

Kajian Kes: Tahap Kreativiti Bakal Guru Menggunakan Seni Grafik Di Kalangan Pelajar Tahun Akhir, Jabatan Multimedia, Fakulti Pendidikan, UTM

Shaharuddin Md Salleh & Roslinda@Syaida Salim Pakheri

Fakulti Pendidikan,
Universiti Teknologi Malaysia.

Abstrak ; Kajian yang dijalankan adalah bertujuan untuk mengkaji tahap kreativiti dan kesedaran bakal guru dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan seni grafik di kalangan pelajar tahun akhir dari Jabatan Multimedia, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia. Jumlah responden yang terlibat seramai 68 orang bakal guru iaitu 25 orang pelajar lelaki dan 43 orang pelajar perempuan. Instrumen kajian yang digunakan adalah soal selidik yang diubahsuai berdasarkan Ujian Pemikiran Kreatif Guilford dan Torrance untuk menguji dua kriteria sahaja iaitu keaslian dan kefasihan. Data yang diperolehi disemak dan pemarkahan diberikan berdasarkan skema yang dicadangkan oleh Guilford dan Torrance seterusnya dianalisis menggunakan *Statistical Package for the Social Science* (SPSS). Dapatan kajian menunjukkan bahawa secara keseluruhannya bakal guru tahun akhir dari Jabatan Multimedia di fakulti pendidikan mempunyai pemikiran tidak kreatif iaitu sebanyak 85.10% daripada keseluruhan responden. Statistik deskriptif seperti min, kekerapan dan peratusan juga menunjukkan tahap kesedaran bakal guru terhadap kepentingan grafik dalam penyampaian maklumat adalah tinggi (min =4.376). Di samping itu, keputusan kajian juga menunjukkan bakal guru mempunyai masalah dari segi kemudahan komputer untuk menyediakan bahan berbentuk grafik. Selain itu, bakal guru juga berpendapat penggunaan grafik memerlukan pengetahuan khusus untuk memberi kefahaman kepada pelajar. Usaha-usaha perlu dilakukan untuk memastikan bakal guru dapat menjadi seorang pendidik yang berfikiran kreatif bagi melahirkan pelajar-pelajar yang berfikiran kreatif.

Katakunci : tahap kreativiti bakal guru, jabatan multimedia

Pendahuluan

Sistem pendidikan masa kini sedang mengalami perubahan yang amat pesat sekali. Beberapa tahun yang lalu semenjak kemunculan sekolah bestari di Malaysia, kaedah pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer (PBK) telah mula diperkenalkan. Pembelajaran Berbantuan Komputer adalah satu pendekatan yang menggunakan komputer untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran (Baharudin Aris, Rio Sumarni & Manimegalai, 2002). Penggunaan PBK dan multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah dan institusi pendidikan yang lain menjadi semakin giat. Perkembangan dalam teknologi multimedia pula menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang belajar, cara memperolehi maklumat, cara menyesuaikan setiap maklumat dan sebagainya (Jamalludin & Zaidatun, 2003).

Dalam kerancakkan kita berbicara tentang teknologi yang baru dalam pendidikan ini, masih ada satu lagi elemen pelengkap yang penting iaitu bahan pengajaran yang disampaikan oleh guru menggunakan komputer dalam mencapai objektif pengajarannya. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer, penggunaan komputer adalah menumpu kepada cara dan strategi persembahan maklumat yang digunakan bagi memindahkan ia kepada ilmu pengetahuan yang bermakna serta bermanfaat (Jamalludin&Zaidatun, 2003). Secanggih mana teknologi digunakan seandainya ia gagal menyampaikan maklumat kepada pelajar, ia tidak

memberikan apa-apa makna. Oleh itu, pengetahuan tentang seni grafik sebagai salah satu cabang dalam multimedia harus dititikberatkan.

Quinn (1993) dan Palinscar (1995) misalnya telah mendapati bahawa penggunaan simulasi berkomputer di dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kemahiran pelajar untuk menyelesaikan sesuatu masalah yang diberikan dengan berkesan. Simulasi berkomputer juga mampu meningkatkan motivasi, mengurangkan berlakunya salah konsep dalam pembelajaran, mengintegrasikan informasi dengan berkesan serta meningkatkan peluang berlakunya pembelajaran yang bermakna (Mayes, 1992). Apabila pelajar berpeluang untuk terlibat dalam aktiviti pembelajaran secara aktif, mereka akan mendapati proses pembelajaran lebih menyeronokkan dan memberikan kepuasan berbanding proses pembelajaran yang dilalui secara pasif (Fry & Coe, 1980).

