

Pembudayaan Pedagogi Kreatif Pak-21 dalam Proses Pembelajaran dan Pemudiharaan Bahasa Melayu Malaysia-Indonesia dalam Kalangan Bakal Guru: Amalan Baharu di Dua Negara

(Creative Pedagogical Culture of PAK-21 In The Process of Learning and Facilitating Malaysia-Indonesia Malay Language among Prospective Teachers: New Practices in Two Countries)

*MARZNI MOHAMED MOKHTAR¹, AFNITA AFNITA², MARNI JAMIL³, FADZILAH ABD. RAHMAN⁴, EFRIANTO EFRIANTO⁵

^{1,4}Jabatan Pendidikan Bahasa dan Kemanusiaan, Fakulti Pengajian Pendidikan, Universiti Putra Malaysia, Serdang, Selangor, Malaysia.

²Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia

³Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi Mara (UiTM) Cawangan Pulau Pinang, Permatang Pauh

⁵Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan, Pesisir Selatan, Sumatera Barat, Indonesia

* Corresponding author: marzni@upm.edu.my

ARTICLE INFO

Abstrak

Article History:

Received 21.06.2023
Accepted 30.10.2023
Published 23.11.2023

Manusia secara semula jadi dilahirkan sebagai individu yang kreatif. Kreativiti ditakrifkan sebagai proses pemikiran yang mendorong dalam merealisasikan idea baharu juga sebagai penemuan baru yang menuju ke arah yang lebih realiti. Malah, dengan adanya kemahiran berfikir secara kreatif, seseorang individu mampu melakukan proses inovasi dengan baik. Inovasi pula dapat ditakrifkan sebagai kaedah mencari jalan untuk menghasilkan produk atau perkhidmatan yang lebih baik sama ada melalui pengubahsuaian atau penambahbaikan. Proses penyuburan budaya kreatif ini amat diperlukan bagi seseorang bakal guru khususnya bagi pengajaran kemahiran bahasa. Kajian ini bertujuan untuk meneliti amalan pedagogi bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia bagi menyuburkan budaya kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dan pemudiharaan (PdPc). Kajian ini menggunakan reka bentuk penyelidikan kualitatif yang menggunakan pendekatan ontologi dan epistemologi. Pemerhatian dan penganalisan dokumen dilakukan terhadap 40 orang bakal guru Bachelor Pendidikan Bahasa Melayu di Universiti Putra Malaysia dan 40 pelajar Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Indonesia dilakukan menerusi penglibatan pelajar dalam aktiviti PdPc, bahan pengajaran dan persediaan dalam pertandingan inovasi bahan pengajaran dan refleksi pelajar dalam kuliah. Kajian ini juga menggunakan kerangka *The Creative Thinking Process* bagi memerhatikan amalan pedagogi berinovatif yang diamalkan oleh bakal guru dalam proses PdPc pengajaran kemahiran Bahasa Melayu Malaysia – Indonesia. Proses analisis dilakukan melalui enam fasa, iaitu membiasakan dengan data, menjana kod awal, mencari tema, menyemak tema, menentukan dan menamakan tema, serta menyediakan laporan. Terdapat amalan pedagogi kreatif yang mendominasi penglibatan dan komitmen bakal guru bagi penyuburan

budaya kreatif dan inovatif dalam PdPc. Amalan baharu pedagogi bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia ini merangkumi pemerhatian terhadap aktiviti berbahasa, variasi bahan bantu belajar, kemenjadian produk inovasi pengajaran, keyakinan penyertaan dan kejayaan dalam pertandingan inovasi dan refleksi keseluruhan pelajar kursus LHE3114 dan mahasiswa kursus Keterampilan Membaca. Melalui kajian ini, bakal guru Bahasa Melayu di Malaysia dan bakal guru Bahasa Melayu Indonesia di Negeri Padang, Indonesia dapat menerapkan budaya kreatif dalam aktiviti dan bahan PdPc dalam talian yang akan dilakukan oleh mereka.

Kata Kunci: Pedagogi kreatif; PAK-21, amalan baharu, Bahasa Melayu, Malaysia, Indonesia, bakal guru

Abstract

Humans are born with the ability to be creative. Creativity is defined as a thought process that promotes the realisation of new ideas and discoveries that lead to a greater reality. An individual with creative thinking skills can successfully complete the innovation process. Innovation is defined as a method of producing a better product or service through modification or improvement. This process of creative cultural enrichment is critical for a prospective teacher, especially when teaching language skills. The purpose of this study is to investigate the pedagogical practices of prospective Bahasa Melayu and Bahasa Indonesia teachers to foster a creative and innovative culture in learning and facilitation (PdPc). This study employed a qualitative research design which utilised an ontological and epistemological approach. Document observation and analysis were conducted on 40 prospective Malay Language Education Bachelor teachers at Universiti Putra Malaysia and 40 students of the Indonesian Language and Literature Education Study Programme at the Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Padang, Indonesia, through student involvement in PdPc activities, teaching materials and preparation in the innovation competition of teaching materials, and student reflection in lectures. This study also employed the framework of The Creative Thinking Process to examine the innovative pedagogical practices used by prospective teachers during the PdPc process of teaching Malaysia – Indonesia Malay Language. The analysis was carried out in six stages: familiarisation with the data, generation of initial codes, the discovery of themes, review of themes, definition and naming of themes, and preparation of a report. There is a creative pedagogical practice that dominates prospective teachers' involvement and commitment to the enrichment of a creative and innovative culture in PdPc. This new pedagogical practice for potential Malay and Indonesian teachers includes language activity observation, variation of learning aids, creation of teaching innovation products, confidence in participation and success in innovation competitions, and overall reflection of LHE3114 and Reading Skills course students. This study will help future Malay language instructors in Malaysia and Padang, Indonesia to implement creative culture in their upcoming online PdPc activities and resources.

Keywords: *creative pedagogy; PAK-21, new practices, Malay, Malaysian, Indonesian, prospective teachers.*

PENGENALAN

Pandemik Coronavirus atau Covid-19 adalah wabak yang melanda seluruh dunia bermula dari Disember 2019 hingga sekarang. Covid-19 didefinisikan sebagai jangkitan yang disebabkan oleh novel coronavirus (CoV) yang kini dikenali sebagai *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2)* umumnya dipanggil sebagai 2019-nCoV). Virus ini menyebabkan jangkitan saluran pernafasan dan dikatakan sebagai bermula daripada haiwan dan menjangkiti manusia. Sebelum ini, terdapat beberapa jenis coronavirus yang telah menyerang penduduk dunia seperti *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus (SARS)* dan *Middle East Respiratory Syndrome Related Coronavirus (MER-CoV)*. Namun begitu, Covid-19 merupakan coronavirus telah memberikan dampak yang paling dahsyat kepada sistem kesihatan di seluruh dunia. Boleh dikatakan hampir semua negara yang menghadapi pandemik ini mengenakan kaedah penutupan atau penyekatan (*lockdown*) bagi memastikan rakyat dapat dirawati dan dilindungi. Terdapat 1.5 bilion orang pelajar daripada lebih 165 buah negara yang tidak dapat meneruskan persekolahan ekoran Covid-19 seperti yang telah diumumkan oleh UNESCO pada 26 Mac 2020.

Wabak COVID-19 ini terus meningkat pada 7 Mac 2020 dan jumlah kes positif melonjak naik pada 16 Mac 2020. Sehubungan dengan itu, mantan Perdana Menteri Malaysia, Tan Sri Dato' Haji Muhyiddin Haji Muhammad Yassin memutuskan untuk melaksanakan *Perintah Kawalan Pergerakan (PKP)* selama 14 hari (18 Mac hingga 31 Mac 2020). Ia bertujuan untuk memutuskan rantaian (*break the chain*) wabak COVID-19. Sejak 18 Mac 2020, pihak kerajaan mengawal pergerakan orang ramai untuk bergerak dari suatu kawasan ke kawasan lain terutamanya kawasan merah (*red zone*) yang mempunyai kes positif COVID-19 yang banyak. Keadaan ini dapat digambarkan menerusi kenyataan berikut: *Barely three months after the first reported case, many countries have ordered lockdowns, including Malaysia. The Malaysian government announced an initial movement restriction order on 16 March 2020 and an extension to mid-April*" (Jafri Malin et.al, 2020). Tan Sri Dr Jemilah Mahmood yang merupakan penasihat khas Perdana Menteri menyatakan dalam *Malay Mail* pada 3 Mei 2020, bahawa kaedah penutupan atau sekatan pergerakan adalah bukan untuk mengakhiri Covid-19 tetapi ianya adalah bertujuan untuk meratakan lekukan untuk memastikan sistem kesihatan dilindungi dan dapat mengatasi jumlah pesakit yang dijangkiti (Mahmood, 2020). Selanjutnya, Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM) memikul tanggungjawab dalam menjalankan modus operandi sistem kesihatan awam Malaysia semasa pandemik Covid-19. Manakala pengawalan peraturan adalah di bawah bidang kuasa Majlis Gerakan Negara. Undang-undang dan peraturan bagi pengawalan pandemik Covid-19 dilaksanakan secara bersepadu melibatkan KKM, Polis Diraja Malaysia, Angkatan Tentera Malaysia, Imigresen dan Jabatan Kastam dan Eksais Diraja Malaysia.

