

**REKA BENTUK MODEL AKTIVITI PENGGUNAAN LAGU
KANAK-KANAK MELAYU TRADISIONAL UNTUK
PENINGKATAN IMAGINASI-KREATIF PRASEKOLAH**

AZLI BIN ARIFFIN

**FAKULTI PENDIDIKAN
UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR**

2018

REKA BENTUK MODEL AKTIVITI PENGGUNAAN LAGU
KANAK-KANAK MELAYU TRADISIONAL UNTUK
PENINGKATAN IMAGINASI-KREATIF PRASEKOLAH

AZLI BIN ARIFFIN

TESIS DISERAHKAN SEBAGAI MEMENUHI KEPERLUAN
BAGI IJAZAH DOKTOR FALSAFAH

FAKULTI PENDIDIKAN
UNIVERSITI MALAYA
KUALA LUMPUR

2018

**UNIVERSITI MALAYA
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Nama: AZLI BIN ARIFFIN

No. Matrik: PHA 110011

Nama Ijazah: DOKTOR FALSAFAH

Tajuk Kertas Projek/Laporan Penyelidikan/Disertasi/Tesis (“Hasil Kerja ini”):

REKA BENTUK MODEL AKTIVITI PENGGUNAAN LAGU KANAK-KANAK MELAYU TRADISIONAL UNTUK PENINGKATAN IMAGINASI-KREATIF PRASEKOLAH

Bidang Penyelidikan: KURIKULUM DAN TEKNOLOGI INSTRUKTIONAL

Saya dengan sesungguhnya dan sebenarnya mengaku bahawa:

- (1) Saya adalah satu-satunya pengarang/penulis Hasil Kerja ini;
- (2) Hasil Kerja ini adalah asli;
- (3) Apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya dan satu pengiktirafan tajuk hasil kerja tersebut dan pengarang/penulisnya telah dilakukan di dalam Hasil Kerja ini;
- (4) Saya tidak mempunyai apa-apa pengetahuan sebenar atau patut semunasabahnya tahu bahawa penghasilan Hasil Kerja ini melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain;
- (5) Saya dengan ini menyerahkan kesemua dan tiap-tiap hak yang terkandung di dalam hakcipta Hasil Kerja ini kepada Universiti Malaya (“UM”) yang seterusnya mula dari sekarang adalah tuan punya kepada hakcipta di dalam Hasil Kerja ini dan apa-apa pengeluaran semula atau penggunaan dalam apa jua bentuk atau dengan apa juga cara sekalipun adalah dilarang tanpa terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis dari UM;
- (6) Saya sedar sepenuhnya sekiranya dalam masa penghasilan Hasil Kerja ini saya telah melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain sama ada dengan niat atau sebaliknya, saya boleh dikenakan tindakan undang-undang atau apa-apa tindakan lain sebagaimana yang diputuskan oleh UM.

Tandatangan Calon

Tarikh:

Diperbuat dan sesungguhnya diakui di hadapan,

Tandatangan Saksi

Tarikh:

Nama:

Jawatan

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mereka bentuk dan membangunkan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah. Tujuan pembinaan model ini adalah untuk membantu dan memudahcarakan pelaksanaan pembinaan imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Sungguhpun imajinasi ada disebut sebagai salah satu proses yang perlu ada dalam perkembangan dan pemupukan kreativiti kanak-kanak, namun peranan dan kedudukannya tidak dinyatakan dengan jelas dalam dokumen Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Imajinasi hanya dilihat sebagai pelengkap kepada perkembangan kreativiti dan tidak dilihat sebagai satu elemen yang penting dalam perkembangan kreativiti kanak-kanak. Kajian ini menggunakan Kaedah Kajian Reka Bentuk dan Pembinaan (*Design and Development Research Approach*) yang telah diperkenalkan oleh Ritchey dan Klien (2007) dalam membangunkan model. Langkah kajian ini telah dibahagikan kepada tiga fasa. Fasa pertama melibatkan analisis keperluan dengan menggunakan soal selidik yang dijalankan ke atas seramai tujuh puluh lima orang guru prasekolah bagi mendapatkan maklum balas berkaitan keperluan pembinaan dan kandungan model yang dibina. Fasa kedua menggunakan kaedah *Interpretive Structural Modeling* (ISM) untuk membangunkan model berdasarkan kepada pandangan dan keputusan panel pakar yang terdiri daripada sebelas orang. Fasa ketiga melibatkan seramai lima puluh orang guru prasekolah untuk menilai model tersebut menggunakan kaedah *fuzzy Delphi* yang telah diubah suai. Penilaian tersebut berdasarkan respon para guru terhadap soal selidik yang digunakan bagi menilai

