
KREATIVITI GURU DALAM MENINGKATKAN KEFAHAMAN DAN PENGHAYATAN SEJARAH

Siti Zubaidah Bt Che Mohd Noor
Abdul Razak Ahmad

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor,
MALAYSIA.

Abstrak

Kreativiti merupakan tunggak yang penting pada masa kini dalam pelbagai bidang terutamanya dalam bidang pendidikan. Pemupukan kreativiti adalah penting dalam kalangan guru bagi menghasilkan pembelajaran yang efektif dan pemikiran kritis dalam menjana idea pelajar. Maka, kertas kerja ini membincangkan tentang kreativiti guru dalam meningkatkan kefahaman dan penghayatan sejarah. Dalam merentas arus pemodenan dan globalisasi, pelbagai isu dan cabaran terpaksa dihadapi oleh sistem pendidikan di Malaysia terutamanya dalam mata pelajaran sejarah. Selaras dengan pemikiran pelajar yang beranggapan mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan, maka beberapa pendekatan kreatif dibincangkan dalam kertas kerja ini dalam menarik minat pelajar untuk memahami dan menghayati sejarah yang dipelajari dengan menggunakan model pengajaran berkesan Robert E. Slavin. Kertas kerja ini juga membincangkan cadangan yang dapat dilaksanakan dalam memupuk kreativiti dalam kalangan guru dan juga pelajar.

Kata kunci : Kreativiti guru, isu dan cabaran, kaedah pembelajaran kreatif cadangan.

1.0 PENGENALAN

Konsep kreativiti sudah lama dibahaskan secara ilmiah oleh para sarjana. Ia dikaji sejak lebih satu abad yang lalu yang dimulakan oleh Terman pada tahun 1925 dan diikuti oleh Wallas pada tahun 1926. Seterusnya oleh Lehman pada tahun 1953. Kajian mengenai kreativiti ini masih mendapat perhatian hingga kini kerana ia merupakan satu fenomena yang kompleks melibatkan kemahiran kognitif, personaliti, motivasi dan banyak lagi. Namun begitu, kajian mengenai kreativiti ini dikecilkan lagi mengikut skop bidang yang diceburi oleh seseorang. (Nor Azzatunnisak Mohd Khatib & Saemah Rahman, 2013) Keadaan ini ditegaskan lagi oleh Mohd Azhar Abd Hamid dan Othman A. Kassim (2004) yang menyatakan konsep kreativiti amat luas dan ia boleh dilihat dalam pelbagai sudut bergantung kepada latar belakang seseorang seperti ahli agama, jurutera, doktor, sejarawan, ahli politik, ahli akademik, dan sebagainya.

Selain itu, menurut Torrance (1988) adalah amat sukar atau mustahil untuk memberikan satu definisi yang benar-benar tepat. Ini adalah kerana ciri-ciri kreativiti itu sendiri yang infiniti serta melibatkan setiap deria yang dimiliki oleh manusia termasuklah pendengaran, penglihatan, bau, rasa, dan perasaan. Beliau juga menyatakan, sekiranya wujudnya definisi yang tepat untuk kreativiti ia sukar untuk diungkap dalam bentuk kata-kata. (Mohamad Mohsin Mohamad Said & Nasruddin Yunus, 2008)

Dalam konteks masa kini, kreativiti masih belum lagi benar-benar diaplikasikan dan dimasyarakatkan. Apatah lagi dalam kalangan rakyat Malaysia. Namun, ia tidak mustahil untuk dilakukan. Cara terbaik untuk mewujudkan kreativiti adalah bermula pada peringkat sekolah lagi iaitu dengan menyuburkan budaya kreatif dalam kalangan pelajar. (Mohamad Yusof Arshad & Siti Nimi Asma Abdul Salam, th) Di Malaysia, sistem pendidikan sering mengalami perubahan. Hal ini demikian kerana, Malaysia sentiasa berusaha untuk memaju dan memperbaiki sistem pendidikan dalam Negara bagi memenuhi matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) yang ingin melahirkan insan yang seimbang dari segi emosi, jasmani, rohani dan intelek. Oleh itu, kajian telah dilaksanakan terhadap kreativiti dalam pendidikan. Dapatan kajian menyatakan sesiapa yang boleh berfikir, boleh menjadi kreatif kerana kreativiti bukan fungsi kepintaran. Kreativiti memerlukan teknik berfikir yang mampu menjana idea-idea baru atau menghasilkan sesuatu dengan cara baru. Kreativiti adalah melihat apa yang semua orang sudah nampak dan memikirkan apa yang belum terfikir oleh orang lain. (Zarina Abdullah, 2009)