Malaysia telah mengambil langkah menutup semua sekolah dan institusi pengajian bermula 18 Mac 2020 (Malaysia) apabila Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) pertama dilaksanakan (Nik Md Saiful Azizi Nik Abdullah, Rohani Ali, Nurul Nadiah Yahya & Rabi'atul Athirah Muhammad Isa 2021). Walaupun Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah mengumumkan bahawa sekolah dibenarkan untuk dibuka semula pada 15 Julai 2020 bagi murid darjah 5 hingga 6 serta murid tingkatan 1 hingga 4; dan pada 22 Julai 2020 bagi murid darjah 1 hingga 4 untuk kembali ke sekolah, ramai ibu bapa telah memilih untuk tidak menghantar anak-anak mereka untuk pergi ke sekolah atas sebab-sebab kesihatan dan kebimbangan mereka mengenai pematuhan prosedur standard operasi (*Standard Operating Procedure/ SOP*) dalam kalangan murid-murid (Sumber Pendidikan, 2020). Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah mengeluarkan garis panduan mengenai SOP dalam *Garis Panduan Pengurusan Pembukaan Sekolah*. Terdapat tiga model yang diperkenalkan dalam garis panduan bagi sekolah ini iaitu (i) Model Satu Sesi; (ii) Model Dua Sesi; dan (iii) Model Penggiliran. Bilangan murid-murid di dalam kelas dihadkan dan kesihatan murid-murid dan guru-guru dipantau secara maksimum seperti pemakaian pelitup muka adalah diwajibkan kepada semua mereka yang berurusan dengan pihak

sekolah, selain daripada guru-guru dan murid-murid. Oleh kerana bilangan murid yang terhad di dalam sesebuah bilik darjah, maka hanya murid- murid yang akan menduduki peperiksaan nasional sahaja iaitu Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) bagi murid-murid Tingkatan 5 dan Sijil Tinggi Pelajaran Malaysia (STPM) bagi murid Tingkatan 6 atau Pra Universiti yang dibolehkan hadir ke sekolah (Garis Panduan Pembukaan Semula Sekolah 2020). Kesemua usaha dan keputusan drastik ini memberikan kesan yang besar memandangkan kepada jumlah murid dalam pelbagai peringkat Pendidikan adalah tinggi sebagaimana yang ditunjukkan dalam jadual di bawah:

Jadual 1. Jumlah Murid-murid Sekolah di Malaysia Tahun 2020

Prasekolah	208,131
Prasekolah	2,741,837
Menengah	2,037,433
Jumlah Enrolmen	4,987,401

Sumber data: Aplikasi Pangkalan Data Murid (APDM), KPM, APDM 31 Julai 2020
(Hajjah Rohani Haji Ab Ghani, 2021)

Apabila kerajaan mengambil keputusan untuk melaksanakan sekatan pergerakan, seluruh sekolah di Malaysia telah ditutup dan murid-murid meneruskan pembelajaran secara *Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah* atau *PdPR*. Langkah ini bagi memastikan semua murid tidak ketinggalan dalam mengikuti pembelajaran. KPM telah Bagi memastikan PdP dapat dilaksanakan dengan berkesan, KPM telah menyediakan *Manual Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah Versi 1 dan Versi 2* sesuai dengan tuntutan norma baru akibat pandemik Covid-19, *Manual Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah* dibangunkan bertujuan untuk membantu guru melaksanakan PdPR sebagai alternatif pembelajaran norma baharu (*Manual Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah*, 2020) (Hajjah Rohani Haji Ab Ghani, 2021). Langkah ini bagi memastikan semua murid tidak ketinggalan dalam mengikuti pembelajaran. Bagi memastikan proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dapat dilaksanakan dengan berkesan, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Norma baru ini telah membuka ruang pembelajaran kepada kaedah pembelajaran dalam talian (*online learning*) atau pembelajaran maya (*virtual learning*). Senario ini telah memberikan perubahan yang besar terhadap penggunaan platform digital secara meluas (Mohd Fairuz Jafar, et.al, 2020). Penggunaan platform ini merupakan pilihan yang terbaik sebagai alternatif kepada PdP yang berbentuk fizikal yang terpaksa ditinggalkan oleh warga pendidik dan pelajar sepanjang tempoh PKP. Pengamal sistem pendidikan di Malaysia telah beralih menggunakan alat-alat peranti sebagai medium utama pengajaran.

Ramai guru atau pensyarah mampu menyediakan bahan pembelajaran digital mereka sendiri untuk digunakan murid dan dikongsi dengan rakan guru lain. Ini boleh dilihat melalui kewujudan kumpulan tertentu, khusus bagi membantu rakan sekerja oleh guru yang pakar. Kepelbagaian pembelajaran secara maya digunakan bagi menggantikan pembelajaran bersemuka antaranya seperti portal *Digital Educational Learning Initiative Malaysia (DELIMA)*, *CikgooTube*, *kumpulan Telegram*, *Google Classroom Malaysia* dan *Facebook Guru Perpustakaan dan Media* (Rahayu Ahamad Bahtiar, Sham Ibrahim, Halijah Ariffin, Nor Hazimah Ismail, Wan Mohd Khairul Wan Isa, 2023). Platform-platform seperti *Zoom*, *Microsoft Team*, *Skype* dan *Google Meet*, *WhatsApp*, *YouTube*, *Google Classroom (GC)*, *Google Meet (GM)*, *Quizzlet*, *Zoom*, *Cisco Webex*, *Facebook*, *Instagram*, *Line*, *Telegram*, *Microsofts Teams* dan *lain-lain*, digunakan sebagai platform bersemuka bagi capaian yang tinggi, manakala *YouTube* dan *Kahoot* adalah untuk capaian yang sederhana (Nik Md Saiful Azizi Nik Abdullah, Rohani Ali, Nurul Nadiah Yahya & Rabi'atul Athirah Muhammad Isa, 2021; Agusintadewi, Mahastuti, Darma, & Aritama, 2021).

Di Indonesia, usaha yang dilakukan ialah pengenalan pembelajaran dalam jaringan (*Daring*) atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) juga dilaksanakan sejak Mac 2020. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) di Indonesia Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam

Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19), dikenali sebagai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Selanjutnya di Indonesia, pihak Pemerintah mengeluarkan Surat Edaran No.36962/MPK.A/HK/2020 pada 17 Mac 2020, yang mengumumkan pembelajaran dalam talian dan bekerja dari rumah sebagai cara mengatasi penularan COVID-19, menggalakkan penjarakan sosial dan mencegah pertemuan berlebihan di lembaga pendidikan (Nicola, et al., 2020) & Kemendikbud, 2020).

Pemerintah Indonesia juga telah membatasi mobilisasi masyarakat dalam upaya mencegah penyebaran penyakit dan terus mempromosikan agenda bekerja dari rumah, belajar dari rumah dan beribadah di rumah (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.21 tahun 2020, dalam Rasmitadina, et al., 2020; Mailizar, Almanthari, Maulina & Bruce, 2020). Malah, antara inisiatif lain bagi mencegah wabak Covid-19 di Indonesia ialah melalui arahan Pemerintah Indonesia yang meminta seluruh penggiat pendidikan untuk menutup sekolah sebagai tindakan darurat untuk mencegah penyebaran infeksi virus corona, seperti yang dilakukan oleh pemerintah China (Purwadi, et al., 2021; Wang, Zhang, Zhao, Zhang, & Jiang, 2020). Di Indonesia, penutupan sekolah secara nasional berdampak pada 60,2 juta peserta didik dan 2.3 juta pendidik yang belajar atau mengajar di 425.451 lembaga pendidikan dari PAUD hingga perguruan tinggi (Rahiem, 2021). Pembelajaran dalam talian menjadi satu-satunya pilihan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan aman dari rumah (Agusintadewi, Mahastuti, Darma, & Aritama, 2021).

