

## **Tahap Kreativiti Pelajar Program Pendidikan Sains Sosial Dan Kemahiran Hidup, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia**

Mohammad Yusof Bin Arshad & Siti Norni Asma Binti Abdul Salam  
Fakulti Pendidikan,  
Universiti Teknologi Malaysia

**Abstrak :** Kajian ini bertujuan untuk meninjau tahap kreativiti pelajar program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor Darul Takzim. Kajian ini melibatkan 120 orang pelajar program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup. Kajian ini menggunakan kaedah tinjauan di mana Ujian Pemikiran Kreatif Torrance (TTCT) digunakan sebagai alat kajian untuk mengumpulkan data. Penganalisaan data dibuat menggunakan program SPSS secara statistik deskriptif dan statistik inferensi yang melibatkan Ujian ANOVA Sehalu pada aras keyakinan 0.05 untuk menguji kesignifikanan perbezaan kreativiti yang wujud di kalangan pelajar program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup. Hasil kajian mendapati pelajar program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup yang dikaji mempunyai tahap kreativiti yang sederhana (min 2.03) berdasarkan empat kriteria iaitu kriteria penghuraian, kefasihan, keaslian dan juga ketelenturan. Analisis statistik ANOVA Sehalu menunjukkan tidak terdapat perbezaan min yang signifikan dalam tahap kreativiti antara pelajar program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup dari segi pengkhususan ( $p=0.280$ ), tahun pengajian ( $p=0.528$ ) dan CGPA ( $p=0.193$ ). Ini bermakna faktor pengkhususan, tahun pengajian dan CGPA tidak mempengaruhi tahap kreativiti pelajar program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup. Kajian ini juga mendapati secara keseluruhannya, tahap kreativiti di kalangan pelajar program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia adalah sederhana iaitu seramai (52.5%) responden dalam julat kreatif.

*Katakunci :* tahap kreativiti pelajar, pendidikan sains sosial, kemahiran hidup

### **Pengenalan**

Perubahan paradigma dalam sistem pendidikan menuntut dan menggesa kaum guru membuat perubahan di mana salah satu elemen penting dalam perubahan ialah kreativiti (Mohd. Ali, 1994). Guru merupakan agen pelaksana yang penting dalam mengeluarkan lepasan sekolah yang berdaya fikir dan kreatif serta mampu menjana idea dan rekaan baru untuk membagunkan industri berasaskan produk dan perhidmatan bernilai tambahan (Rohani, 1999). Perkembangan kreativiti yang bermaksud aktivitiaktiviti yang kreatif secara logik, membina daya imaginasi dan boleh member pandangan merupakan fokus pengisian abad ke-21 selain daripada penguasaan pengetahuan dan kemahiran asas (Noor Azmi, 1998).

Dalam konteks realiti masa kini, kreativiti, dan inovasi masih belum benar-benar diaplikasikan dan dimasyarakatkan. Apatah lagi untuk membumikannya dalam budaya masyarakat Malaysia. Namun ia tidak mustahil untuk dilakukan. Cara terbaik untuk melaksanakannya adalah bermula pada peringkat sekolah lagi iaitu dengan menyuburkan budaya kreativiti dan inovasi di kalangan para pelajar. Hal ini amat penting bagi pembangunan sumber daya manusia pada masa depan seperti mana yang dinyatakan oleh Zaharuddin (2001) yang bermaksud bahawasanya penghasilan seseorang tenaga mahir yang serba lengkap dengan pelbagai kebolehan sebenarnya adalah bermula dari peringkat sekolah lagi.

Seperti yang kita sedia maklum, kreativiti ialah suatu konsep yang bersifat pelbagai, multi dimensi dan inter disiplin. De Bono (2000); Buzan (2001); Amabile (1999); Leong (2001); dan Ayan, (1997) menggambarkan bahawa kreativiti, dan inovasi amat penting kepada mana-mana individu, masyarakat dan negara terutamanya pada era ICT dan globalisasi ini. Oleh yang demikian, kajian yang dijalankan ini adalah bertujuan untuk menguji Tahap Kreativiti Pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia.