Keadaan ini jelas menunjukkan kreativiti adalah penting dalam sistem pendidikan. Pendidikan seharusnya membangunkan kreativiti sama ada dalam kalangan para guru mahupun para pelajar. Pelbagai usaha telah dilaksanakan untuk merangsang pembangunan kreativiti dalam sistem pendidikan. (Anna Craft, 2001) Dalam sistem pendidikan di Malaysia, kreativiti dapat ditafsirkan sebagai penghasilan idea. Ia membabitkan kebolehan seseorang untuk menghasilkan idea baru atau mengumpul idea yang kreatif. Sebagai contoh, apabila seseorang kanak-kanak memikirkan sesuatu idea, walaupun ianya idea nakal, kanak-kanak tersebut adalah seorang yang kreatif. Oleh itu, kreativiti adalah suatu proses berfikir. (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2012)

Kreativiti guru penting dalam meningkatkan kefahaman dan penghayatan pelajar terhadap sejarah. Hal ini demikian kerana, penyampaian guru akan mempengaruhi segala tidak balas pelajar terhadap perkara yang dipelajari. Oleh itu, para guru memainkan peranan utama dalam menghasilkan pembelajaran yang kreatif dalam usaha meningkatkan kefahaman pelajar. Namun begitu, tidak semua guru mempunyai kreativiti dalam diri mereka. Keadaan ini menyebabkan terdapat sesetengah guru tidak mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif kepada pelajar. Hasilnya pelajar tidak memahami perkara yang dipelajari oleh mereka.

Pelan Induk Pembangunan Pendidikan (PIPP) 2010 memberi penekanan untuk membangunkan modal insan yang kreatif dan inovatif bagi memenuhi keperluan Negara di abad ke-21. Pelaksanaan elemen kreativiti dan inovasi dalam pendidikan akan memangkin agenda transformasi Negara. Dalam konteks pendidikan, kreativiti dan inovasi saling bergandingan bagi memastikan kedua-dua proses tersebut dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P).

2.0 ISU DAN CABARAN

Isu mengenai kreativiti tiada kesudahan di dalam sistem pendidikan termasuk di dalam sistem pendidikan di Malaysia. Hal ini demikian kerana, kreativiti seseorang guru tidak dapat ditentukan kerana tidak semua guru mempunyai kreativiti dalam pembelajaran

bagi menarik minat pelajar. Keadaan ini jelas diutarakan oleh Guilford dalam jurnal beliau yang bertajuk *Journal of Creative Behaviour* yang menyatakan masalah kreativiti dalam suasana pendidikan tidak berkesudahan dan skop penyelidikan dalam bidang ini amat luas. (Daniel Fasko, Jr, 2001)

Isu mengenai kreativiti guru melibatkan pelbagai mata pelajaran terutamanya mata pelajaran sejarah yang sering dikaitkan dengan penggunaan gaya pengajaran tradisional. Hal ini demikian kerana, rata-rata para guru sejarah menggunakan buku teks semata-mata dalam proses pembelajaran dan pengajaran di dalam bilik darjah. Selain itu, kaedah "*chalk and talk*" sudah menjadi kebiasaan di dalam bilik darjah. Keadaan ini jika dititikberatkan seharusnya tidak berlanjutan kerana akan menghilangkan minat para pelajar terhadap mata pelajaran sejarah dan menguatkan lagi tafsiran para pelajar yang menyatakan mata pelajaran adalah mata pelajaran yang membosankan.

Oleh itu, seorang guru yang baik seharusnya mempunyai kreativiti dalam proses pengajaran dan pembelajaran sejarah dalam meningkatkan kefahaman dan penghayatan pelajar terhadap sejarah. Hal ini demikian kerana, apabila guru diberi tanggungjawab untuk mengajar sesuatu mata pelajaran tanggungjawab tersebut bukan mengajar semata-mata, tetapi seorang guru perlu merancang pengajaran agar di akhir pengajaran para pelajar dapat serta dan mampu menguasai perkara yang diajar. Seperti yang diketahui umum, mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh para pelajar, walhal mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib lulus di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Oleh itu, keadaan ini perlu diteliti dan diberi perhatian kenapa ia terjadi dan bagaimana jalan penyelesaiannya agar ia dapat dibendung daripada berterusan. Jika diteliti kembali, guru merupakan ejen utama dalam mengatasi masalah ini. (Ariengusri Agus & Mohamad Johdi Salleh, 2009)

Selain itu, isu yang tidak dapat dielakkan juga adalah sistem pendidikan yang berpusatkan kepada guru. Pengajaran guru yang bersifat indoktrinasi dan tidak kreatif, bercorak sehalu, tidak mewujudkan peluang interaksi antara guru dan pelajar. Hal ini menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi kaku dan membosankan pelajar. Guru tidak mempunyai kepakaran dalam menyampaikan pedagogi terkini. Kaedah "*chalk and talk*" yang menekankan interaksi satu hala dan teknik hafalan terhadap sesuatu fakta telah menyebabkan sejarah sebagai "*the dead man of curriculum*". (Ahamad Rahim et al., 2008)