Selain itu, program yang diwujudkan bagi melaksanakan pembelajaran dalam talian ini dikenali sebagai *School from Home* (SFH). SFH merupakan program yang memindahkan proses pembelajaran dari sekolah ke rumah. Berdasarkan arahan Kemendikbud Indonesia, sekolah bertanggungjawab untuk menyelenggara pembelajaran dalam talian untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada pelajar tanpa dibebani dengan tuntutan pencapaian semua pemsyaratan kurikulum, sebaliknya memberikan fokus untuk mengutamakan kesihatan dan keselamatan masyarakat (Siron, Wibowo & Narmaditya, 2020).

Malah, Pemerintah Indonesia juga telah menyediakan platform pembelajaran dalam talian (*e-learning platform*) yang dikenali sebagai Rumah Belajar dan SPADA. Rumah Belajar ialah platform pembelajaran dalam talian secara percuma yang dikendalikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia sebagai alternatif sumber belajar bagi guru dan murid-murid sekolah. Selanjutnya, SPADA adalah platform *e-learning* yang dikembangkan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi untuk Perguruan Tinggi. Selain itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI bermitra dengan beberapa aplikasi pembelajaran dalam talian, seperti *MejaKita*, *IcanDO*, *Ganeca Digital*, *Kelas Pintar*, *Quipper School*, *Ruang Guru*, *Sekolahmu*, *Zenius*, *Cisco Webex*, dan *Pahamify*. Kesemua sumber terbuka ini menyokong keperluan pelajar dan guru agar proses pembelajaran dari rumah dapat dilaksanakan (Mailizar, Almanthari, Maulina & Bruce, 2020).

Dalam memastikan kelestarian proses pendidikan dan memenuhi tuntutan pendidikan bertaraf dunia, warga pendidik perlu cakna akan usaha melakukan perubahan amalan pedagogi pasca pandemik. Kebergantungan kepada teknologi digital ini dilihat berkembang pesat untuk menghubungkan kesenjangan ruang dan waktu dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh antara peserta didik dan guru mulai efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran di Malaysia dan Indonesia. Fenomena ini dilihat telah mewujudkan normalisasi pedagogi baharu dalam dunia pendidikan. Perubahan amalan pedagogi ini yang berpusatkan pelajar dan dilakukan secara dalam talian ini dilihat selari dengan matlamat KPM dan Kemendikbud yang telah memberikan penekanan kepada pembudayaan amalan pedagogi berasaskan melaksanakan pembelajaran abad ke-21 (PAK21).

KERELEVANAN PEMBUDAYAAN PEDAGOGI PEMBELAJARAN ABAD KE-21 (PAK21)

KPM telah mula memperkenalkan pedagogi Pembelajaran Abad ke-21 pada tahun 2014 (Pendidik2u, 2018). Menerusi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM, 2013-2025), PAK21 ini amat penting dalam memantapkan lagi proses penyampaian ilmu dalam kalangan guru. Hal ini demikian kerana pelancaran Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR, 2011) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM, 2017) memberikan penumpuan terhadap penguasaan murid berkaitan aspek-aspek kompetensi, menggalakkan guru mengambil inisiatif dalam pembangunan sendiri untuk meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan mengaplikasikan amalan pengajaran baharu (Hajjah Rohani Haji Ab Ghani, 2022).

Di Indonesia PAK21 ini dikenali sebagai keterampilan abad-21. Konsep keterampilan abad-21 ini adalah berdasarkan kepada saranan *Partnership of 21st Century Skill* yang menyatakan bahawa pelajar abad-21 harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif, seperti berfikir kritis, penyelesaian masalah, komunikasi, ICT, dan literasi (Brun & Hinostroza, 2014). Keterampilan abad-21 ini fokus pada pengembangan kemahiran berfikir aras tinggi (*Higher Order Thinking Skills/ HOTS*). Di Indonesia, kemampuan berfikir aras tinggi telah menjadi tujuan pendidikan nasional (Widyaningsih, Yusuf, Prasetyo, Istiyono, 2021). Hal ini telah digariskan dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dan Kurikulum 2013 (Pratama & Retnawati, 2018). Oleh yang demikian, HOTS dalam proses pembelajaran harus ditekankan kerana proses pengembangannya bukanlah proses alami dan keterampilan ini perlu dipelajari untuk menguasainya (Pratiwi & Mustadi, 2021).

PAK21 dilihat mampu memenuhi tuntutan pendidikan pasca pandemik kerana memberikan tumpuan langsung terhadap penglibatan murid atau lebih dikenali sebagai pendekatan berpusatkan pelajar. Malah, PAK-21 menuntut guru menggunakan strategi pengajaran dan pembelajaran berpusatkan murid dan menekankan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam diri murid. PAK21 sering dikaitkan dengan perkembangan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Penggunaan teknologi yang optimum dalam pengajaran dan pembelajaran mampu memberikan impak yang besar kepada hasil pembelajaran murid (Kumar, 2016). Terdapat lima elemen PAK21 yang diterapkan semasa proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc), iaitu (i) kreativiti (*Creativity*); (ii) komunikasi (*Communication*); (iii) kolaboratif (*Collaboration*); (iv) pemikiran kritis (*Critical Thinking*); dan (v) penerapan nilai murni dan etika. Komponen 4C merupakan komponen asas yang paling penting dalam pelaksanaan pembelajaran abad ke-21 dalam bilik darjah (Sipayung, Sani & Bunawan, 2018). Perbincangan berkaitan konsep dan proses kreatif akan dilanjutkan dalam bahagian yang berikutnya.

Komunikasi merupakan antara rutin asas dalam kehidupan seharian seseorang individu. Dalam mendepani cabaran komunikasi abad ke-21 ini, bentuk komunikasi tidak terhad kepada percakapan sahaja. Malah, dengan adanya penggunaan Internet, bidang komunikasi menjadi lebih berkesan menerusi terjadinya di mana-mana sahaja, sesiapa sahaja dan pada bila-bila masa. Seterusnya, kolaborasi pula adalah satu kemahiran yang memerlukan seseorang individu mempunyai daya semangat juang yang tinggi dan keterampilan yang unggul. Hal ini kerana individu akan menunjukkan kemampuan mereka untuk bekerjasama dengan baik dengan individu lain di sekeliling mereka.

Kemahiran berfikir secara kritis merupakan kemahiran dan kecekapan menggunakan minda untuk menilai kewajaran sesuatu idea, meneliti kelebihan serta kebaikan dan juga kelemahan sesuatu perkara sebelum membuat pertimbangan wajar dengan mengemukakan bukti dan alasan yang benar serta berkaitan (Som Hj. Nor & Dahalan, 2000). Mereka ini mempertimbangkan segala aspek dan menilai semula idea-idea dengan mengambil kira segala sudut agar keputusan yang terbaik dapat dicapai (Chew Fong Peng & Shashipriya Nadaraja, 2014). Melalui elemen 4C, individu berperanan penting dalam

menerapkan nilai-nilai murni dalam pengajaran mereka. Ini bermaksud para pelajar ini dapat membuat hubung kait berkaitan dengan aspek nilai murni ini dalam kehidupan seharian mereka melalui aktiviti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Kelima-lima elemen ini amat penting dibudayakan dalam pendidikan pasca pandemik kerana individu yang memiliki kualiti tertentu seperti kecekapan menggunakan maklumat dan teknologi, kolaborasi dalam ruang lingkup yang besar, mahir dalam menyelesaikan masalah, kreatif dalam menjana idea dan bijak berkomunikasi sama ada secara verbal atau non verbal dilihat dapat beroleh kejayaan semasa PdPc pasca pandemik ini berlangsung (Norazlin Mohd Rusdin & Siti Rahaimah Ali, 2019). Tuntasnya, sebagai penyampai ilmu pedagogi bahasa, adalah penting bagi bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia untuk memahami kepentingan penerapan PAK21 dalam proses PdPc pasca pandemik. Hal ini selari dengan dapatan *Southeast Asian Teachers Competencies for the 21st Century* yang telah menyenaraikan kompetensi guru dalam pendidikan abad ke-21 yang merangkumi: (i) memudah cara perkembangan kehidupan murid dan kemahiran kerjaya; (ii) mewujudkan persekitaran pembelajaran yang kondusif; (iii) memudah cara pembelajaran; (iv) menyediakan rancangan pengajaran yang bersesuaian dengan visi dan misi sekolah; (v) memperkembangkan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT); (vi) membangunkan dan menggunakan sumber pengajaran dan pembelajaran; (vii) meningkatkan etika; (viii) mentaksir dan menilai pencapaian murid; dan (ix) membina hubungan dengan pemegang polisi pendidikan. Justeru, kajian ini akan memberikan penelitian khusus kepada amalan baharu bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia terhadap penyuburan budaya kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan.