kebolegunaan model yang telah dibina. Dapatan fasa pertama menunjukkan bahawa terdapat keperluan terhadap pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Sejumlah 52.0% responden memilih sangat setuju dan sejumlah 45.3% pula memilih setuju bahawa mereka memerlukan panduan untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Bagi aspek kandungan pula, hampir keseluruhan responden memilih sangat setuju kandungan berkaitan keupayaan ingin tahu, meneroka, main peranan dan mereka cipta sebagai kandungan dalam pembinaan model. Berkaitan dengan kesesuaian penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional pula, sejumlah 69.3% responden memilih setuju dan sejumlah 24.0% pula sangat setuju dengan penggunaan lagu berkenaan. Panel pakar juga berpendapat bahawa sebanyak dua puluh aktiviti yang telah dipilih boleh dibahagikan kepada tiga fasa (merangsang, merasai dan membina) dan dipecahkan kepada lima peringkat. Dapatan daripada fasa ketiga kajian pula menunjukkan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah adalah sesuai digunakan kerana mempunyai tahap kebolegunaan yang tinggi berdasarkan kepada nilai *defuzzification* kesepakatan pakar yang tinggi, iaitu berada dalam julat 42.15 hingga 44.90.

**ACTIVITY MODEL DESIGN USING TRADITIONAL MALAY CHILDREN'S
SONGS TO ENHANCE CREATIVE-IMAGINATION AMONG
PRESCHOOLERS**

ABSTRACT

This study aims to design and develop the use of activity model using traditional Malay children's songs to enhance creative-imagination among preschoolers. This model is built to assist and facilitate the implementation of creative-imagination building among preschool children. Although imagination has been referred as a process that should be included in the development and nurturing of children's creativity, the role and position of imagination are not clearly stated in the National Preschool Curriculum Standard (NPCS) documentation. Imaginations are only seen as complementary to the development of creativity rather than being regarded as important element in the development of children's creativity. This study uses Design and Development Research Approach which was introduced by Ritchey and Client (2007) in developing the model. This study is carried out in three phases. The first phase involves needs analysis using survey conducted on a total of seventy five preschool teachers to obtain feedback on the needs for model building and its content. The second phase uses the Interpretive Structural Modeling (ISM) to develop a model based on opinions and decisions from a panel of experts consisting of eleven persons. The third phase involves a total of fifty preschool teachers to evaluate the model using Fuzzy Delphi method that has been modified. The assessment is based on teachers' responses to questionnaire used in the

study to assess the usability of the model. Findings from the first phase show that the creative-imagination model requires children for the model construction. A total of 52.0% respondents answered strongly agree while another 45.3% respondents agreed that they need guidance to improve creative-imagination of the preschool children. As for content, almost all respondents strongly agree with the content in terms of their capabilities in curiosity, exploratory skills, role play and inventing content in constructing the model. With regard to appropriateness of using traditional Malay children's songs, a total of 69.3% respondents answered in favor and another 24.0% also strongly agree with the use of the song. The expert panel also believes that there are twenty activities divided into three phases (stimulation, sense and build) and are broken down into five stages. Findings from the third phase of the study shows that the activity of using traditional Malay children's songs are suitable for enhancement of creative-imagination among preschoolers because of its high usability according to the defuzzified value by unanimity of the experts which are within the range of 42.15 to 44.90.

PENGHARGAAN

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

Di kesempatan ini, saya ingin mengucapkan setinggi penghargaan terima kasih kepada Prof. Dr. Saedah Siraj selaku penyelia kepada kajian ini. Segala ilmu, nasihat, keprihatinan, tunjuk ajar dan bimbingan yang diberikan amat bermakna kepada saya. Sesungguhnya jasa dan pengorbanan beliau hanya Allah sahaja yang dapat membalasnya.