Pembelajaran berpusat kepada guru juga berlaku untuk memenuhi piawaian sistem pendidikan berlandaskan peperiksaan. Toh (2003) dalam kajiannya menyatakan guru melaksanakan sistem pengajaran berpusat kerana kaedah pengajaran berpusat kepada guru terbukti lebih berkesan untuk menghasilkan pelajar yang mendapat markah yang tinggi dalam peperiksaan. Guru akan berjaya menghasilkan bilangan pelajar yang ramai mendapat keputusan cemerlang dan akan mendapat gelaran guru berkesan. (Mohamad Mohsin Mohamad Said & Nasruddin Yunus, 2008)

Seterusnya, kelemahan guru untuk berkomunikasi secara berkesan akan menyebabkan objektif pengajaran dan pembelajaran yang dirancang akan gagal. Selain itu, guru yang berkomunikasi dengan murid-murid secara "kurang sihat" seperti bercakap kasar, suka memaki, menampar, mrmberi kuliah, berleter dan sebagainya akan

mempengaruhi tingkah laku murid. Oleh itu, seorang guru harus bijak menyusun strategi agar suasana komunikasi antara guru dan murid dapat berlaku secara harmonis, saling bantu membantu, hormat menghormati supaya tidak timbul sebarang masalah atau konflik di dalam kelas. (Mohd Khairuddin Abdullah et al., 1985)

Oleh itu, dalam membina kreativiti guru dalam meningkatkan kefahaman dan penghayatan sejarah dalam kalangan pelajar memerlukan komunikasi dua hala antara pelajar dan guru. Hal ini demikian kerana, pembelajaran secara kreatif tidak dapat dilaksanakan jika tidak terdapat komunikasi dua hala. Dalam penyelidikan Idris Aman (2002), menyatakan agar sukar untuk memupuk kreativiti sekiranya hanya guru sahaja mengawal dan menguasai suasana pembelajaran dalam bilik darjah. Untuk memupuk kreativiti dalam bilik darjah, maka interaksi guru dengan pelajar mestilah dua hala. (Mohamad Mohsin Mohamad Said & Nasruddin Yunus, 2008).

Pemilihan guru bukan opsyen sudah lama menjadi isu dalam sistem pendidikan di Malaysia. Guru terpaksa mengajar mata pelajaran diluar bidang yang mereka pelajari. Keadaan ini menyebabkan pembelajaran hanya berlandaskan buku teks untuk menghabiskan silibus sahaja. Guru yang tidak mempunyai kreativiti akan menyebabkan pembelajaran dan pengajaran yang dilakukan tidak mendatangkan hasil yang baik terutamanya dalam mata pelajaran sejarah. Ini disebabkan oleh guru yang mengajar mata pelajaran sejarah tidak mempunyai pengetahuan pedagogi. Para guru tidak mendapat pendedahan dan latihan mengajar yang mencukupi. Selain itu, guru sejarah juga jarang dipanggil untuk menghadiri kursus untuk meningkatkan tahap profesionalism mereka dalam pengajaran sejarah. Ramai guru yang mengajar mata pelajaran sejarah terdiri daripada guru sandaran yang tidak memahami matlamat pendidikan sejarah. Malah terdapat dalam kalangan mereka tidak menguasai isi kandungan yang ingin disampaikan. Hal ini menyebabkan maklumat yang ingin disampaikan kepada para pelajar menjadi tidak tepat. (Ahamad Rahim et al., 2008)

3.0 KREATIVITI GURU

Dalam kajian ini, model yang digunakan adalah model Slavin bagi mengukur kreativiti guru dalam meningkatkan pemahaman dan penghayatan pelajar terhadap sejarah. Model ini diasaskan disebabkan oleh kelemahan daripada model pengajaran berkesan Carroll. Mengikut Carroll (1963), pengajaran yang berkesan di pengaruhi oleh lima faktor iaitu sikap, kebolehan untuk memahami pengajaran, ketekunan, peluang dan pengajaran yang berkualiti. Namun begitu, kelemahan model Carroll ini dari segi kualiti pengajaran dan cukup masa untuk pembelajaran adalah dianggap di bawah kawalan guru, manakala sikap di bawah kawalan pelajar. Oleh itu, kedua-dua aspek ini yang berada di bawah kawalan guru dan pelajar seharusnya seiringan untuk menghasilkan pembelajaran yang berkesan. Maka, Slavin (1987, 1994) telah membina model pengajaran yang berkesan yang baru yang memberi penekanan hanya kepada guru sahaja. Terdapat empat faktor yang dikemukakan oleh Slavin dalam pengajaran berkesan beliau iaitu kualiti pengajaran, kesesuaian aras pengajaran, insentif dan masa. (Shahril @ Charil Marzuki, 2005)

3.1 Kualiti Pengajaran

Kualiti pengajaran bermaksud keupayaan guru untuk menyampaikan pengajaran atau konsep yang mudah difahami dan diingat oleh pelajar. Pelajar akan merasa seronok dalam sesi pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh itu, guru memainkan peranan dalam melaksanakan semua ini. Kreativiti guru dalam mencipta suasana ini amat penting. Oleh itu, dalam melaksanakan pengajaran seperti ini, guru perlu menyampaikan isi pengajaran secara tersusun dan sistematik, menggunakan bahasa yang jelas dan mudah, memberi contoh-contoh yang berkaitan berdasarkan pengetahuan pelajar yang sedia ada. Dalam melaksanakan pembelajaran kreatif, guru boleh menggunakan pelbagai kaedah yang mampu menarik minat pelajar terutamanya penggunaan bahan bantu mengajar (BBM).

