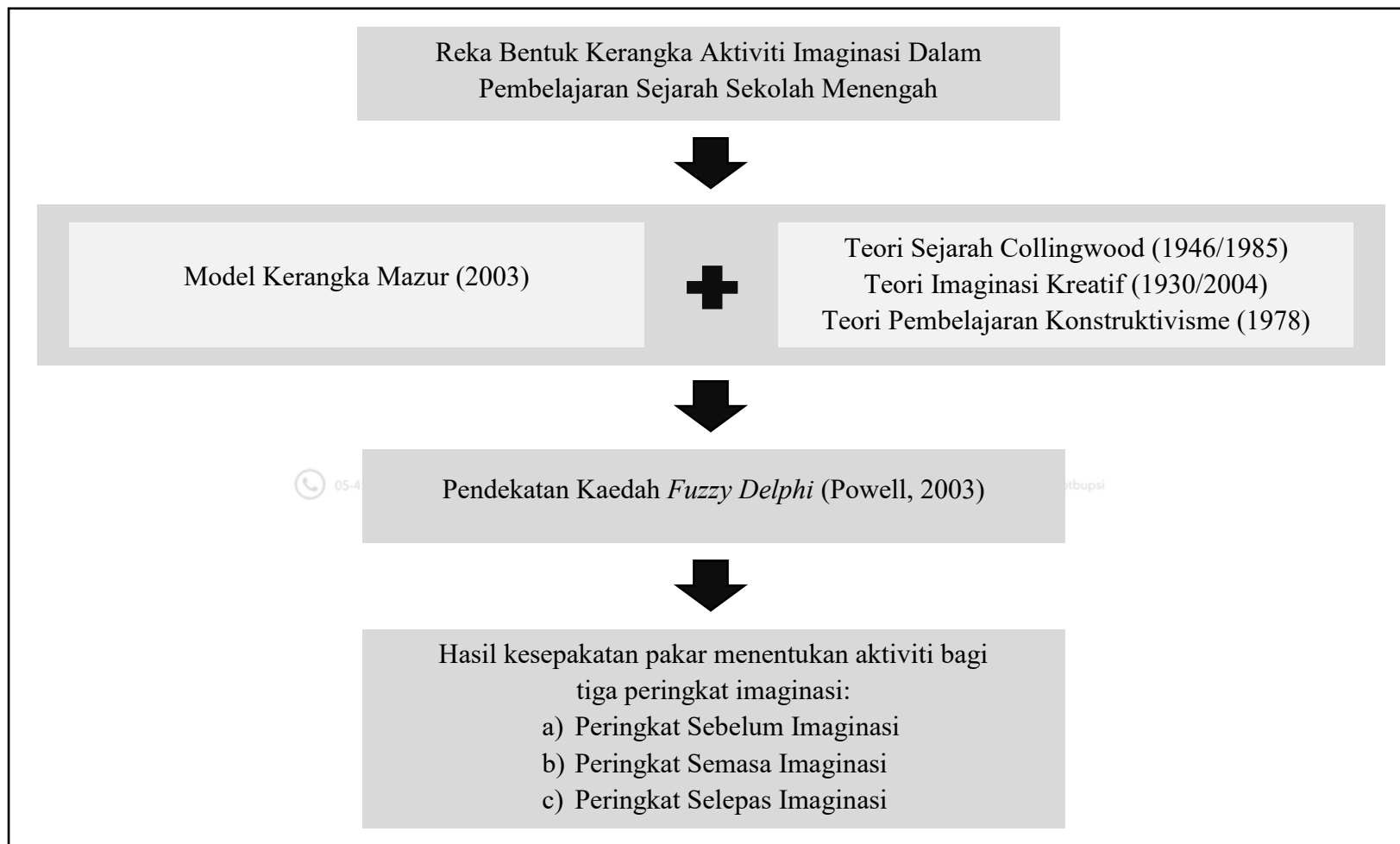
Oleh kerana kajian ini bertujuan untuk menghasilkan kerangka aktiviti imaginasi, maka Model Kerangka Mazur telah dipilih. Model ini dipilih dengan memfokuskan kepada tiga peringkat imaginasi yang diperkenalkan dalam model tersebut iaitu peringkat sebelum imaginasi, semasa imaginasi dan selepas imaginasi sebagai landasan dalam menghasilkan kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah.