Guru merupakan agen pelaksana yang penting dalam mengeluarkan lepasan sekolah yang berdaya fikir dan kreatif serta mampu menjana idea dan rekaan baru untuk membangunkan industri berasaskan produk dan perkhidmatan bernilai tambah (Rohani, 1999). Pengembangan kreativiti yang bermaksud aktiviti-aktiviti yang kreatif secara logik, membina daya imaginasi dan boleh memberikan pandangan merupakan fokus pengisian kurikulum abad ke-21 selain daripada penguasaan pengetahuan dan kemahiran asas (Nor Azmi, 1998). Untuk mencapai maksud tersebut, guru bukan sahaja harus melahirkan pelajar yang kreatif dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi kehidupan sebenar tetapi guru sendiri harus kreatif dalam menyampaikan maklumat, agar maklumat yang disampaikan bermakna dan bermanfaat.

Oleh itu, penyelidik berpendapat satu kajian harus dijalankan untuk mengetahui tahap kreativiti bakal guru dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan seni grafik.

Pernyataan Masalah

Berdasarkan huraian permasalahan yang dibincangkan di bahagian latar belakang masalah, dengan itu penyelidik ingin meninjau sejauh mana tahap kesedaran bakal guru terhadap kepentingan grafik dalam penyampaian maklumat dan tahap kreativiti bakal guru dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan seni grafik.

Objektif Kajian

Berdasarkan pernyataan masalah yang dikemukakan, kajian ini dijalankan adalah bertujuan untuk:

1. Mengkaji tahap kreativiti bakal guru di fakulti pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia.
2. Melihat tahap kesedaran bakal guru terhadap kepentingan grafik dalam penyampaian maklumat.
3. Mengenalpasti persepsi utama bakal guru terhadap penggunaan grafik.

Kepentingan kajian

Penyelidik berharap hasil kajian terhadap tahap kreativiti bakal guru dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan seni grafik dapat memberi sumbangan kepada bakal-bakal guru, guru-guru, Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia (UTM), dan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM).

Kepentingan kepada Guru dan Bakal Guru : Kajian ini diharap dapat membantu guru-guru dan bakal-bakal guru mengenal pasti tahap kreativiti dan amalan kreativiti dalam penyediaan bahan bantu mengajar menggunakan seni grafik. Guru-guru juga dapat menilai keberkesanan

sendiri dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan komputer sebagai medium penyampai maklumat.

Kepentingan kepada Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia (UTM): Kajian ini diharapkan dapat memberi sumbangan yang penting kepada Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia (UTM) dalam meningkatkan pencapaian bakal-bakal guru dalam bidang seni grafik. Melalui kajian ini, diharap fakulti pendidikan mengkaji semula silibus pembelajaran grafik agar lebih khusus ditekankan dalam penggunaan grafik dalam bidang seni visual. Kajian ini juga diharapkan dapat melahirkan guru-guru baru yang berpengetahuan tinggi dalam seni grafik semasa menyediakan bahan pengajaran masing-masing.

Kepentingan Kepada Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) : Kajian ini merupakan sokongan kepada pihak Kementerian yang telah mewujudkan mata pelajaran seni visual dan grafik pada peringkat menengah dan rendah. Ini dapat melatih para pelajar dari peringkat akar umbi mengenal potensi diri tentang kekreatifan yang wujud dalam diri. Seharusnya ia terus di pupuk hingga peringkat pengajian tinggi kerana pemikiran yang kreatif dapat menghasilkan sesuatu yang unik dan tinggi nilainya.

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini merupakan satu kajian tinjauan berbentuk kuantitatif deskriptif di mana, kajian berbentuk tinjauan ini adalah sesuai digunakan untuk meninjau situasi pada sesuatu masa dan jika dirancang secara sistematik, akan dapat memenuhi kehendak pengkaji (Mohamad Najib, 1999). Kajian berbentuk kuantitatif deskriptif ini dipilih kerana ia bersesuaian dengan matlamat penyelidikan yang ingin mengumpul maklumat berkaitan dengan tahap kreativiti bakal guru menggunakan seni grafik.