Proses Kreatif dan Inovatif dalam PDPC

Konsep kreatif dapat ditafsirkan sebagai keupayaan menghasilkan sesuatu yang baharu kemampuan untuk atau menciptakan (Abdul Karim, 2014; Mohd. Azhar Abd. Hamid, 2004; Sariana Marbun, 2020). Istilah Bahasa Inggeris *create* atau *creation* ini juga merujuk kepada proses yang menghasilkan sesuatu yang baharu, apakah suatu gagasan, objek atau produk atau organisasi yang baharu. Abdul Karim (2014) juga menjelaskan bahawa kreatif juga merujuk kepada proses upaya manusia atau bangsa untuk membangunkan potensi dirinya dalam pelbagai aspek kehidupannya bagi menikmati kualiti kehidupan yang lebih baik. Malah, pemahaman konsep kreatif juga digambarkan melalui kehebatan pemikiran kreatif dan perlakuan manusia sehingga dapat mencapai apa sahaja yang diidamkan, namun terbatas juga pada kekuasaan Tuhan dan sifat kelemahan yang sememangnya terdapat pada umat manusia (Mohd Azhar Abd. Hamid, 2004). Kreativiti juga tergambar melalui kelancaran, kelenturan (fleksibiliti) dan keaslian idea dalam berfikir manusia (Saiful Akram Che Cob, 2008 & Abdul Karim, 2014) untuk menguasai situasi, peraturan serta menunjukkan keyakinan untuk bertindak dengan mengambil kira pelbagai sudut pandang, strategi dan teknik bagi menentukan alternatif penyelesaian masalah.

Individu yang mempunyai kemahiran berfikir secara kreatif menggunakan minda untuk menerokai pelbagai kemungkinan dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan asli sama ada bersifat konkrit (wujud) mahupun secara abstrak (konseptual atau idea). Dalam hal ini, perkara yang paling penting ialah individu tersebut berkemampuan menghasilkan sesuatu yang baru (to create). Dalam konteks kajian ini, proses menjana idea kreatif dalam kalangan bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia dapat dilaksanakan dengan melibatkan empat fasa dengan berpandukan pada *Model The Creative Thinking Process* (Kuratso & Hodges, 1995). Empat fasa yang digagaskan dalam model ini ialah (i) Proses Pengumpulan Maklumat Awal atau Latar belakang Idea (*Knowledge Accumulation Process*); (ii) Proses Inkubasi/Pengeraman Idea (*The Incubation Process*); (iii) Pemerolehan Pengalaman Idea (*The Idea Experience*); dan (iv) Proses Pelaksanaan dan Penilaian (*Implementation and Evaluation Process*).

Fasa I merujuk pada usaha individu untuk mengumpulkan maklumat atau pengalaman bagi menjana idea baharu atau cadangan penyelesaian. Dalam fasa ini, pemikir kreatif akan membuat kajian, pemerolehan data dan pendapat khusus tentang sesuatu isu atau perkara. Sebagai contoh dalam konteks kajian ini, bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia dilihat akan memulakan proses berfikir kreatif dengan membuat pembacaan dan pemerhatian terhadap isu pembinaan bahan pengajaran Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia. Input yang diperolehi akan dikumpulkan bagi membentuk satu pernyataan masalah yang perlu diselesaikan sebelum memulakan sebarang projek membina bahan pengajaran secara kreatif.

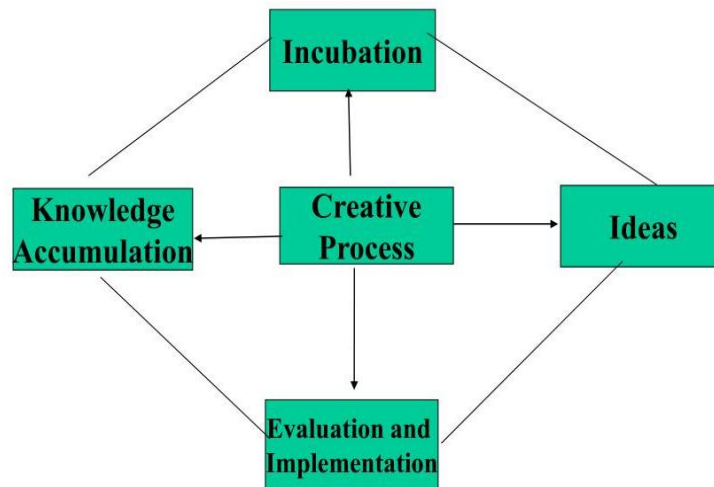
Fasa II pula merujuk pada individu kreatif yang berkeupayaan membiarkan minda tidak sedar berfikir menggunakan informasi yang terkumpul. Adalah penting untuk difahami proses pengeraman idea ini merupakan proses yang berlaku secara tidak sedar bagi meneliti dan menjana idea kreatif untuk menangani sesuatu perkara. Pemikiran separa tidak sedar (*subconscious mind*) mengawal individu dan proses berfikir berlaku secara tidak disedari (Jamal Rizal Razali & Imaduddin Abidin, 2015). Sebagai contoh, individu akan memikir atau mendapat imbasan tentang sesuatu perkara yang tidak berkaitan dengan perkara yang sedang dilakukannya. Hal ini sering dialami oleh individu apabila terdapat sesuatu isu yang belum diselesaikan seperti melakukan sesuatu. Fasa ini membenarkan bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia untuk menggunakan pemikiran separa sedar mereka bagi mencari pelbagai penyelesaian alternatif bagi menangani isu berkaitan penghasilan produk kreatif pembinaan bahan pengajaran Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia.

Fasa III selanjutnya adalah amat penting bagi seseorang individu untuk menjana idea dan menikmati pengalaman berkaitan idea baharu dan proses inovasi yang muncul dari proses pengeraman yang bersifat idea umum atau idea kasar. Dalam proses ini, individu kreatif secara berperingkat-peringkat akan mencari penyelesaian sehingga idea baharu tersebut dapat digunakan. Individu mencetuskan idea atau buah fikiran berdasarkan pemerhatian, analisis dan hubung kait sebab dan akibat sesuatu, proses ini juga berkaitan dengan penjanaan idea yang bermaksud individu memperluaskan domain pemikirannya kepada perkara-perkara yang difikirkan berkaitan dengan isu sebenar yang dihadapinya (contoh pembinaan bahan pengajaran secara digital atau interaktif. Malah, fasa ini juga memberikan peluang kepada bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia untuk mencipta analogi iaitu meneliti persamaan atau perbandingan antara sesuatu dengan sesuatu yang lain, membentuk kiasan atau perbandingan. Sekiranya bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia memilih untuk mencipta analogi, mereka perlu mempunyai banyak maklumat dan pengalaman untuk mencipta analogi kerana analogi merupakan suatu konsep yang membawa banyak makna (Jamal Rizal Razali & Imaduddin Abidin, 2015).