Penggunaan BBM adalah yang paling berkesan dalam mewujudkan pembelajaran kreatif. Pelbagai BBM yang dapat digunakan oleh para guru dalam menarik minat pelajar terutamanya dalam mata pelajaran sejarah. BBM seperti penggunaan teknologi adalah yang paling berkesan. Hal ini demikian kerana selaras dengan perkembangan semasa. Ramai pelajar yang menggunakan kemudahan ICT dalam memahami perkara yang mereka pelajari. Oleh itu, para guru seharusnya menguasai kemahiran ICT agar ia dapat diaplikasikan dengan baik di dalam bilik darjah.

Dalam kajian Lee Bih Ni (2013), beliau menyatakan sejak kebelakangan ini penggunaan ICT telah menjadi satu fenomena sebagai BBM dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Di sekolah-sekolah kebanyakannya telah menggunakan Notebook atau PC, LCD projector, skrin LCD dan pembesar suara di dalam bilik darjah. Penggunaan slide power point di dalam bilik darjah membantu guru menunjukkan gambar-gambar dan juga video yang berkaitan dengan perkara yang dibincangkan. Menurut Condie dan Munro (2007), penggunaan ICT akan membantu pengajaran sejarah di dalam bilik darjah. Selain itu, guru dan pelajar dapat melakukan perbincangan melalui laman sesawang contohnya melalui blog, aplikasi *whatssap*, *facebook*, dan lain-lain. (Lee Bih Ni, 2013).

Berdasarkan dapatan kajian Rossafari Mohamad dan Shabariah Mohamad Shariff (2011), mereka menyatakan penggunaan laman sosial dalam perbincangan mata pelajaran sejarah memberi kesan positif kepada pelajar. Hal ini demikian kerana, kaedah perbincangan laman sosial dapat meningkatkan motivasi dan kefahaman pelajar. Pendekatan ini merupakan pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan kepada pelajar dengan memberi peluang kepada pelajar terlibat aktif dalam aktiviti dalam perbincangan secara kolaboratif semasa menghadapi masalah atau ketidakfahaman tentang sesuatu perkara.

Selain daripada menggunakan ICT, penggunaan peta konsep juga dapat dijadikan sebagai salah satu BBM dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang mengandungi banyak idea yang abstrak serta konsep yang sukar difahami oleh para pelajar. Pemahaman terhadap konsep merupakan sesuatu yang penting, maka penekanan terhadap teknik pengajaran yang membolehkan pelajar menguasai konsep dalam mata pelajaran sejarah adalah wajar dilakukan oleh para guru sejarah. Justeru, penggunaan peta konsep dalam proses pembelajaran sejarah adalah satu teknik pengajaran yang amat sesuai. Hal ini demikian kerana, penggunaan peta konsep akan membantu pelajar lebih fokus, boleh membuat interpretasi dan lebih

mudah memahami topic yang dipelajari. Hal ini selaras dengan pandangan Abdul Rahim (2000) yang menyatakan penggunaan peta konsep yang dilihat dapat memudahkan pemikiran pelajar, membantu mengukuhkan daya ingatan dan pelajar dapat mengigati fakta-fakta penting. (Zahara Aziz & Nurliah Jair, 2009)

3.2 Kesesuaian Aras Mengajar

Kesesuaian aras menagajar adalah seharusnya berpadanan dengan tahap pengetahuan dan pemahaman pelajar. Jika aras pengajaran guru tinggi, pelajar lemah tidak akan dapat mengikutinya dan akan ketinggalan dalam pelajaran. Keadaan sebaliknya pula berlaku apabila guru melaksanakan pengajaran pada aras yang rendah, pelajar yang pintar akan merasa bosan dan tidak memberi tumpuan kepada pengajaran yang dilaksanakan. Oleh itu, guru seharusnya mempunyai kreativiti yang tersendiri dalam menjana idea dan menghasilkan pembelajaran yang berkesan. Oleh itu, cara yang paling kreatif dalam mengatasi masalah ini adalah guru mengadakan pembelajarn berkumpulan.