Seterusnya, penghargaan terima kasih kepada isteri tercinta, Noor Amy Afiza binti Mohd Yusof di atas sokongan, semangat, kesabaran dan pengorbanan yang telah diberikan sepanjang penyediaan tesis ini. Kepada anak-anak tersayang, Shahreez Azran, Muhammad Miqhael, Putera Daiyan Imdad dan Puteri Dayana Iman yang sentiasa menjadi sumber inspirasi dalam menyiapkan tesis ini, jutaan terima kasih yang tidak terhingga buat kalian.

Ucapan terima kasih dan kerinduan ditujukan khas buat kedua ibu bapa tersayang Ariffin bin Jabar dan Ainun binti Mat Zain. Seterusnya kepada ahli keluarga dan juga rakan-rakan yang telah membantu. Akhir sekali saya ucapkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat sama ada secara langsung dan tidak langsung dalam menyiapkan tesis ini. Sekian.

ISI KANDUNGAN

	Muka surat
Borang Perakuan Keaslian Penulisan.....	ii
Abstrak	iii
<i>Abstract</i>	v
Penghargaan	vii
Isi Kandungan	viii
Senarai Rajah	xiv
Senarai Jadual	xv
Senarai Ringkasan	xviii
Senarai Lampiran	xix

BAB 1 PENDAHULUAN

Pengenalan	1
Pernyataan Masalah	6
Matlamat Kajian	11
Objektif Kajian	11
Persoalan Kajian	12
Rasional Kajian	14
Kepentingan Kajian	16
Kerangka Teori Kajian	18
Batasan Kajian	19
Definisi Istilah	20
Imaginasi	20
Kreativiti	20
Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional	21
Kanak-Kanak Prasekolah	21

Rumusan	22
---------------	----

BAB 2 SOROTAN KAJIAN

Pengenalan.....	23
Konsep Imajinasi.....	23
Teori Imajinasi dan Kreativiti Kanak-Kanak Vygotsky.....	27
Imajinasi Dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak.....	37
Konsep Kreativiti.....	39
Kreativiti Dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak.....	44
Kreativiti dan Muzik.....	48
Proses Pemikiran Kreatif Muzikal Kanak-kanak.....	50
Ciri-ciri Produk Muzikal Kreatif Kanak-kanak.....	55
Ciri-ciri Gubahan Muzikal Kanak-kanak.....	55
Ciri-ciri Ubahan (Improvisasi) Muzikal Kanak-kanak.....	56
Teori Pembelajaran Kanak-Kanak.....	57
Teori Pembelajaran Konstruktivisme	57
Model Proses Pembinaan Kreativiti Cecil.....	62
Model Pembelajaran Kolb.....	63
Kaedah Pembelajaran Muzik Kanak-Kanak.....	69
Zoltan Kodaly.....	69
Emile Jaques-Dalcroze.....	71
Carl Orff.....	72
Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional.....	74
Corak dan Gaya Bahasa.....	75
Gaya Bahasa dan Loghat.....	76
Fungsi Lagu.....	77
Senarai Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional.....	80
Kerangka Konseptual Kajian.....	85
Rumusan.....	88

BAB 3 METODOLOGI

Pengenalan.....	89
Metodologi Kajian.....	89
Fasa 1 (Analisis Keperluan).....	90
Tujuan	91
Sampel Kajian	92
Instrumen Kajian.....	92
Prosedur Kajian.....	97
Analisis Data.....	98
Fasa 2 (Reka Bentuk dan Pembinaan Model).....	99
Tujuan	99
<i>Interpretive Structural Modeling (ISM)</i>	100
Konseptual ISM.....	103
Proses ISM.....	106
Sampel Kajian	107
Instrumen Kajian.....	110
Proses dan Analisis Dapatan.....	111
Fasa 3 (Penilaian Model).....	120
Tujuan	121
Kaedah <i>Fuzzy Delphi (FDM)</i>	124
Sampel Kajian	130
Instrumen Kajian.....	133
Prosedur Kajian.....	134
Analisis Data.....	137
Rumusan.....	137