Subjek Kajian

Subjek kajian yang digunakan dalam kajian ini adalah terdiri dari pelajar tahun akhir Jabatan Multimedia, Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia yang mengikuti kursus pendidikan fizik, kimia, matematik dan sains. Sampel kajian dipilih daripada pelajar tahun akhir disebabkan pelajar-pelajar ini begitu hampir untuk menjadi seorang guru dan adakah mereka ini telah bersedia untuk menjadi seorang guru yang dapat memanfaatkan sepenuhnya teknologi komputer untuk membantu pembelajaran dan pengajaran mereka.

Kaedah pemilihan sampel yang digunakan adalah secara sampel rawak kelompok di mana sampel dipilih berdasarkan rumpunan populasi seperti pilihan rawak berdasarkan tingkatan sesebuah sekolah (Mohd Najib, 1999). Seramai 68 responden terlibat yang terdiri dari 25 pelajar lelaki dan 43 pelajar perempuan yang berumur dalam julat di antara 22 tahun hingga 26 tahun. Responden adalah melibatkan semua kaum iaitu Melayu, Cina dan India.

Dalam kajian ini, jumlah populasi bagi pelajar-pelajar tahun 4 SPP, 4 SPK dan 4 SPT adalah seramai 85 orang. Berdasarkan kepada rumusan yang digunakan oleh bahagian penyelidikan *National Education Association* seperti yang dilaporkan oleh Krejcie dan Morgan (1970), adalah mencukupi dengan mengambil seramai 70 orang responden sebagai sampel bagi mewakili keseluruhan populasi. Walau bagaimanapun hanya 68 soal selidik sahaja yang berjaya dikutip.

Alat Kajian

Dalam kajian ini, penyelidik menggunakan satu jenis alat kajian sahaja iaitu soal selidik. Menurut Tuckman (1978), instrumen berbentuk soal selidik merupakan cara yang paling

berkesan bagi mendapatkan maklumat daripada responden jika ia disediakan dengan baik dan mempunyai item-item yang konsisten dan boleh dipercayai. Soal selidik yang digunakan ialah mengandungi empat bahagian iaitu Bahagian A, B, C dan Bahagian D. Bahagian A adalah berkaitan dengan demografi atau latar belakang responden seperti jantina, umur, bangsa, tahun pengajian, kursus pengajian dan CGPA. Bahagian B mengandungi Ujian Kreativiti Menggunakan Seni Grafik yang terdiri daripada elemen-elemen grafik seperti garisan, bentuk, ruang, tetalan dan warna. Juga melibatkan penggunaan prinsip-prinsip grafik seperti penyatuan, bentuk mudah, penekanan danimbangan. Bahagian C pula merupakan soalan berbentuk objektif untuk mengkaji kesedaran bakal guru terhadap kepentingan grafik dalam penyampaian maklumat. Manakala Bahagian D pula untuk mengenalpasti persepsi utama bakal guru terhadap penggunaan grafik.

Kajian Rintis

Kajian rintis telah dijalankan pada 2 November 2008 yang bertujuan untuk menentukan kebolehpercayaan alat kajian dan kesahan alat kajian tersebut. Di samping itu, kajian rintis dijalankan adalah untuk mengenal pasti masalah-masalah yang terdapat di dalam soal selidik dari segi bahasa, isi kandungan, dan kesalahan ejaan. Bilangan responden yang terlibat ialah seramai 10 orang bakal guru yang mengambil kursus pendidikan Fizik di fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi. Dalam kajian rintis, sampel yang digunakan mestilah mempunyai ciri-ciri yang sama dengan populasi yang hendak diuji. Hasilnya dianalisis untuk mengukur kebolehpercayaan dan kesahan soal selidik tersebut. Kebolehpercayaan alat kajian ini ialah (α) = .84. Menurut Mohd. Najib (1999) yang dipetik daripada Erdiana Timmong (2006), jika pekali Alpha Cronbach diantara 0.8 hingga 1.0 menunjukkan item kajian boleh diterima dan tidak perlu diubah.

Analisis Data Persepsi bakal guru terhadap penggunaan grafik

Analisis data dalam bahagian ini pula adalah untuk mengenalpasti persepsi bakal guru terhadap penggunaan grafik.

Jadual 1 : Analisis kajian deskriptif bagi mengenalpasti persepsi bakal guru terhadap penggunaan grafik.