Kaedah pembelajaran yang berkumpulan adalah satu pendekatan yang dapat mewujudkan pembelajaran kreatif. Melalui kaedah ini, para guru dapat membahagikan pelajar dengan meletakkan pelajar yang terdiri daripada pelajar berprestasi tinggi, sederhana dan rendah. Ia bertujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang saling bantu membantu dan interaksi dalam kalangan pelajar. Hal ini demikian kerana, jika guru meletakkan pelajar dalam kalangan yang lemah kesemuannya ia akan menimbulkan kebosanan dan perasaan tidak minat pelajar terhadap perkara yang diajar terutamanya dalam mata pelajaran sejarah. (Ariegusrini Agus dan Mohamad Johdi Salleh, 2009)

Dalam kerja kumpulan ini, para guru boleh menggunakan teknik simulasi proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Teknik simulasi adalah teknik yang memerlukan para pelajar menggunakan kemahiran belajar seperti mengumpulkan maklumat, menjalankan temuramah dengan individu tertentu dan mencatat maklumat penting. Guru boleh menggunakan pelbagai jenis simulasi untuk topik atau tema yang berbeza. Antaranya adalah lakonan atau drama, perbincangan dan juga permainan. Kaedah pengajaran seperti ini akan mewujudkan atau menjana idea-idea baru oleh para pelajar dan ia akan mewujudkan pembelajaran kreatif di dalam bilik darjah.

3.3 Insentif

Insentif bermaksud keupayaan guru untuk memberi motivasi kepada pelajar untuk terus belajar dan menyiapkan tugas yang diberikan. Slavin menyatakan terdapat dua cara untuk guru memberikan motivasi kepada pelajar. Pertama, guru perlu menyediakan pengajaran yang boleh menarik minat dan menyeronakkan pelajar dengan mempelbagaikan kaedah pengajaran dan bahan bantu mengajar. Kedua, guru boleh memberikan insentif kepada pelajar dengan cara memberi ganjaran atau pujian kepada pelajar yang dapat menguasai sesuatu kemahiran atau memberi dendaan kepada pelajar yang tidak dapat menguasai sesuai kemahiran. Namun begitu, keadaan ini memerlukan

keaktiviti guru kerana tidak kesemua guru mempunyai kreativiti dalam menangani pelajar mereka di dalam bilik darjah.

Namun begitu, dalam menarik minat pelajar guru boleh menggunakan kaedah psikologi dengan menjanjikan sesuatu kelainan kepada para pelajar mereka contohnya dengan mengadakan pembelajaran di luar bilik darjah. Hal ini demikian kerana, pengajaran di dalam bilik darjah adalah sesuatu yang membosankan kepada pelajar kerana ia merupakan cara pengajaran tradisional. Sebagai contoh, guru menjanjikan pelajar yang memperoleh keputusan yang cemerlang dalam peperiksaan akan dibawa melawat muzium. Pembelajaran muzium adalah pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi menjana pemikiran pelajar. Hal ini demikian kerana, pembelajaran diluar kelas dan tidak berlangsung secara formal seperti dalam bilik darjah akan menyeronokkan bagi pelajar.

Menurut Bandura (1986), dalam teori perlakuan model menekankan perhubungan rapat di antara persekitaran dan individu dalam mempelajari sesuatu. Menurut beliau, persekitaran turut memainkan peranan penting dalam menjana daya kognitif. Oleh itu, muzium dilihat sebagai salah satu institusi yang mampu menyalurkan pendidikan sejarah dengan efektif memandangkan ia mempunyai kaedah dan bahan bersesuaian di dalam simpanannya. Kaedah pendidikan melalui pameran dan himpunan koleksi akan memudahkan lagi pemahaman pelajar tentang perkara yang berlaku pada masa dahulu. Kung Fu Tze pernah menyatakan:

“ ...kalau saya dengar, saya lupa, kalau saya lihat, saya ingat, kalau saya buat, saya tahu...”.

Mohd Azmi Mohd Yusof & Mini Fateema Sherzeella Mohd Yusoff, 2012

3.4 Masa

Masa bermaksud masa yang cukup untuk pelajar memahami sesuatu konsep sejarah mahupun kemahiran berfikir dalam sejarah. Namun begitu, pengajaran guru dipengaruhi oleh dua faktor. Pertama, masa yang diperuntukan oleh pihak sekolah kepada guru-guru untuk mengajar dalam bilik darjah dan masa pelajar gunakan untuk menyiapkan tugas, memahami sesuatu konsep dan mendapatkan ilmu pengetahuan. Hal ini merupakan salah satu faktor yang membataskan kreativiti guru dalam bilik darjah. Hal ini demikian kerana, guru tidak mempunyai cukup masa untuk menyampaikan sesuatu perkara kepada pelajar terutamanya dalam mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah memerlukan penyampaian yang terperinci dan tersusun kerana ia memerlukan pemahaman yang tinggi daripada pelajar untuk memahaminya. Oleh itu, guru perlu kreatif dalam memanfaatkan masa yang diberikan oleh pihak sekolah bagi menghasilkan pembelajaran yang berkesan.