BAB 4 DAPATAN FASA SATU : ANALISIS KEPERLUAN

Pengenalan.....	139
Analisis Data Analisis Keperluan.....	139
Latar Belakang Responden.....	140
Keperluan Pembinaan Model.....	142
Keperluan Kandungan Model.....	148
Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Dalam Pembinaan Model.....	155
Rumusan.....	161

BAB 5 DAPATAN FASA DUA : REKA BENTUK DAN PEMBINAAN MODEL

Pengenalan.....	163
Dapatan fasa pembinaan.....	163
Dapatan Langkah 1 : Keputusan daripada <i>Nominal Group Technique</i> (NGT) Ubah suai.....	163
Dapatan Langkah 2 : Hubungan Frasa Kontekstual dan Frasa Perkaitan.....	174
Dapatan Langkah 3 dan 4 : Pembangunan Model Imajinasi-Kreatif Kanak-Kanak.....	175
Dapatan Langkah 5 dan 6 : Pembentangan dan Ulasan Semula Model Imajinasi-Kreatif Kanak-Kanak.....	177
Dapatan Langkah 7 : Klasifikasi Aktiviti Berdasarkan Model Imajinasi-Kreatif Kanak-Kanak.....	181
Dapatan Langkah 8 dan 9 : Analisis dan Interpretasi Model Imajinasi-Kreatif Kanak-Kanak.....	186
Rumusan.....	191

BAB 6 DAPATAN FASA TIGA : PENILAIAN MODEL

Pengenalan	193
Analisis Fasa Penilaian.....	193
Latar Belakang Pakar.....	194
Laporan Analisis Kaedah <i>Fuzzy Delphi</i> (FDM).....	195
Kesesuaian Lagu.....	196
Kesesuaian Aktiviti.....	198
Kebolehgunaan Model.....	202
Kebolehgunaan Aktiviti Pembelajaran yang Diperlukan dalam Model.....	202
Kebolehgunaan Klasifikasi Aktiviti Pembelajaran dalam Model.....	205
Kebolehgunaan Senarai Aktiviti dalam Model.....	208
Kebolehgunaan Hubungan antara Aktiviti dalam Model.....	210
Kebolehgunaan Model.....	213
Rumusan.....	215

BAB 7 PERBINCANGAN DAPATAN

Pengenalan.....	217
Perbincangan Dapatan.....	218
Fasa 1 : Analisis Keperluan.....	218
Fasa 2 : Reka Bentuk dan Pembinaan Model.....	223
Fasa 3 : Penilaian Model.....	225
Perbincangan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah.....	229
Aktiviti.....	230
Fasa.....	232

Hubungan Antara Peringkat.....	235
Peranan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Terhadap Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah.....	239
Rumusan.....	243

BAB 8 IMPLIKASI DAN CADANGAN

Pengenalan.....	245
Ringkasan Kajian.....	245
Implikasi dan Cadangan Kajian.....	246
Implikasi Amalan.....	248
Implikasi Teori.....	252
Implikasi Metodologi.....	259
Cadangan.....	260
Penyelidikan Lanjutan.....	263
Rumusan.....	266
 RUJUKAN	 268
 LAMPIRAN	 298

SENARAI RAJAH

Rajah 1.1	Kerangka Teori Kajian.....	19
Rajah 2.1	Model Pembelajaran Kolb.....	64
Rajah 2.2	Kerangka Konseptual Kajian.....	86
Rajah 3.1	Gambaran Konseptual ISM.....	104
Rajah 3.2	Langkah Asas Pelaksanaan Efektif ISM.....	104
Rajah 3.3	Contoh Diagraf dengan Kitaran.....	105
Rajah 3.4	Contoh Matrik Jangkauan.....	106
Rajah 3.5	Carta Aliran Sesi <i>Nominal Group Technique</i> (NGT).....	114
Rajah 3.6	Carta Aliran Pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah.....	120
Rajah 3.7	Carta Aliran Prosedur Kaedah <i>fuzzy Delphi</i>	137
Rajah 5.1	Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah Berdasarkan Kepada <i>Interpretive Structural Modeling</i> (ISM).....	176
Rajah 5.2	Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah Berdasarkan Kepada <i>Interpretive Structural Modeling</i> (ISM) Yang Telah Diubah Suai.....	180
Rajah 5.3	Matriks Kuasa Memandu-Kebergantungan Bagi Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah Berdasarkan Kepada <i>Interpretive Structural Modeling</i> (ISM) Yang Telah Diubah Suai.....	187
Rajah 6.1	Julat Kesepakatan Pakar.....	196
Rajah 8.1	Peta Minda Implikasi, Cadangan dan Kajian Lanjutan.....	247