Bil.	Item	Kekerapan & Peratus (%)			Min
		Tidak setuju	Tidak pasti	Setuju	
1	P & P berbantuan grafik membebankan dan sukar.	40 (58.8%)	15 (22.1%)	13 (19.1%)	2.485
2	P & P berbantuan grafik banyak mengambil masa guru dalam penyediaan BBM.	22 (32.4%)	8 (11.8%)	38 (55.9%)	3.205
3	Penyediaan bahan berbentuk grafik memerlukan kemudahan komputer.	8 (11.8%)	4 (5.9%)	56 (82.4%)	3.897
4	Bakal guru kurang mahir dalam penggunaan grafik untuk menghasilkan BBM.	30 (44.1%)	12 (17.6%)	26 (38.3%)	2.926
5	Penggunaan grafik memerlukan pengetahuan khusus untuk memberi kefahaman kepada pelajar.	10 (14.7%)	8 (11.8%)	50 (73.6%)	3.662

6	Bakal guru tidak ada pengetahuan tentang grafik.	40 (58.8%)	11 (16.2%)	17 (25.0%)	2.529
7	Bakal guru tidak diajar tentang grafik.	43 (63.2%)	6 (8.8%)	19 (27.9%)	2.485
8	Penggunaan grafik meremehkan dan membebankan bakal guru.	45 (66.2%)	10 (14.7%)	13 (19.2%)	2.397
9	Bakal guru ragu-ragu tentang grafik yang dihasilkan.	36 (52.9%)	14 (20.6%)	18 (26.5%)	2.618
10	Bakal guru tidak kisah tentang elemen grafik yang digunakan dalam penyediaan BBM.	39 (57.4%)	14 (20.6%)	15 (22.1%)	2.603

Daripada jadual 1 di atas, min tertinggi iaitu 3.897 adalah persepsi berhubung penyediaan bahan berbentuk grafik memerlukan kemudahan komputer. Responden seramai 56 orang (82.4%) bersetuju dengan kenyataan ini, manakala 8 orang (11.8%) responden menyatakan tidak bersetuju dan selebihnya 4 orang (5.9%) responden menyatakan tidak pasti. Mereka mungkin menghadapi masalah kekurangan kemudahan komputer hingga terpaksa menghabiskan masa berjam-jam di pusat ICT universiti ataupun di perpustakaan semata-mata untuk menyiapkan tugas membabitkan penggunaan grafik.

Persepsi yang kedua yang dihadapi oleh responden ialah penggunaan grafik memerlukan pengetahuan khusus untuk memberikan kefahaman kepada pelajar dengan min 3.662. Seramai 50 orang responden (73.5%) bersetuju dengan kenyataan ini, manakala 10 orang (14.7%) responden tidak bersetuju, selebihnya seramai 8 orang (11.8%) responden tidak pasti. Ini disebabkan mereka tidak berpengetahuan untuk menyediakan satu bahan mengajar yang dapat membantu memberikan kefahaman kepada pelajar melalui penggunaan grafik.

Seterusnya dengan nilai min 3.205, seramai 38 orang (55.9%) responden bersetuju P & P berbantuan grafik banyak mengambil masa guru dalam penyediaan BBM. Seramai 22 orang (32.4%) tidak bersetuju manakala 8 orang (11.8%) responden tidak pasti.

Nilai min sebanyak 2.926 iaitu bakal guru kurang mahir dalam penggunaan grafik untuk menghasilkan BBM, seramai 30 orang (44.1%) tidak bersetuju manakala 26 orang (38.2%) responden bersetuju dan selebihnya seramai 12 orang (17.6%) menyatakan tidak pasti.

Persepsi yang seterusnya dengan nilai min 2.618 iaitu bakal guru ragu-ragu tentang grafik yang dihasilkan. Seramai 36 orang (52.9%) tidak bersetuju dengan kenyataan ini, manakala 14 orang (20.6%) menyatakan tidak pasti dan seramai 13 orang (19.1%) bersetuju dengan pernyataan ini.

Persepsi bakal guru dikatakan tidak kisah tentang elemen grafik yang digunakan dalam penyediaan BBM mencatat nilai min sebanyak 2.603, dengan seramai 39 orang (57.4%) responden tidak bersetuju, 15 orang (22.1%) bersetuju dan 14 orang (20.6%) tidak pasti.