Melalui teori dan model tersebut, pengkaji akan dapat mengaitkan hubungan proses perkembangan pembelajaran murid-murid dengan pembinaan imaginasi mereka dalam pendidikan Sejarah. Ini kerana pembinaan imaginasi murid-murid banyak dipengaruhi oleh perkembangan dan proses pembelajaran mereka. Penerangan berkaitan teori dan model yang digunakan ini akan dibincangkan secara terperinci dalam bab Tinjauan Literatur (Bab Dua) nanti. Sebagai rumusan, Rajah 1.1 menunjukkan kerangka konseptual bagi kajian ini.





Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian.

1.8 Definisi Operasional

Kerangka. Umumnya, kerangka merupakan asas terhadap pembinaan sesuatu. Merujuk kepada Kamus Dewan Edisi Keempat, kerangka adalah rangka (lukisan dan sebagainya), lakaran, rancangan atau garis kasar. Kerangka merujuk kepada struktur asas sesuatu dan melibatkan sistem yang tidak kompleks (Nurdiana, 2016). Kerangka juga menyediakan penerangan yang tepat terhadap sesuatu konsep (Redish, 2004). Justeru kerangka merupakan garis kasar atau rangka, yang tersusun mengikut keadaan yang sebenarnya. Dalam konteks kajian ini, kerangka aktiviti imaginasi merupakan sebuah panduan dan sumber rujukan kepada para guru dalam merancang pendekatan dan kaedah pengajaran yang lebih efektif dalam menjana dan meningkatkan daya imaginasi murid-murid.

Imaginasi. Perkataan imaginasi berasal daripada perkataan Latin *imaginare* yang bermaksud gambaran mental dalam diri sendiri (Tham, 2017; Perdue, 2003). Imaginasi adalah keupayaan untuk menjana imej mental dan berfikir dengan cara tertentu (Nurdiana Abdullah & Johari Surif, 2018). Dalam kurikulum Sejarah, membuat imaginasi adalah usaha melibatkan murid dengan sesuatu situasi dalam peristiwa Sejarah di mana kemahiran imaginasi diperoleh secara visual dan empati (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Maka kajian ini memfokuskan kepada penghasilan senarai aktiviti yang boleh merangsang dan mengembangkan imaginasi murid-murid.



Sejarah. Sejarah adalah mata pelajaran teras dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang wajib dipelajari oleh semua murid secara berterusan dari Tingkatan Satu hingga Tingkatan Lima (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Justeru kajian ini memfokuskan kepada subjek Sejarah dalam kurikulum baharu, iaitu KSSM bagi tingkatan satu hingga tiga sahaja kerana pelaksanaan KSSM secara berperingkat-peringkat baru bermula pada tahun 2017.

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM). Mesyuarat Jawatankuasa Kurikulum Pusat Bil.2/2010 pada 26 Oktober 2010 telah meluluskan konsep kurikulum baharu bagi sekolah menengah iaitu Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM), hasil transformasi kurikulum ke atas Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM). KSSM dilaksanakan secara berperingkat-peringkat bermula di Tingkatan 1 tahun 2017. Kajian ini melihat kepada KSSM kerana dalam tempoh kajian, KSSM telah pun dilaksanakan hingga tingkatan tiga sepenuhnya.

1.9 Batasan Kajian

Penyelidikan ini dijalankan tertakluk kepada batasan-batasan berikut:

- 1) Kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah yang dihasilkan ini adalah merupakan satu panduan aktiviti kurikulum yang menumpukan kepada subjek Sejarah sekolah menengah.
- 2) Fokus kajian ini adalah untuk menghasilkan senarai aktiviti imaginasi yang dapat menjana dan meningkatkan imaginasi murid-murid sekolah menengah



kebangsaan yang berumur 13 hingga 15 tahun (tingkatan satu hingga tiga) dalam subjek Sejarah. Hal ini kerana dalam tempoh kajian dijalankan, kurikulum Sejarah bagi tingkatan empat dan lima sedang dalam fasa peralihan dari KBSM kepada KSSM.