Oleh kerana, mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh rata-rata pelajar, maka guru perlu memperbaiki kaedah pengajaran di dalam bilik darjah. Guru boleh melaksanakan aktiviti dalam bilik darjah seperti permainan bahasa. Hal ini lebih memudahkan lagi pelajar memahami dan sekaligus menarik minat pelajar untuk terlibat aktif dalam sesi pembelajaran. Permainan bahasa

adalah salah satu kaedah yang mampu mewujudkan pembelajaran kreatif di dalam bilik darjah. Penyataan ini di sokong oleh Ariegusrini Agus dan Mohamad Johdi Salleh (2009) yang menyatakan kaedah ini boleh membantu guru dan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran sejarah. Kaedah ini melibatkan permainan yang melibatkan guru dan pelajar. Aktiviti ini adalah mudah dan ia mampu menjana idea para pelajar. Menurut sumber pendidikan, kaedah permainan bahasa ini mampu membuatkan pelajar lebih berminat untuk belajar sejarah. Dengan adanya teknik ini, dapat disimpulkan ia mampu menarik minat pelajar untuk memahami dan memberi penghayatan terhadap mata pelajaran sejarah.

Selain itu, pelajar tidak akan merasa bosan untuk ketika berada di dalam bilik darjah. Antara aktiviti-aktiviti permainan bahasa adalah teka silang kata, mencari dan melengkapkan perkataan yang hilang dan membetulkan perkataan. Antara contoh permainan bahasa :

SET SOALAN PERMAINAN BAHASA 1

T	T	A	N	A	H	M	E	L	A	Y	U	U	E	A	P	R	P	P	N
A	S	S	G	H	X	S	R	U	L	J	J	J	D	D	E	A	P	O	M
B	B	S	Z	Z	X	C	B	U	R	M	A	A	A	W	R	M	M	R	I
R	Y	Y	U	A	O	O	V	F	F	R	R	Q	A	Z	I	X	S	T	W
U	E	D	C	V	F	R	T	G	B	N	H	Y	U	J	N	M	K	U	I
N	K	I	I	F	I	L	I	P	I	N	A	O	O	L	D	P	P	G	A
E	P	O	L	K	I	U	J	M	M	Y	H	N	B	G	U	T	R	I	F
I	N	D	O	N	E	S	I	A	U	Y	H	N	N	B	S	B	B	S	W
A	A	U	U	X	D	D	K	M	H	R	T	L	K	R	T	B	A	N	N
I	I	N	V	T	D	K	U	E	O	B	Q	X	P	I	R	A	F	J	S
L	D	Z	C	B	M	P	U	R	T	E	E	Q	A	T	I	H	D	G	I
H	K	L	L	C	U	I	A	E	R	C	P	Z	A	I	A	A	T	Q	N
P	O	I	U	Y	T	R	E	K	W	Q	E	L	K	S	N	N	A	J	G
I	N	D	O	C	H	I	N	A	H	G	R	F	D	H	S	M	M	A	A
M	N	B	V	C	X	Z	Z	A	S	D	F	F	G	H	J	E	A	K	P
P	E	N	G	A	N	G	K	U	T	A	N	K	L	O	O	N	D	I	U
Q	W	E	R	T	Y	U	I	I	M	S	C	W	Q	A	A	T	U	I	R
Z	H	I	I	E	E	L	L	K	T	F	I	V	B	E	L	A	N	D	A
V	W	A	O	D	T	M	K	F	S	D	S	R	T	K	K	H	A	J	I
W	S	D	Z	M	J	G	C	P	E	R	S	A	I	N	G	A	N	E	R

1. Negara-negara di Asia Tenggara yang pernah dijajah oleh kuasa Barat.
2. Kuasa-kuasa Barat yang pernah menjajah negara-negara di Asia Tenggara.
3. Faktor-faktor Imperialisme Barat di Asia Tenggara.

Rajah 1 : Teka Silang Kata

Sumber : Ariegusrini Agus & Mohamad Johdi Salleh (2009)

PENUHKAN RUANGAN KOTAK DI BAWAH DENGAN JAWAPAN YANG BETUL.

1. Dasar sesebuah negara meluaskan pengaruh dan wilayahnya dengan menjajah negara lain untuk kepentingan tertentu.

M				I		L		M
---	--	--	--	---	--	---	--	---
2. Perasaan cinta akan bangsa dan negara yang membawa kepada gerakan membebaskan tanah air.

	S		O		A		S	
--	---	--	---	--	---	--	---	--
3. Karya *Habis Gelap Terbitlah Terang* dan *Penulisan Seorang Puteri Jawa* telah ditulis oleh

	D				D		N			K		T		
--	---	--	--	--	---	--	---	--	--	---	--	---	--	--
4. Novel *Noli Me Tangere* telah dikarang oleh seorang tokoh nasionalisme yang terkenal di Filipina iaitu

		S				I		A	
--	--	---	--	--	--	---	--	---	--
5. Di Indonesia, cerpen *Kerikil-kerikil Tajam* dan *Ke Makam Bonda* ditulis oleh

	H			R			A			A	
--	---	--	--	---	--	--	---	--	--	---	--
6. Dua novel *Ishak Haji Muhammad* (Pak Sako) yang menyindir pihak British ialah

			E	R					U				T			
			K					A					E			
													I			
7. Perjuangan seorang tokoh di India menentang British telah memberikan inspirasi kepada nasionalis di negara-negara Asia Tenggara. Siapakah tokoh tersebut?