Bakal guru tidak ada pengetahuan tentang grafik mempunyai nilai min sebanyak 2.529, dengan 40 orang (58.8%) tidak bersetuju, 17 orang (25.0%) tidak bersetuju dan 11 orang (16.2%) menyatakan tidak pasti.

Berkongsi nilai min yang sama iaitu 2.485, yang pertama adalah persepsi bakal guru tidak diajar tentang grafik. Kebanyakan responden (43 orang atau 63.2%) tidak bersetuju dengan pernyataan ini, manakala 19 orang (27.9%) bersetuju dan 6 orang (8.8%) menyatakan tidak pasti.

Persepsi yang kedua adalah P & P berbantuan grafik membebaskan dan sukar. Seramai 40 orang (58.8%) tidak bersetuju, 15 orang (22.1%) menyatakan tidak pasti manakala 13 orang (19.1%) bersetuju dengan pernyataan ini.

Bakal guru menafikan bahawa penggunaan grafik adalah suatu yang meremehkan dan membebaskan bakal guru dengan min paling rendah iaitu sebanyak 2.397. Seramai 45 responden atau 66.2% tidak bersetuju dengan kenyataan ini. Manakala 13 orang (19.2%) menyatakan setuju dan selebihnya 10 orang (14.7%) menyatakan tidak pasti.

Kesimpulan Kajian

Bahagian ini memberi kesimpulan tentang persoalan-persoalan kajian yang telah dibuat dengan hasil dapatan kajian. Berikut adalah kesimpulan yang telah dibuat iaitu:

- a) Dalam persoalan kajian yang pertama, kajian yang dijalankan adalah untuk mengkaji tahap kreativiti bakal guru. Hasil daripada dapatan kajian ini menunjukkan bakal guru yang berada pada tahun akhir Jabatan Multimedia di Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia adalah tidak kreatif dengan responden gagal mengubah bentuk yang asli kepada sesuatu yang cantik dan lebih bermakna iaitu sebanyak 81.5%. Hanya 14.9% responden adalah kreatif iaitu Berjaya menghasilkan sesuatu yang bermakna dan cantik.
- b) Untuk persoalan kajian yang kedua, kesemua responden amat menyedari tentang kepentingan penggunaan grafik dalam penyampaian maklumat dengan kesemua item mencatatkan min yang tinggi iaitu melebihi 3.670.
- c) Untuk persoalan kajian yang ketiga, penyediaan bahan berbentuk grafik memerlukan kemudahan komputer merupakan persepi utama yang dihadapi oleh bakal guru dengan mencatatkan min yang tinggi iaitu sebanyak 3.897.

Rujukan

- Ainon Mohd dan Abdullah Hassan (1996b). *Seni Berfikir Kreatif*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Buzan, Tony. (2001). *The Power of Creative Intelligence*. London: Thorsons.
- Cropley, J. A. (2001). *Creativity in Education & Learning*. London: Kogan Page
- De Bono, Edward. (1996). *Serious Creativity*. London: Harper Collins Business.
- Edward de Bono (1996). *Kursus 5 Hari Berfikir*. Kuala Lumpur: Golden Books Center Sdn. Bhd.
- Gan Wan Yeat. (1998). *Creativity And Creative Perception Among Female Bachelor Education Students At The University of Malaya*. Dissertation M. Ed. Universiti Malaya.
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2003). *Asas multimedia dan aplikasinya dalam Pendidikan*. Bentong: PTS Publication
- K. Narayanasamy (2000). *Melayan Pelbagai Gaya Pembelajaran: Pengajaran Kemahiran Berfikir Sebagai Satu Alternatif Berkesan*. Ketua Unit Pengajian Tamil, MPSK.
- Lim, Woong & Plucker, Jonathan A. (2001). *Creativity Through a Lens of Social Responsibility: Implicit Theories of Creativity with Korean Samples*. The Journal of Creative Behavior 35 (2): 115-129
- Maizatul Hayati Mohamad Yatim, Amily Shafila Sharif, Azniah Ismail. (2006). *Persepsi Bakal Guru Terhadap Permainan komputer dan Masa depan Penggunaannya Dalam Bilik Darjah*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Sternberg, Robert J. (1988). *The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives*. New York: Cambridge University Press
- Torrance, E. P. and Myres, R. E. (1970). *Creative Learning and Teaching*. US: Harper & Row.