Penerokaan pengalaman idea ini juga dikenali sebagai faktor *eureka*. Konsep *Eureka* ini merujuk kepada pandangan seorang ilmuwan asal Yunani bernama Archimedes, iaitu keseronokan atau kegembiraan bagi sesuatu penemuan baharu atau kejayaan menyelesaikan sesuatu isu. Apabila bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia berjaya menggunakan pemikiran kreatif bagi menghasilkan bahan pengajaran Bahasa Melayu atau Bahasa Indonesia ini, pastinya mereka telah menemukan faktor *eureka* dalam penghasilan produk kreatif kerana fasa ini merupakan antara fasa yang paling menyeronokkan dalam proses berfikir kreatif.

Fasa IV ialah fasa yang sukar dan memerlukan lebih banyak galakan dan sokongan, usaha, berani, berdisiplin dan ketekunan dan ketabahan. Individu kreatif perlu berupaya mengenal pasti idea yang berdaya maju dan boleh diusahakan serta mempunyai kepakaran dan pengetahuan untuk melaksanakannya. Dalam fasa ini, bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia didapati membuat penilaian semula adakah keputusan dan tindakan tersebut memberi lebih banyak manfaat atau sebaliknya setelah keputusan berkaitan pembinaan bahan pengajaran dan jangkaan terhadap tindakan selanjutnya akan

dilakukan. Sekiranya tindakan tersebut memberi lebih banyak kebaikan, maka keputusan yang dibuat merupakan keputusan yang tepat dan begitulah juga sebaliknya (Jamal Rizal Razali & Imaduddin Abidin, 2015).



Rajah 1: Model *The Creative Thinking Process* (Kuratso & Hodges, 1995).

Dalam usaha untuk membudayakan pengaplikasian PAK21 dalam PdPc, elemen kreatif merupakan antara tunjang utama yang berupaya mengubah amalan pedagogi norma baharu. Ironinya, hampir kebanyakan pelajar dipengaruhi oleh dorongan dan motivasi daripada guru-guru untuk menjadi individu kreatif. Hal ini demikian kerana individu akan menjadi lebih efisien dan efektif dalam menjalankan tugasnya. Misalnya, individu tersebut akan dapat memanfaatkan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif dalam proses penyelesaian masalah.

Namun begitu, proses berfikir kreatif juga tidak terpisah daripada berdepan dengan halangan menjadi individu kreatif. Adalah penting untuk difahami bahawa terdapat peraturan masyarakat yang sedia ada atau budaya yang didukung oleh sesuatu masyarakat yang tidak menggalakkan perkembangan elemen kreativiti (Lubert, 1999). Pandangan beliau adalah seperti berikut:

"Beyond the conception of creativity, culture influences the manifestation of creativity in terms of the forms and domains of creativity, the limits of creativity to certain social groups, and the effect of language on creativity. Cultures encourage creativity in some situations and some topics but discourage it for others."

(Lubert, 1999: 342).

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan dalam kajian ini adalah menggunakan reka bentuk penyelidikan kualitatif dengan menggunakan pendekatan ontologi dan epistemologi. Kedua-dua pendekatan ini digunakan sebagai kerangka dalam membuat pemerhatian secara langsung (mimik muka, bahasa badan, aktiviti PdPc, refleksi pelajar) terhadap dua buah kumpulan bakal guru iaitu 40 pelajar kursus LHE3114 Kreativiti dan Inovasi dalam Pengajaran Bahasa Melayu (bakal guru Bahasa Melayu) dan 40 orang Mahasiswa Angkatan 2021 Kelas A bagi kursus Keterampilan Membaca (mahasiswa bakal guru Bahasa Indonesia). Proses analisis dilakukan melalui enam fasa, iaitu membiasakan dengan data, menjana kod awal, mencari tema, menyemak tema, menentukan dan menamakan tema, serta menyediakan laporan.

Pendekatan Ontologi dan Epistemologi Kualitatif

Reka bentuk penyelidikan kualitatif bertujuan memberikan peluang kepada pengkaji untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai keadaan sebenar yang berlaku di lapangan kajian. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan pendekatan ontologi dan epistemologi untuk meneliti amalan baharu bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia terhadap penyuburan budaya kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Ontologi merujuk kepada teori atau trend yang berlaku, andaian atau tanggapan normal mengenai sesuatu realiti sosial yang berlaku dalam masyarakat, bagaimana trend itu wujud, bagaimana andaian tersebut ditafsirkan, bagaimana ia berkembang dan bagaimana setiap unit itu berinteraksi antara satu sama lain (Blaikie, 2007; Walter, 2010; Muhammad Hisyam Mohd & Azalina Irdawati Tahir, 2021). Tanggapan normal pengkaji bagi perspektif ontologi juga didorong oleh andaian tersurat atau tersirat, perkaitan sebab-akibat, perbezaan geografi, pegangan, adat dan sebagainya menyebabkan tafsiran dan fahaman yang dilontarkan berbeza sama sekali dengan realiti sebenar atau melibatkan pemahaman yang menyeluruh dan terperinci mengenai sesuatu trend yang dikaji. Dalam konteks ini, trend yang berlaku diwakili oleh amalan baharu di dua negara bagi PdPc kreatif yang dilakukan oleh bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, pendekatan epistemologi yang digunakan dalam kajian ini adalah bertujuan untuk mendalami pengetahuan sistematik atau ilmu bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia berkaitan konsep, teori dan pembudayaan kreatif dalam PdPc. Epistemologi, istilah yang berasal dari dua gabungan Bahasa Yunani *episteme* (pengetahuan) dan *logos* (pengetahuan sistematik atau ilmu) (Grix, 2002; Muhammad Hisyam Mohd & Azalina Irdawati Tahir, 2021). Pendekatan epistemologi ini membuka ruang kepada pengkaji untuk meneliti bagaimana pengetahuan yang dimiliki diperolehi oleh seseorang bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia selaras dengan pandangan *Oxford Dictionary of Sociology* (2009), epistemologi bermaksud "*The philosophical theory of knowledge on how we know what we know*".

DAPATAN KAJIAN

Menerusi kursus LHE3114 Kreativiti dan Inovasi dalam Pengajaran Bahasa Melayu di Malaysia dan kursus Keterampilan Membaca yang diikuti oleh Mahasiswa Angkatan 2021 Kelas A di Indonesia yang berlangsung dalam tempoh 14 minggu bagi tahun 2021, terdapat amalan pedagogi kreatif yang mendominasi penglibatan dan komitmen bakal guru bagi penyuburan budaya kreatif dan inovatif dalam PdPc. Amalan baharu pedagogi bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia ini merangkumi pemerhatian terhadap aktiviti berbahasa, variasi bahan bantu belajar, kemenjadian produk inovasi pengajaran, keyakinan penyertaan dan kejayaan dalam pertandingan inovasi dan refleksi keseluruhan pelajar kursus LHE3114 dan mahasiswa kursus Keterampilan Membaca.

i. Pemerhatian terhadap Aktiviti Berbahasa

Dalam menyuburkan budaya pemikiran kreatif dalam PdPc bagi bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia, terdapat beberapa usaha yang diperhatikan sebagai aktiviti yang mendominasi amalan baharu pedagogi bahasa. Antaranya ialah kemampuan bakal guru ini menyertai pelbagai webinar dalam talian bagi mempelajari dan memperoleh pendedahan berkaitan dengan pendidikan bahasa. Kesemua webinar ini dapat ditonton secara langsung menerusi ruangan maya rasmi *Facebook* Kelab Bachelor Pendidikan Bahasa Melayu dan *Facebook* Universitas Negeri Padang / UNP).

Bagi bakal guru Bahasa Melayu, antara webinar yang diikuti ialah:

- Webinar Pemulihan dan Pengayaan dalam Pengajaran Bahasa Melayu 2.0 pada 13 Disember 2021 sebagai asas untuk melakukan proses pemulihan Bahasa
- Bicara Karyawan: Tunas Cipta pada 30 November 2021 bagi pendedahan berkaitan penulisan dan penghasilan puisi.

- Syarahan Keris Mas "Sastera Tanpa Sains Tiada Kemajuan, Sains tanpa Sastera Tiada Keanggunan pada 10 November 2021 bagi memahami fungsi pendidikan sastera Melayu
- Puisi Tradisi: Kalam atau Gemilang pada 5 November 2021 bagi mendapatkan pengetahuan berkaitan cabaran menyemarakkan kegiatan puisi.
- Bengkel Apresiasi Sastera dan Budaya Puisi pada 16 Oktober 2021 bagi memahami kepentingan penghayatan terhadap produk sastera yang dikaitkan dengan budaya masyarakat Melayu.