		H			M				N		D	
--	--	---	--	--	---	--	--	--	---	--	---	--

Rajah 2 : Melengkapkan Perkataan

Sumber : Ariegusrini Agus & Mohamad Johdi Salleh (2009)

4.0 CADANGAN

Dalam usaha memupuk kreativiti dalam proses pengajaran dan pembelajaran sejarah, para guru perlu memainkan peranan dalam membentuk pengajaran berpusatkan kepada pelajar. Hal ini demikian kerana, sistem pengajaran berpusatkan kepada pelajar menyebabkan tumbuhnya idea-idea baru yang diutarakan oleh para pelajar. Para pelajar akan cuba menghasil idea-idea kreatif yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan adanya komunikasi oleh pelajar, maka ia akan membina pembelajaran dan pengajaran yang kreatif di dalam bilik darjah. Hal ini disarankan oleh Tan (2001) yang mencadangkan pendekatan pengajaran yang lebih berpusatkan kepada pelajar akan mewujudkan persekitaran yang bebas, luwes dan terbuka akan merangsang pembentukan kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran. Ia akan menghadirkan keseronakkan, penglibatan pelajar dalam aktiviti di bilik darjah, konsep sendiri dan terungkapnya bakat pelajar. (Mohamad Mohsin Bin Mohamad Said & Nasruddin Yunus, 2008)

Oleh itu, para guru seharusnya diberi bimbingan atau kursus kemahiran komunikasi. Hal ini demikian kerana, guru dan pelajar berkomunikasi untuk mengetahui, memahami, dan menghayati ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan adanya komunikasi dua hala, maka akan berlaku perbincangan, soal jawab, perdebatan dan sebagainya di dalam bilik darjah. (Robiah Sidin, 1998) Keadaan ini akan menimbulkan semangat inkuiri dalam diri para pelajar. Oleh itu, pihak Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) seharusnya mengadakan kursus atau bengkel untuk kemahiran berkomunikasi kepada para guru dan memberi pendedahan mengenai pedagogi yang

sealiran dengan perkembangan semasa. Hal ini penting terutamanya kepada guru-guru sejarah, kerana teknik komunikasi akan mempengaruhi para pelajar dalam proses pembelajaran. Komunikasi yang berkesan akan membantu pelajar memahami dan menghayati pengisian atau materi yang dipelajari.

Selain itu, para guru seharusnya mendapat pendedahan mengenai pedagogi terkini seperti penggunaan bahan bantu mengajar terutamanya berkaitan dengan ICT. Hal ini demikian kerana, masih terdapat guru yang tidak mempunyai kemahiran dalam melayari laman sesawang dalam mencari sumber atau bahan bantu mengajar yang baru. Guru mempunyai kemahiran dalam penggunaan ICT seperti komputer, PC, projektor, laptop, power point, pencarian video yang berkaitan dengan sejarah dan sebagainya merupakan satu asset besar dalam menarik minat pelajar. Namun begitu, tidak semua sekolah yang mempunyai laptop dan juga projektor untuk mempamerkan *slide*, video, gambar dan sebagainya. Oleh itu, guru perlu mempunyai kreativiti yang tersendiri dalam menangani masalah ini. Guru boleh menggunakan gambar-gambar yang telah dicetak untuk dipamerkan kepada pelajar. Jelas dapat dinyatakan pedagogi seharusnya perlu ada dalam diri setiap guru bagi menghasilkan kreativiti dalam diri mereka sekaligus dalam melahirkan pelajar yang berfikir secara kreatif dan kritis.

5.0 PENUTUP

Sejarah merupakan mata pelajaran yang mempunyai idea dan konsep yang khusus. Pemahaman dan penghayatan terhadap konsep yang terdapat dalam sejarah adalah penting kepada para pelajar kerana ia akan menjadikan maklumat yang diperolehi adalah sah dan relevan serta berguna dalam kehidupan harian. Namun begitu, bagi para pelajar untuk memahami dan menghayati konsep sejarah adalah amat sukar. Oleh itu, guru seharusnya memainkan peranan yang penting dalam menghasilkan pembelajaran yang berkesan dan pelajar memahami perkara yang diajar. Maka, guru perlu mempunyai kreativiti yang tersendiri dalam diri mereka kerana guru adalah ejan dalam melahirkan pelajar yang berfikiran kreatif dan kritis dalam menjana idea-idea baru.

Menurut Edward de Bono (1988), untuk memupuk kreativiti dalam diri adalah dengan menghapuskan halangan dan masalah terhadap perkembangan kreativiti dalam diri. Kreativiti merupakan sesuatu yang bukan melibatkan proses semula jadi, tetapi memerlukan kesungguhan dalam diri untuk memilikinya. (Edward de Bono, 1988). Oleh itu, dalam memperoleh kreativiti dalam diri sama ada guru mahupun pelajar terdapat pelbagai pendekatan yang berkesan dalam memupuknya. Segala usaha dan kehendak bergantung kepada diri masing-masing untuk melahirkan bakat dan kreativiti masing-masing.