### **Penyataan Masalah**

Kreativiti yang produktif diperlukan untuk membina atau mengubahsuai program serta kurikulum secara efisien dan efektif. Keadaan ini bertepatan dengan matlamat Fakulti Pendidikan UTM dalam usaha untuk membudayakan pembelajaran sepanjang hayat disamping mempelopori dan menghasilkan kaedah serta bahan pengajaran dan pembelajaran bagi mempertingkatkan penguasaan ilmu.

Kita sedar dan tahu bahawa guru-guru pada masa kini akan membentuk generasi yang bakal mewarisi pemerintahan negara pada masa hadapan. Masa depan pelajar yang berfikiran bijak bergantung kepada kepimpinan dan tunjuk ajar guru. Pelajar tidak akan menjadi pemikir yang baik sekiranya mereka tidak dilatih dengan aktiviti yang menjurus kearah pemikiran yang baik.

Justeru itu, kreativiti amat diperlukan dalam kehidupan seharian, terutamanya oleh bakal-bakal guru yang akan dihasilkan oleh Fakulti Pendidikan UTM. Terdapat banyak kelebihan akan diperolehi sekiranya kita mengamalkan corak pemikiran secara kreatif. Dengan kreativiti yang ada, kita akan dapat menghasilkan pelbagai idea yang baru, memecahkan dan menyelesaikan masalah dengan teratur dan juga dapat menolong kita menjadi lebih tenang sepanjang kita sedang berfikir dalam menyelesaikan sesuatu masalah yang dihadapi.

Memandangkan belum terdapat kajian tentang tahap kreativiti di kalangan pelajar perguruan lepasan UTM terutamanya pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup dilakukan, maka kajian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tahap pemikiran kreatif di kalangan mereka. Diharap hasil daripada kajian ini dapat memberi idea dan panduan kepada pelajar perguruan, pihak fakulti dan seterusnya Kementerian Pelajaran dalam menghasilkan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan.

### **Objektif Kajian**

Objektif kajian ini dilakukan adalah untuk

- i. mengenal pasti tahap kreativiti pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup berdasarkan kriteria yang dinilai.
- ii. mengenal pasti tahap kreativiti pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup bagi program Pendidikan di UTM secara keseluruhan.
- iii. mengkaji hubungan antara tahap kreativiti dengan kursus yang dipelajari responden.
- iv. mengkaji hubungan antara tahap kreativiti dengan tahun pengajian responden.
- v. mengkaji hubungan antara tahap kreativiti dengan CGPA responden .

### **Kepentingan Kajian**

Hasil kajian yang dijalankan diharap dapat memberi kepentingan kepada :

- a. bakal guru pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup dalam mengenal pasti tahap kreativiti yang ada pada mereka.

- b. bakal guru pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup tentang pentingnya pemikiran kreatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran.
- c. bakal guru pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup dalam menyediakan diri ke arah yang lebih kreatif.
- d. pihak Fakulti Pendidikan UTM dalam membimbing pelajar program pendidikan kearah proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih kreatif dan berkesan.

### **Reka Bentuk Kajian**

Reka bentuk kajian ini adalah berbentuk inferensi dan deskriptif. Penyelidikan deskriptif merupakan penyelidikan yang bermatlamat untuk menerangkan sesuatu fenomena yang sedang berlaku. Jenis penyelidikan ini adalah jenis tinjauan. Data yang diperolehi dengan menggunakan soal selidik yang diedarkan kepada responden yang terpilih mewakili populasi iaitu pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup, Fakulti Pendidikan di Universiti Teknologi Malaysia. Setiap maklumat ditafsirkan secara kuantitatif.

### **Sampel Kajian**

Populasi bagi kajian ini adalah terdiri daripada 200 orang pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Pengkhususan Kemahiran Hidup di Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia. Antara pengkhususan-pengkhususan yang terlibat dalam kajian ini adalah terdiri daripada :

- a. Sarjana Muda Sains serta Pendidikan (Pengajian Islam)-SPI
- b. Sarjana Muda Teknologi serta Pendidikan (Kemahiran Hidup)- SPH
- c. Sarjana Muda Sains serta Pendidikan (Sains Sukan)- SPS
- d. Sarjana Muda Sains serta Pendidikan (Bahasa Inggeris)-SPL

Seramai 200 orang pelajar iaitu 50 orang pelajar dari setiap pengkhususan telah dipilih sebagai populasi kajian dan dipilih secara rawak untuk mewakili pelajar lelaki dan wanita. Walaubagaimanapun, kesuluruhan populasi yang memulangkan kertas soal selidik tersebut adalah seramai 120 orang, dan kesemuanya dikira sebagai sampel kajian.