Bagi bakal guru Bahasa Indonesia, antara webinar yang diikuti ialah:

- Kuliah Umum "Inovasi dan Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa" dilaksanakan pada 9 April 2021. Kegiatan ini dilakukan agar bakal guru memiliki keterampilan dalam mengembangkan bahan pembelajaran bahasa yang memberi manfaat ketika mereka menjadi guru.
- Bengkel penulisan karya tulis ilmiah dilaksanakan pada 19 April 2021. Kegiatan ini dilakukan untuk mendedahkan bakal guru dengan kemampuan menulis karya ilmiah sehingga dapat menyampaikan hasil pemikiran mereka dalam sebuah tulisan untuk dapat diterbitkan dan dibaca oleh khalayak umum.
- Pelatihan Literasi Digital, yang dilaksanakan pada 28 Mei 2021. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan kompetensi bakal guru untuk mengenal pasti jenis digital dan media digital yang berguna selama menjadi mahasiswa dan menjadi guru.
- Pelatihan Dasar Seni Pertunjukan yang dilaksanakan pada 9 Julai 2021. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan siswa keterampilan seni pertunjukan. Keterampilan ini diperlukan untuk bakal guru bahasa Indonesia yang merupakan sebahagian daripada bahan pembelajaran di sekolah.
- Bengkel Jurnalistik yang dilaksanakan pada tanggal 24 Ogos 2021. Kegiatan ini dilakukan agar mahasiswa memiliki keterampilan di bidang jurnalistik. Pengetahuan dan keterampilan di bidang ini diperlukan untuk bakal guru bahasa Indonesia menguasai kemahiran berkomunikasi.
- Pelatihan Kewirausahaan dilaksanakan pada 20 dan 21 September 2021. Kegiatan ini merupakan sebahagian daripada program merdeka belajar yang dianjurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kegiatan ini diharapkan agar mahasiswa bakal guru dapat berwirausaha untuk meningkatkan ekonomi masyarakat.

ii. Pemerhatian terhadap Variasi Bahan Bantu Belajar

Dalam mendepani situasi pembelajaran dalam talian, bakal-bakal guru ini perlu menjadi individu kreatif yang menggunakan variasi bahan bantu belajar yang diintegrasikan dengan teknologi. Antara bahan- bahan bantu belajar yang digunakan dalam kursus LHE3114 dan kursus Keterampilan Membaca ialah:

Jadual 2. Kepelbagaian Bahan Bantu Belajar bagi Meningkatkan Penguasaan Kemahiran Berfikir Kreatif dan Kritis Bakal Guru Bahasa Melayu Malaysia- Indonesia

Bahan	Bakal Guru Bahasa Melayu LHE3114 Kreativiti dan Inovasi dalam Pengajaran Bahasa Melayu Bacelor Pendidikan Bahasa Melayu	Bakal Guru Bahasa Indonesia Keterampilan Membaca Mahasiswa Angkatan 2021 Kelas A
Penggunaan Buku Teks Tingkatan 1 hingga 5 dan Novel dan	Buku Teks Tingkatan 1 hingga 5 dan Antologi KOMSAS digunakan sebagai dokumen rasmi dalam merangka Rancangan Pengajaran dan penghasilan produk inovasi pengajaran. Terdapat 16 tema di dalam dua bahan ini yang memenuhi	Buku teks ini merupakan buku yang digunakan sebagai materi ajar yang digunakan sekolah untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Buku dikembangkan dengan pendekatan saintifik dan pembelajaran berbasis teks. Teks

Antologi KOMSAS	elemen merentas kurikulum (EMK) Bahasa Melayu. Bakal guru Bahasa Melayu akan menggunakan kemahiran berfikir kreatif untuk meminda bahan dalam buku teks ini kepada penghasilan produk inovasi	tersebut dapat berupa teks faktual dan teks sastra.
Penggunaan Petikan Novel Populer dan Teks Puisi dan Prosa	Proses janaan idea kreatif juga berlaku dengan menggunakan bahan yang diperoleh daripada petikan novel populer atau teks puisi dan prosa yang diterbitkan oleh sumber yang sah. Antara antologi puisi yang digunakan dalam tugas video inovasi pengajaran ialah <i>Antologi Lasykar Alam Melayu</i> .	Penggunaan puisi, teks cerpen dan kutipan novel dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini juga sesuai dengan materi yang dipelajari pada pembelajaran berbasis teks yang termasuk pada teks sastra. Meskipun bahan ini telah ada dalam buku teks, siswa perlu materi tambahan untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan.
Penggunaan Cerita Legenda / Mitos dan Nyanyian Rakyat Fabel dan hikayat	Bagi menarik minat pelajar, bakal guru Bahasa Melayu telah menjadikan unsur cerita legenda, mitos atau nyanyian rakyat ini sebagai salah satu elemen kreatif dalam menghasilkan tugas kumpulan. Antara teks cerita yang dilakukan semula dan dirakamkan ialah <i>Cerita Bawang Putih Bawang Merah</i> , <i>Si Tanggung</i> , dan nyanyian lagu <i>Lemak Manis Santan Kelapa Muda</i> .	Pada pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai Kurikulum, fabel dan hikayat termasuk materi yang perlu dikuasai siswa. Bahan ajar yang ditambahkan mengenai ini adalah dengan menjadikan cerita-cerita yang disampaikan dalam fabel dan hikayat sebagai salah satu elemen kreatif dalam menghasilkan teks yang ditulis siswa. Teks ini dapat ditemukan dalam <i>situs online</i> atau buku kumpulan fabel dan hikayat yang diterbitkan di Indonesia.
Sedutan Filem, Iklan dan Lagu Populer	Sesuai dengan pembelajaran dalam talian, terdapat bahan bantu belajar yang diolah semula daripada filem, iklan dan lagu populer. Bahan-bahan ini telah diadaptasi semula menerusi pengubahsuaian lirik lagu, situasi atau dialog dengan menyatakan sumber bahan tersebut diperoleh bagi mengelakkan isu pelanggaran hak cipta. Antara filem yang dirujuk ialah filem lakonan Tan Sri P. Ramlee, <i>Magika</i> , dan lagu <i>Teman, Intan Payung, Syair 7 Nasihat</i>	Tulisan pada media massa cetak atau <i>online</i> seperti teks berita, teks opini, <i>features</i> , dan tajuk rencana dapat dijadikan sebagai bahan ajar kreatif untuk mendukung pembelajaran bahasa. Pada bahan ajar ini lebih diutamakan bahan terbaru, dengan tema yang sedang banyak diperbincangkan oleh khalayak.
Gabungan Aplikasi dan Perisian Pembelajaran dalam Talian	Penyuburan budaya kreatif dalam kalangan bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia juga terjelma daripada keupayaan pelajar menggabungkan pelbagai aplikasi dan perisian semasa membuat pembentangan dalam talian dan penghasilan produk inovasi pengajaran. Antara aplikasi dan perisian yang digunakan ialah <i>WizerMe</i> , <i>ClassDojo</i> , <i>Canva Pro</i> , <i>Wordwall</i> , <i>Nearpod</i> , <i>Tes Blendspace</i> , <i>PowToon</i> dan <i>Biteable</i> .	Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, juga memanfaatkan berbagai aplikasi-aplikasi untuk menghasilkan produk inovasi pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut seperti <i>Canva Pro</i> , <i>Mind Mapping</i> , <i>PowToon</i> , <i>i-Spring</i> , <i>Sigil</i> , dan <i>exe-learning</i>
Penggunaan Bahan Kitar Semula	Bakal guru juga berpeluang menggunakan pelbagai bahan kitar semula seperti kad, kertas, perca kain, benang, kotak, tin minuman, pasir, guli, butang dan dedaunan bagi menghasilkan bahan pengajaran semasa aktiviti PdPc secara individu.	