Rujukan

- Ahamad Rahim, Azwani Ismail, Abdul Razaq Ahmad, Zahara Aziz & Sharifah Nur Puteh. 2008. *Kurikulum Sejarah ke Arah Pembentukan Perpaduan Kaum di Malaysia*. http://www.mara.gov.my/c/document_library/get_file?uuid=9608dd5-544d-4bd1-83e0-e0d961f5fb40
- Ariegusrini Agus & Mohamad Johdi Salleh. 2009. Kreativiti Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Dlm. Abdul Razaq dan Isjoni. *Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia : Bangi dan Universitas Riau, Pekanbaru : Indonesia. Hlm. 183-196.
- Ariegusrini Agus dan Mohamad Johdi Salleh. 2009. Kaedah Kumpulan Kecil dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Dlm. Abdul Razaq dan Isjoni. *Strategi dan Model Pembelajaran Sejarah*. Fakulti Pendidikan UKM Bangi dan FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. Hlm. 179-186.
- Craft, A. 2001. *An Analysis of Research and Literature on Creativity in Education*. Report of Qualitification and Curriculum Authority.
- Daniel Fasko, Jr. 2001. Education and Creativity. *Creativity Research Journal*. Vol. 13 : 317-327.
- De Bono, Edward. 1988. *Letters to Thinkers : Further Thoughts on Lateral Thinking*. Penguin Books : London.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. 2012. *Kreativiti dan Inovasi : Elemen Merentas Kurikulum dalam KSSR*. Kementerian Pelajaran Malaysia : Putrajaya.
- Lee Bih Ni. 2013. ICT dan Pengajaran-Pembelajaran Sejarah di Sekolah. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013* : 106- 115.
- Mohd Azhar Abd Hamid dan Othman A. Kassim. 2004. Pemurniaan Kreativiti Dalam Pendidikan Prasekolah sebagai Asas Pembinaan Bangsa Malaysia Yang Kreatif : Suatu Kupasan Awal. *Jurnal Kemanusiaan* : 27-47.
- Mohd Azmi Mohd Yusof & Mini Fateema Sherzeella Mohd Yusoff. 2012. Muzium Sebagai Institusi Pendidikan Tidak Formal dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Sejarah. <http://www.jmm.gov.my/files/Muzium%20Sebagai%20Institusi%20Pendidikan%20Tidak%20Formal%20Dalam%20Pengajaran%20%26.pdf>
- Mohd Khairuddin Abdullah, Khalid Hj Johan, Ag Agus Chuchu & Halimah Laji. 1985. Komunikasi Guru dalam Bilik Darjah dan Tingkah Laku Delinkuen Murid Sekolah Menengah. *Jurnal Pemikir Pendidikan*. Vol. 5 : 79-77.
- Mohamad Mohsin Mohamad Said & Nasruddin Yunos. 2008. Peranan Guru dalam Memupuk Kreativiti Pelajar. *Jurnal Pengajian Umum*. Bil.9 : 58-71
- Mohamad Mohsin b. Mohamad Said & Nasruddin Yunus. 2008. Halangan-halangan kepada Usaha Memupuk Kreativiti di Kalangan Pelajar. *Prosiding SKIKS 08* : 89-96.
- Mohamad Yusof Arshad & Siti Nomi Asma Abdul Salam. th. Tahap Kreativiti Pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia. <http://core.ac.uk/download/pdf/11786506.pdf>.

- Nor Azzatunnisak Mohd Khatib & Saemah Rahman.2013. Pemupukan Kreativiti Dalam Kalangan Pelajar Di Peringkat Sekolah.*The Heart and Soul of Counseling : A Relection*. Seminar Internasional Konseling Malaysia-Indonesia (MALINDO) III : 488-494.
- Rossafari Mohamad dan Shabariah Mohamad Shariff. 2011. Kesan Penggunaan Laman Sosial ke atas Kaedah Perbincangan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Teknolgi Pendidikan Malaysia*. Jilid 1 (1) : 75-80.
- Shahril @ Charil Marzuki. 2005. *Amalan Pengajaran Guru yang Berkesan : Kajian di beberapa Sekolah Menengah di Malaysia*.
<http://www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan/seminarpapers/2005/shahrilUM.pdf>.
- Zahara Aziz & Nurliah Jair.2009. Penggunaan Peta Konsep untuk Meningkatkan Pencapaian Mata Pelajaran Sejarah bagi Pelajar Tingkatan Dua.*Jurnal Pendidikan Malaysia*. Vol. 34 (1) : 3-15.
- Zarina Abdullah. 2009. *Pengajaran Guru dalam Menggalakkan Kreativiti Pelajar Tingkatan Empat Sekolah Menengah Kebangsaan Taman Maluri, Kuala Lumpur*. Laporan Penulisan Ilmiah Sarjana Pendidikan Seni, Universiti Pendidikan Sultan Idris : Perak.

_____0000_____