- 3) Dapatan kajian ini melalui kesepakatan pakar akan membentuk satu kerangka aktiviti imaginasi berdasarkan tiga peringkat imaginasi dalam Model Kerangka Mazur (2003). Walaupun model tersebut dibangunkan dalam bidang Matematik, namun kajian ini memfokuskan kepada tiga peringkat imaginasi yang diperkenalkan iaitu peringkat sebelum, semasa dan selepas imaginasi.
- 4) Kajian ini melibatkan tiga langkah iaitu analisis meta, temu bual pakar dan teknik *Fuzzy Delphi*. Maka kerjasama dan sumbangan dari segi idea dan maklumat daripada kumpulan pakar sangat diperlukan untuk menjalankan kajian. Kesahan dapatan kajian pula bergantung kepada tahap komitmen dan kerjasama yang diberikan oleh para peserta semasa pungutan data dilakukan.
- 5) Kajian ini juga tidak mewakili isu dan konteks lain yang berkaitan dengan aspek pembelajaran di sekolah menengah.

1.10 Kepentingan Kajian

Kajian berkenaan imaginasi murid-murid dalam pembelajaran Sejarah belum begitu meluas di Malaysia. Walaupun banyak kajian dari negara-negara Barat tentang imaginasi, namun dapatannya pasti tidak sepenuhnya sesuai dengan senario masyarakat Malaysia yang berbeza dengan Barat dari aspek pemikiran, budaya, agama dan persekitaran. Keperluan abad ke-21 yang menghendakkan generasi muda

yang mempunyai daya imaginasi yang tinggi membuktikan sudah sampai masanya kajian mendalam tentang imaginasi di negara kita dipergiatkan.

Dengan terhasilnya kerangka aktiviti imaginasi yang sesuai untuk pembelajaran Sejarah bagi murid-murid sekolah menengah ini, sudah pastinya dapat dijadikan panduan kepada pihak-pihak berkepentingan seperti Bahagian Pembangunan Kurikulum, Bahagian Teknologi Pendidikan, serta institusi-institusi yang berkaitan dan berkepentingan dalam merangka satu kaedah pembelajaran yang dapat menyumbang kepada peningkatan daya imaginasi Sejarah murid-murid.

Kajian ini juga diharapkan dapat memberi impak yang positif kepada sistem pendidikan Negara secara umumnya berkaitan imaginasi Sejarah murid-murid melalui peranan dan hubungan antara teori dengan pendekatan amalan pengajaran guru Sejarah di dalam bilik darjah. Di samping itu, dengan tercetusnya aktiviti imaginasi, guru-guru dapat mempelbagaikan aktiviti pengajaran mereka demi memastikan imaginasi murid-murid sentiasa dirangsang dan tidak alpa kerana pada akhirnya imaginasi yang akan menggerakkan kreativiti murid-murid.

Beberapa pengkaji berpendapat, sekolah adalah tempat terbaik untuk pemupukan kreativiti kanak-kanak disebabkan oleh wujudnya hubungan secara langsung antara guru dan murid (Azli Ariffin, 2018; Palaniappan, 2007). Akhir sekali, dapatan kajian ini diharapkan dapat menjadi panduan dan sumber rujukan para guru dalam merancang pendekatan dan kaedah pengajaran yang lebih efektif dalam menjana dan meningkatkan daya imaginasi murid-murid di samping memberikan impak yang positif terhadap kurikulum Sejarah di Malaysia.

1.11 Rumusan

Bab ini telah menjelaskan aspek pengenalan, latar belakang, pernyataan masalah, tujuan kajian, objektif kajian, persoalan kajian, kerangka konseptual kajian, serta definisi operasional bagi istilah-istilah yang terdapat dalam kajian ini, batasan kajian, serta kepentingan kajian. Diharapkan agar penjelasan yang telah diberikan akan dapat menjelaskan perkara asas yang berkaitan dengan kajian bagi menghasilkan kerangka aktiviti imaginasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah menengah. Seterusnya, bab dua pula akan menjelaskan tentang sorotan kajian lampau dari segi teori-teori dan model-model yang berkaitan dengan ilmu Sejarah, pendidikan Sejarah di Malaysia, kemahiran imaginasi dalam Kemahiran Pemikiran Sejarah, konsep imaginasi, imaginasi dalam sistem pendidikan, serta kepentingan imaginasi itu sendiri dalam pendidikan Sejarah.