Bakal guru Bahasa Melayu telah diberikan masa selama 45 minit untuk membentuk bahan pengajaran dengan menggunakan bahan kitar semula yang berada di sekeliling mereka dan perlu dipaparkan dalam talian. Hasilnya, bakal guru Bahasa Melayu mampu mencipta kad ucapan 3D, tikar, boneka, pepatan, anyaman beg dan tikar, rantai kekunci dalam tempoh tersebut.

iii. Pemerhatian terhadap Kemenjadian Produk Inovasi Pengajaran

Hasil kolaborasi pelajar dan proses berfikir kreatif, bakal-bakal guru Bahasa Melayu telah berjaya menghasilkan enam buah produk inovasi bahan pengajaran. Kemenjadian produk inovasi pengajaran ini juga melibatkan keupayaan pelajar untuk menerapkan kesemua elemen PAK21 iaitu kreatif, kolaborasi, kritis, komunikasi dan penghayatan nilai. Enam produk inovasi pengajaran ini ialah (i) Projek DEJA (Dengar dan Jawab menggunakan *ClassDojo*); (ii) Anamor (Lakonan Teks Drama Hadiah menggunakan perisian Canva Pro); (iii) Permainan Jeng-jeng Pintar (bahan maujud adaptasi daripada permainan Jenga); (iv) Tilik-tilik Peribahasa (bahan maujud adaptasi filem Si Tanggung); (v) Skuad Srikandi 001 Misi Mencari Kata Seru (integrasi teknologi dan adaptasi lirik lagu Intan Payung); dan (vi) Hikayat Puisi Pujangga (himpunan pelbagai genre puisi yang dilakonkan dalam watak Ceritera Bawang Putih dan Bawang Merah).

iv. Pemerhatian terhadap Keyakinan Penyertaan dan Kejayaan dalam Pertandingan

Pemerhatian pengkaji terhadap mimik muka, bahasa badan dan pengujaan bakal guru terhadap penyertaan dalam pertandingan inovasi, penulisan puisi, teks drama dan sebagainya yang memerlukan mereka menggunakan kemahiran kreatif amat meyakinkan. Bakal guru Bahasa Melayu yakin dengan produk akhir karya kreatif mereka dan menunjukkan komitmen untuk menyertai pertandingan inovasi bagi meneliti penerimaan khalayak umum terhadap produk inovasi pengajaran yang dihasilkan. Produk kreatif yang dihasilkan (teks puisi) juga telah diiktiraf dalam pertandingan. Antaranya ialah Dekad Membaca Kebangsaan 2021, Sayembara Deklamasi Sajak (hadiah utama) dan Festival Sastra Mursal Esten VI 2021 (tempat ketiga).

Bakal guru bahasa Indonesia Universitas Negeri Padang juga mengikuti pertandingan untuk membuktikan kreativiti bakal guru. Bakal guru bahasa Indonesia memiliki respons positif terhadap karya mereka dan menunjukkan komitmen untuk menyertai karya inovasi mereka pada khalayak umum. Produk kreatif yang mereka hasilkan berupa teks puisi, cerpen, naskah drama, esei, dan karya ilmiah dan dipertandingkan pada Festival Sastra Mursal Esten VI 2021 dan memperoleh penghargaan pemenang.

v. Pemerhatian terhadap Refleksi Pelajar

Secara keseluruhannya, penyuburan budaya pemikiran kreatif dan inovatif dalam PdPc bagi bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia didapati berlaku secara positif dan relevan untuk diteruskan. Hal ini dapat dilihat menerusi refleksi yang dinyatakan oleh bakal guru Bahasa Melayu menerusi *Google forms* dan penilaian pengajaran pensyarah. Refleksi yang dinyatakan oleh bakal guru Bahasa Indonesia juga menggunakan *Google forms*.

Berikut ialah contoh catatan refleksi bakal guru Bahasa Melayu terhadap impak amalan baharu budaya kreatif dan inovatif dalam PdPc:

BGBM1: *pembentangan di luar jangkaan kerana pelbagai kreativiti dan inovasi pengajaran Bahasa Melayu yang ditonjolkan (Minggu 14/ Google forms)*

BGBM2: *Kreativiti dalam setiap produk yang dibawa oleh kumpulan lain sangat menarik. Kandungan yang ada dalam setiap produk merupakan bahan yang sesuai dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu. Sebagai seorang guru, bahan-bahan kreativiti yang dihasilkan akan memberi manfaat kepada murid yang diajar dan mudah menerima pembelajaran yang melibatkan hiburan (Minggu 14/ Google forms).*

Catatan refleksi bakal guru Bahasa Indonesia terhadap impak amalan baharu budaya kreatif dan inovatif dalam PdPc adalah seperti berikut:

MGBM3: *Produk yang dihasilkan memiliki nilai kreatif yang tinggi dan bernilai guna untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Seorang guru yang dapat menghasilkan karya kreatif akan memiliki manfaat untuk pembelajaran di masa depan (Minggu Akhir Kuliah/ Google forms).*

PERBINCANGAN

Meneliti kesemua dapatan pemerhatian, pelajar dilihat melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti PdPc, bahan pengajaran dan persediaan dalam pertandingan inovasi bahan pengajaran dan refleksi pelajar dalam kuliah. Hal ini jelas menunjukkan bahawa semasa berlakunya pembelajaran dalam talian atau belajar dari rumah, proses penyuburan budaya kreatif ini masih dapat dilakukan. Para bakal guru Bahasa Melayu dan mahasiswa bakal guru Bahasa Indonesia tidak menjadikan alasan keadaan realiti dan situasi pandemik sebagai penghalang untuk memahami dan mengaplikasikan proses berfikir kreatif dalam budaya baharu pembelajaran.

Hal ini dilihat bertepatan dengan tuntutan pendekatan ontologi kualitatif yang memberikan peluang kepada bakal guru Bahasa Melayu dan mahasiswa bakal guru Bahasa Indonesia untuk menyuburkan budaya berfikir kreatif dalam konteks yang berbeza dengan situasi pembelajaran bersemuka. Sebaliknya, para pelajar ini perlu memahirkan diri dengan perkembangan teknologi bagi menguasai ilmu pedagogi dan kandungan ilmu bahasa. Malah dengan adanya pendedahan terhadap tuntutan PAK21 atau keterampilan abad-21 bagi kedua-dua bakal guru dua negara ini, pembelajaran dalam talian yang diikuti hampir selama dua tahun ini dapat dilalui dengan baik dan dilihat berupaya mengintegrasikan kemahiran teknologi secara kreatif.

Bagi aspek pengaplikasian model *The Creative Thinking Process* pula, kesemua fasa berjaya ditangani dengan baik oleh kedua-dua kumpulan bakal guru ini. Bagi Fasa I, kejayaan sesuatu penciptaan kreatif bermula dengan penyelidikan dan pengumpulan maklumat. Dalam proses ini, bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia akan melakukan proses pembacaan yang intensif, perbincangan individu yang bekerja dalam perkara yang dikaji (aktiviti PdPc), menghadiri kuliah dan webinar dalam talian, bengkel dalam talian dan pertandingan inovasi. Fasa II dapat dilihat menerusi pemerolehan pengetahuan ilmu pedagogi bahasa dalam penglibatan pelbagai webinar. Fasa II dan Fasa III jelas berjaya dihadapi dengan jaya apabila para pelajar ini berupaya menggunakan dan membina pelbagai bahan bantu belajar dan melibatkan diri dalam pelbagai pertandingan inovasi kreatif. Fasa II ini sering berlaku apabila bakal guru Bahasa Melayu dan bakal guru Bahasa Indonesia melakukan aktiviti yang tidak berkaitan tentang sesuatu aktiviti PdPc (sebagai contoh makan, tidur, berjalan). Fasa III pula diperhatikan melalui usaha bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia berpeluang untuk membuat proses cuba jaya sehingga mendapat satu persetujuan bagi idea kreatif yang akan digunakan dalam aktiviti PdPc.

Malah kedua-dua fasa ini memberikan peluang kepada bakal guru bahasa untuk melakukan proses secara berterusan sehingga mereka menempa kejayaan yang cemerlang sama ada dalam penyelesaian tugas atau kejayaan dalam peperiksaan atau pertandingan. Fasa IV-pula dapat diteliti apabila bakal guru Bahasa Melayu dan mahasiswa bakal guru Bahasa Indonesia ini berupaya menunjukkan atau memberikan refleksi terhadap proses kreatif yang dilalui, dihayati dan terus bermotivasi untuk menyuburkan budaya kreatif dalam amalan pedagogi mereka kelak.