SENARAI JADUAL

Jadual 2.1	Pendekatan Tugas Kolb.....	66
Jadual 3.1	Nilai <i>Cronbach Alpha</i> Bagi Fasa Analisis Keperluan.....	97
Jadual 3.2	Profil Pakar ISM.....	110
Jadual 3.3	Profil Pakar FDM.....	132
Jadual 3.4	Nilai <i>Cronbach Alpha</i> Bagi Fasa Penilaian.....	134
Jadual 3.5	Pemboleh Ubah Linguistik 7 Skala.....	135
Jadual 4.1	Umur Guru.....	140
Jadual 4.2	Akademik Guru.....	141
Jadual 4.3	Pengalaman Mengajar Guru.....	141
Jadual 4.4	Guru Bersetuju Bahawa Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Memerlukan Satu Panduan Lengkap (Item B1).....	142
Jadual 4.5	Guru Bersetuju Memerlukan Panduan Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item B2).....	143
Jadual 4.6	Guru Faham Bahawa Peningkatan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak Mempunyai Proses Tertentu (Item B3).....	144
Jadual 4.7	Guru Memerlukan Bimbingan Dalam Proses Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item B4).....	145
Jadual 4.8	Guru Faham Kanak-Kanak Perlu Dibimbing Dengan Langkah Yang Betul Bagi Meningkatkan Imaginasi-Kreatif (Item B5).....	146
Jadual 4.9	Guru Setuju Bahawa Proses Peningkatan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak Perlu Berasaskan Pelbagai Aktiviti (Item B6).....	146
Jadual 4.10	Guru Bersetuju Bahawa Satu Model Berasaskan Aktiviti Perlu Dibina Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item B7).....	147
Jadual 4.11	Min Item B1 Hingga B7.....	148
Jadual 4.12	Persetujuan Keupayaan Ingin Tahu Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C1).....	149

Jadual 4.13	Persetujuan Keupayaan Meneroka Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C2).....	150
Jadual 4.14	Persetujuan Keupayaan Main Peranan Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C3).....	150
Jadual 4.15	Persetujuan Keupayaan Mereka Cipta Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C4).....	151
Jadual 4.16	Yakin Keupayaan Ingin Tahu Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C5).....	152
Jadual 4.17	Yakin Keupayaan Meneroka Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C6).....	152
Jadual 4.18	Yakin Keupayaan Main Peranan Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C7).....	153
Jadual 4.19	Yakin Keupayaan Mereka Cipta Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C8).....	154
Jadual 4.20	Min Item C1 Hingga C8.....	154
Jadual 4.21	Kepercayaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Sesuai Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item D1).....	156
Jadual 4.22	Kefahaman Tentang Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Mempunyai Ciri-Ciri Yang Boleh Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item D2).....	156
Jadual 4.23	Kepercayaan Pelbagai Aktiviti Boleh Dilakukan Menggunakan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Sesuai Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item D3).....	157
Jadual 4.24	Kepercayaan Keupayaan Ingin Tahu Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D4).....	158
Jadual 4.25	Kepercayaan Keupayaan Meneroka Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D5).....	158
Jadual 4.26	Kepercayaan Keupayaan Main Peranan Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D6).....	159
Jadual 4.27	Kepercayaan Keupayaan Mereka Cipta Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D7).....	160