### **Instrumen Kajian**

Instrumen yang digunakan dalam kajian ini adalah berbentuk soal selidik. Penggunaan instrumen berbentuk soal selidik adalah amat berkesan jika ia disediakan dengan baik dan mempunyai item-item yang konsisten dan boleh dipercayai. Dalam keadaan masa yang terhad, ia merupakan cara yang paling sesuai digunakan dengan andaian responden mudah membaca serta memahami item-item soal selidik, responden mempunyai pengetahuan atau pengalaman yang mencukupi untuk menjawab item-item dalam soal selidik dan juga responden menjawab soal selidik secara suka rela dan ikhlas.

Instrumen ini terbahagi kepada 2 bahagian iaitu Bahagian A dan Bahagian B. Bahagian A adalah berkaitan dengan latar belakang responden dan Bahagian B adalah soalan-soalan yang telah diubahsuai daripada Ujian Pemikiran Kreatif Torrance (TTCT) yang telah dihasilkan oleh Torrance. Soalan ujian ini bertujuan untuk menguji tahap kreativiti berdasarkan 4 kriteria iaitu kriteria kefasihan, kelenturan, keaslian dan juga penghuraian. Soalan-soalan ini telah diubahsuai kedalam Bahasa Melayu memandangkan semua sampel kajian adalah berkebolehan dengan baik untuk memahami dalam Bahasa Melayu.

## Kajian Rintis

Kajian rintis dilakukan sebagai persediaan untuk kajian sebenar serta membantu penyelidik memperolehi pertunjuk awal tentang mana-mana bahagian kajian yang mungkin tidak tepat atau gagal. Ianya juga membolehkan penyelidik mengenal pasti sebarang kekurangan dalam instrumen kajian dan seterusnya memperbaiki kelemahan tersebut.

Seramai 20 orang pelajar telah dipilih dalam kajian rintis dan digunakan untuk menguji sama ada mereka dapat memahami item-item yang digunakan dalam soal selidik yang telah diterjemahkan. Nilai  $\alpha = 0.785$  menunjukkan kebolehpercayaan item yang tinggi. Kesalahan dan kekurangan dalam kajian rintis diperbaiki untuk kajian yang sebenar. Berdasarkan hasil kajian rintis ini juga, kaedah bagi menganalisis data dapat diuji bagi memastikan tiada masalah yang wujud dalam kajian sebenar.

## Analisis Data

Kreativiti merupakan suatu yang amat diperlukan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Jadual 1 merupakan Jadual Taburan kekerapan dan peratusan tahap kreativiti secara keseluruhan yang diperolehi daripada hasil kajian yang telah dilakukan Berikut merupakan taburan kekerapan dan peratusan tahap kreativiti dikalangan responden :

**Jadual 1:** Taburan kekerapan dan peratusan tahap kreativiti responden

PERKARA	BILANGAN	PERATUSAN
TAK KREATIF	57	47.5
KREATIF	63	52.5
JUMLAH	120	100.0

Berdasarkan kajian yang dilakukan, secara keseluruhan terdapat 63 (52.5%) responden kajian ini mempunyai tahap pemikiran yang kreatif. Ini berdasarkan jumlah skor yang diperolehi berada dalam lingkungan 21 hingga 40, sementara itu terdapat 57 (47.5%) responden mempunyai tahap pemikiran yang tidak kreatif, yang mana jumlah skor berada dalam lingkungan skor 0 hingga 20.

Dapatan kajian juga menjelaskan bahawa tahap kreativiti responden adalah pada tahap sederhana. Didapati perbezaan antara responden yang kreatif dan tidak kreatif adalah sangat kecil iaitu hanya sebanyak 5% sahaja . Keadaan ini menunjukkan bahawa pemikiran responden lebih bersifat biasa terutamanya dalam menghasilkan idea-idea baru yang kreatif. Mereka juga mempunyai daya imaginasi yang sederhana serta tidak menggunakan pemikiran dengan sepenuhnya semasa menghasilkan idea-idea tersebut.