KESIMPULAN

Jelasnya, pengaplikasian komponen pemikiran kreatif, kritikal, komunikasi dan kolaborasi atau lebih dikenali sebagai 4C (*creative, critical, communication and collaboration*) dalam kuliah dalam talian dapat menghasilkan prestasi bakal guru Bahasa Melayu dan Bahasa Indonesia yang lebih baik berbanding pengajaran secara konvensional atau syarahan dalam talian. Manakala, Rusdin (2018) menyatakan bahawa komponen 4C mampu memberikan solusi terbaik dalam meningkatkan kemahiran guru sebagai seorang pendidik dalam abad ke-21 yang efektif. Hal ini juga disokong menerusi pandangan Tan Sri Dr. Khair Mohamad Yusof, Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia "*Pembelajaran Abad ke-21 bukan hanya merujuk kepada penggunaan gajet, perisian teknologi TMK dalam bilik darjah*".

RUJUKAN

- Abdul Karim. (2014). mengembangkan berfikir kreatif melalui membaca dengan model mind map. *Jurnal Perpustakaan Libraria*, 2(1), 1-17.
- Agusintadewi, N. K., Mahastuti, N. M. M., Darma, K. A. S., & Aritama, A. A. A. (2021). The use of social media in the creation of personal learning environment during the #studyfromhome period. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(1), 78-87.
- Anita Ismail, Farah Laili Muda @ Ismail, Adibah Sulaiman @ Mohamad, Mohd Azmir Mohd Nizah, Latifah Abdul Latiff, Mashitah Sulaiman, Siti Norbaya Mat Yacob & Hisham Muhammad Taky Eldin Kandil. (2020). Pembentukan pemikiran kreatif dan kritis: hubungannya dalam menyelesaikan masalah. *Sains Insani*, 5(1), 43-47.
- Blaikie, N. 2007. *Approaches to Social Enquiry*. Ed. 2. UK: Polity Press.
- Brun, M., & Hinostroza, J. E. (2014). Learning to become a teacher in the 21st century: ICT integration in Initial Teacher Education in Chile. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(3), 222-238.
- Chew Fong Peng & Shashipriya Nadaraja.(2014). Pelaksanaan kemahiran berfikir kreatif dan kritis dalam pengajaran dan pembelajaran komsas di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM (Malay Language Education Journal – MyLEJ)*, 4(2), 10-24.
- Grix, J. 2002. Introducing students to the generic terminology of social research. *Politics*, 22(3), 175-186.
- Hajjah Rohani Ab Ghani. (2021). Pandemik Covid-19 dan norma baru dalam pendidikan Malaysia. Diakses daripada https://www.researchgate.net/publication/349582245_Pandemik_Covid_19_dan_Norma_Baru_dalam_Pendidikan_di_Malaysia/references
- Jamal Rizal Razali & Imaduddin Abidin. (2015). Berfikir secara kritis dan kreatif. Diakses daripada <https://pnc.ump.edu.my/index.php/ms/aktiviti/artikel/43-umum/153-berfikir-secara-kritis-dan-kreatif>
- Kemendikbud. (2020). Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah untuk mencegah penyebaran Covid-19. Diakses daripada <https://www.kemdikbud.go.id/>

- Mailizar, Almanthari, A., Maulina, S. & Bruce, S. (2020). Secondary school mathematics teachers' views on e-learning implementation barriers during the COVID-19 Pandemic: The case of Indonesia. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 16(7), 1-9.
- Mohd Azhar Abd Hamid. (2004). *Kreativiti: teori, konsep dan praktis*. Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Ngo, J. & Ngadiman, B. A. (2021). Investigating student satisfaction in remote online learning setting during COVID-19 in Indonesia. *Journal of International and Comparative Education*, 10(2), 73-95.
- Nicola, M., Alsafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., Al-Jabir, A., Iosifidis, C., et al. (2020). The socio-economic implications of the coronavirus and COVID-19 pandemic: A review. *International Journal of Surgery*, 78, 185-193.
- Nik Md Saiful Azizi Nik Abdullah, Rohani Ali, Nurul Nadiah Yahya & Rabi'atul Athirah Muhammad Isa. (2021). Cabaran pengajaran digital secara maya dan kesediaan murid pasca Covid 19. *Sains Insani 2021*, 6(2), 206-213.
- Norazlin Mohd Rusdin & Siti Rahaimah Ali. (2019). Amalan dan Cabaran pelaksanaan pembelajaran abad Ke-21. Dalam Syahrul Fahmy, Syed Hadzrullathfi Syed Omar, Nabihah Abdullah, Rabi'atul Manisah Mohamed. *Proceedings of the International Conference on Islamic Civilization and Technology Management 2019*. 23-24 November 2019, 87-105.
- Oxford Dictionary of Sociology*. (2009). 3rd Ed. Oxford University Press.
- Pratama, G. S. & Retnawati, H. (2018). Urgency of higher order thinking skills (HOTS) content analysis in mathematics textbook. *Journal of Physics Conference Series*, 1097(1), 1-8.
- Pratiwi, N. & Mustadi, A. (2021). HOTS-based learning in 2013 curriculum: Is it suitable? *Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)*, 10(1), 128–135.
- Purwadi, et al. (2021). Student perceptions of online learning during the COVID-19 Pandemic in Indonesia: A study of phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1515-1528.
- Rahayu Ahamad Bahtiar, Sham Ibrahim, Halijah Ariffin, Nor Hazimah Ismail, Wan Mohd Khairul Wan Isa. (2020). Peranan dan cabaran pemimpin pendidikan dalam memastikan matlamat dan agenda pendidikan dilestari dalam tempoh perintah kawalan pergerakan (pkp) covid-19. Diakses daripada <https://iab.moe.edu.my/bahanportal/pemberitahuan/2020/2.%20PERANAN%20DAN%20CABARAN%20PEMIMPIN%20PENDIDIKAN.pdf>
- Rahiem. (2021). Indonesian university students' likes and dislikes about emergency remote learning during the COVID-19 Pandemic. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 17(1), 1-18.
- Rasmitadila, et al. (2020). The perceptions of primary school teachers of online learning during the COVID-19 pandemic period: A case study in Indonesia. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 90-109.
- Sariana Marbun. (2020). Meningkatkan kemampuan berfikir kreatif mahasiswa melalui model pembelajaran inkuiri. *Jurnal Usia Dini*, 6(1), 32-43.
- Saiful Akram Che Cob. (2008). Kajian proses pengembangan idea kreatif reka bentuk grafik melalui penggunaan perisian Adobe Illustrator di kalangan pelajar bukan berlatar belakang pendidikan seni visual di Kolej Teknologi Cosmopoint. *Disertasi Ijazah Sarjana Muda*. Fakulti Seni dan Muzik, Universiti Pendidikan Sultan Idris.

- Siron, Y., Wibowo, A. & Narmaditya, B. S. (2020). Factors affecting the adoption of e-learning in Indonesia: Lesson from COVID-19. *Journal of Technology and Science Education*, 10(2), 282-295.
- Sipayung, H. D., Sani, R. A., & Bunawan, W. (2018). Collaborative Inquiry For 4C Skills. *Proceedings of the 3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)*. 440-445. Diakses dari <https://doi.org/10.2991/aisteel-18.2018.95>
- Sumber Pendidikan. (2020). Pembukaan Sekolah Sepenuhnya bermula 15 Julai 2020 berperingkat. Diakses <https://sumberpendidikan.com/2020/07/pembukaan-sekolah-sepenuhnya-bermula-15-julai-2020-berperingkat/> daripada
- Walter, M. (2010). *Social research methods*. Oxford University Press.
- Wang, G., Zhang, Y., Zhao, J., Zhang, J., & Jiang, F. (2020). Mitigate the effects of home confinement on children during the COVID-19 outbreak. *The Lancet*, 395, 945-947.
- Widyaningsih, S. W., Yusuf, I., Prasetyo, Z. K., & Istiyono, E. (2021). The development of the HOTS test of physics based on modern test theory: Question Modeling through e-learning of moodle LMS. *International Journal of Instruction*, 14(4), 51-68.

**LAMPIRAN: PEMBUKTIAN HASIL PENGAPLIKASIAN
KREATIVITI DAN INOVASI PELAJAR**