Jadual 4.28	Min Item D1 Hingga D7.....	160
Jadual 5.1	Dapatan Daripada NGT : Kedudukan Dan Keutamaan Terhadap Aktiviti Pembelajaran.....	165
Jadual 5.2	Matrik Capaian Terakhir.....	182
Jadual 5.3	Pembahagian Matrik Capaian.....	183
Jadual 5.4	Aras Pembahagian Matrik Capaian.....	185
Jadual 6.1	Jantina Pakar.....	194
Jadual 6.2	Kelayakan Akademik Pakar.....	194
Jadual 6.3	Pengalaman Mengajar Pakar.....	195
Jadual 6.4	Peratusan Kesepakatan Pakar Item B1 Hingga B10.....	197
Jadual 6.5	Nilai <i>Defuzzification</i> Item B1 Hingga B10.....	198
Jadual 6.6	Peratusan Kesepakatan Pakar Item C1 Hingga C10.....	199
Jadual 6.7	Nilai <i>Defuzzification</i> Item C1 Hingga C10.....	201
Jadual 6.8	Peratusan Kesepakatan Pakar Item D1.....	204
Jadual 6.9	Nilai <i>Defuzzification</i> Item D1.....	205
Jadual 6.10	Peratusan Kesepakatan Pakar Item D2.....	206
Jadual 6.11	Nilai <i>Defuzzification</i> Item D2.....	207
Jadual 6.12	Peratusan Kesepakatan Pakar Item D3.....	209
Jadual 6.13	Nilai <i>Defuzzification</i> Item D3.....	209
Jadual 6.14	Peratusan Kesepakatan Pakar Item D4.....	211
Jadual 6.15	Nilai <i>Defuzzification</i> Item D4.....	213
Jadual 6.16	Peratusan Kesepakatan Pakar Item D5.....	214
Jadual 6.17	Nilai <i>Defuzzification</i> Item D5.....	215

SENARAI RINGKASAN

KSPK	Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan
SPSS	<i>Statistical Package for the Social Sciences</i>
ISM	<i>Interpretive Structural Modeling</i>
FDM	<i>Fuzzy Delphi Method</i>
WEF	<i>World Economic Forum</i>
CDC	<i>Curriculum Development Council</i>
IPAR	<i>Institute of Personality Assessment and Research</i>
NGT	<i>Nominal Group Technique</i>
SSIM	<i>Structural Self-Interaction Matrix</i>
RAND	<i>Research and Development Corporation</i>
KM	Kuasa Memandu
KK	Kuasa Kebergantungan
A	Aktiviti Pembelajaran
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
MOE	<i>Ministry of Education</i>
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
BPK	Bahagian Pembangunan Kurikulum
VCD	<i>Video Compact Disc</i>
CEO	<i>Chief Executive Officer</i>

SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A

Lampiran B

Lampiran C

Lampiran D

University of Malaya

BAB 1 PENDAHULUAN

Pengenalan

Perkembangan dan pembangunan kehidupan manusia pada masa kini dan akan datang bukan lagi semata-mata bergantung kepada tenaga buruh dan mesin, malah perlu bergerak berlandaskan perkembangan dan penggunaan pengetahuan yang berasaskan kepada perkembangan kreativiti. Bagi memenuhi keperluan perkembangan kreativiti kanak-kanak, perkembangan imaginasi perlu diberi perhatian berterusan sehingga ke peringkat dewasa kerana idea yang baru tidak akan muncul sekiranya kemampuan berimaginasi tidak dipupuk dan diberi perhatian. Ini adalah kerana peringkat awal kanak-kanak adalah merupakan peringkat asas pencerahan terhadap perkembangan kreativiti (Yang et al., 2016).

Pada tahun 2011, satu soal selidik yang begitu signifikan berkaitan dengan inovasi telah dijalankan oleh GE (GE Global Innovation Barometer, 2011) dengan menemuramah seramai seribu *senior business executive* daripada 12 buah negara. Mereka mendapati bahawa 95% responden percaya inovasi adalah merupakan tuil utama kepada pembinaan ekonomi negara yang kompetitif dan sebanyak 88% responden percaya inovasi adalah merupakan cara terbaik untuk menghasilkan peluang pekerjaan di negara mereka. Secara umumnya kajian ini menunjukkan bahawa kemampuan untuk berinovasi adalah merupakan perkara utama yang perlu diberi perhatian. Kajian ini juga mendapati sebanyak 69% responden bersetuju bahawa inovasi yang terhasil pada hari ini banyak disumbang oleh golongan yang kreatif berbanding dengan hasil penyelidikan saintifik.