## Rumusan

Daripada kajian yang dijalankan, didapati pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup yang dikaji mempunyai tahap kreativiti yang sederhana dengan min 2.03 berdasarkan empat kriteria yang diuji iaitu kriteria penghuraian, kelenturan, keaslian dan juga kefasihan. Seramai 63 (52.5%) di kalangan responden adalah dalam julat kreatif. Analisis statistik ANOVA Sehalah telah menunjukkan tidak terdapat perbezaan min yang signifikan dalam tahap kreativiti antara pelajar Program Pendidikan Sains Sosial dan Kemahiran Hidup dari segi pengkhususan, tahun pengajian dan juga CGPA.

Tahap kreativiti yang sederhana di kalangan bakal guru ini memerlukan pelbagai pendekatan yang berkesan dalam usaha untuk meningkatkannya. Pihak-pihak yang bertanggungjawab seperti pensyarah, fakulti, universiti dan pihak yang berkenaan perlu mengambil perhatian serius terhadap permasalahan ini. Usaha yang gigih dan berterusan pasti akan membuahkan kejayaan. Segala permasalahan yang wujud dan menjadi penghalang kepada perkembangan kreativiti dikalangan bakal guru yang akan dihasilkan perlu disingkirkan dengan segera.

Menurut Edward de Bono (1991), kita akan menjadi lebih kreatif dan peribadi kreatif dapat dibentuk jika kita dapat menghapuskan halangan dan masalah kepada perkembangan berkekrativiti. Pembebasan daripada halangan-halangan tersebut akan menghasilkan pertambahan kepada tahap kreativiti tetapi dalam kadar yang kecil sahaja. Kreativiti sebenarnya bukanlah suatu proses yang semulajadi, justeru semua pihak seharusnya berusaha bersungguh-sungguh untuk memilikinya.

### **Rujukan**

- Amabile, Teresa. (1989). "Growing Up Creative: Nurturing a Lifetime of Creativity." New York: The Creative Education Foundation.
- Ayan, J. (1997). "Aha!: 10 Ways To Free Your Creative Spirit and Find Your Great Ideas." New York: Three Rivers Press.
- Buzan, Tony. (2001). "The Power of Creative Intelligence." London: Thorsons.
- Cropley, J. A. (2001). "Creativity in Education & Learning." London: Kogan Page.
- De Bono, Edward. (1991). "Letters To Thinker.." London: Penguin Books.
- Elwanger, S. (1984) " Benney's Conception Of Rules And Answer In IPT Mathematics" *Journal of Children Mathematics Behavior*. 1(2), 7-26.
- Guilford, B. (1952). " Intelligent, Creativity, and Their Education Impication." San Diego: Robert R. Knapp.
- Hallman, R (1967). "Techniques of Creative Teaching" *Journal of Children Creative Behavior*, 1(3), 325-330.
- Leonard MS Yong. (1994). "Kreativiti: Ke Arah Pembentukan Masyarakat Kreatif." Kuala Lumpur: Arena Buku Sdn. Bhd.
- Mohd. Ali bin Muda. (1994). "Isu Kreativiti Dan Tuntutan Perubahan Dalam Pendidikan." *Warta Pendeta. Jurnal Pendidikan Terengganu* 1 (1): 53-60.
- Ng. S.N. (1994). "Pengajaran dan Pembelajaran Matematik Sekolah Menengah di Malaysia Prosiding 1 UKM, Dasar dan Peranan Pendidikan Matematik Di Malaysia." UKM Bangi: Penerbit UKM.
- Rohani Abdul Hamid. (1999). "Keperluan Pendidikan Abad Ke-21: Projek Sekolah Bestari." *Prosiding Seminar Isu-Isu Pendidikan Negara*, 2: 1-22.
- Taylor, R.S. (1967). "Question-negotiation and Information-seeking in libraries." Bethlehem, PA: Center for The Information Sciences.
- Winer, B.J (1971). "Statistical Principles in Experimental design." New York: McGrawHill.
- Zaharuddin Idrus. (ed.). 2001. "Kecermelangan Menerusi Kreativiti, Transformasi dan Cabaran." UTM. Skudai: Penerbit UTM.