Di samping itu, sebanyak 77% bersetuju bahawa inovasi yang paling hebat untuk abad ke-21 adalah mereka yang dapat mengenal pasti keperluan manusia berbanding dengan yang dapat memberi profit tinggi, dan 58% menyatakan individu kreatif dalam sesebuah pasukan adalah merupakan faktor utama dalam membantu kepada inovasi terhadap sesebuah syarikat. Para pemimpin, ahli perniagaan, saintis, ahli sejarah, pendidik dan ahli psikologi menyatakan bahawa kreativiti sangat diperlukan untuk kelangsungan hidup penduduk di dalam sesebuah negara terutamanya dalam era globalisasi kerana perubahan, cabaran, dan persaingan sedang dan akan terus berlaku.

Dalam buku yang bertajuk *'That Used to Be Us'*, Thomas Friedman dan Michael Mandelbaum (2011) telah merumuskan bahawa cabaran utama ekonomi masa kini adalah:

"Going forward, we convinced, the world increasingly will be divided between high imagination-enabling countries, which encourage and enable the imagination and extras of their people, and low imagination-enabling countries, which suppress or simply fail to develop their people's creative capacities and abilities to spark new ideas, start up new industries and nurture their own "extra". America has been the world's leading high imagination-enabling country and now it needs to become a hyper-high-imagination-enabling society. That is the only way we can hope to have companies that are increasingly productive and many workers with jobs that pay decent salaries."

(Friedman & Mandelbaum, 2011)

Wagner (2008) pula, dalam bukunya yang bertajuk *The Global Achievement Gap*, telah menggariskan tujuh kemahiran baru yang perlu dikuasai oleh pelajar masa kini dalam hal yang berkaitan dengan kerjaya, pembelajaran sepanjang hayat dan kewarganegaraan yang semakin berkembang dalam dunia ini yang dinamakan sebagai

Seven Survival Skills. Beliau telah meletakkan sifat ingin tahu dan imaginasi sebagai salah satu daripada tujuh kemahiran tersebut.

Perdana Menteri Malaysia dalam ucapannya yang bertajuk *Educational Transformation to Create a Thinking Generation* berkata bahawa:

“The world has changed. We need to prepare the present generation to face the world of the future which will surely be much different from that of today. We have to bring about an education transformation where the essence is to motivate students to think because we want to create a generation which can think creatively, innovatively and critically, as well as think out of the box and resolve problem.”

(Mohd. Najib, 2012)

Menurut Robinson (2009), dalam kita membincangkan pembinaan kreativiti seseorang, salah satu elemen yang tidak boleh diketepikan ialah kuasa imaginasi. Beliau meletakkan imaginasi sebagai ciri asas terhadap kebijaksanaan manusia. Menurut beliau lagi, setiap pencapaian dan kecemerlangan yang dicapai oleh manusia adalah didokong oleh imaginasi. Melalui imaginasi manusia bergerak dari gua ke bandar, makanan mentah kepada yang dimasak dan kepercayaan karut ke sains. Hubungan di antara imaginasi dan realiti adalah sangat unik dan rumit untuk difahami. Melalui imaginasi kita bukan hanya boleh berfikir sesuatu yang wujud atau telah dilalui, malah sesuatu yang tidak pernah kita lalui dan alami. Seinggakan kepada sesuatu yang tidak pernah wujud. Namun menurut beliau, imaginasi adalah sesuatu yang kita tidak beri perhatian dalam kehidupan dan diabaikan. Kita tidak melihat imaginasi itu sebagai sesuatu yang boleh diasah, dipupuk, dibina dan dikembangkan. Malah ada yang meletakkan imaginasi itu hanya ada pada individu tertentu sahaja.

Whiteley (2002) mengatakan bahawa kekayaan imaginasi dan kreativiti seseorang boleh diperolehi melalui pengalaman secara langsung dan tidak langsung. Semakin banyak pengalaman seseorang itu, semakin kaya imaginasi dan kreativitinya. Oleh kerana tahap perkembangan kreativiti pada peringkat awal kanak-kanak adalah sangat luar biasa dan mendalam pengaruhnya, oleh itu kanak-kanak haruslah diberikan bimbingan yang sewajarnya melalui penggunaan bahan-bahan bantu yang sesuai agar dapat meningkatkan kemampuan untuk mereka cipta dan juga seterusnya dapat membentuk sikap dan ciri-ciri kreatif dalam diri mereka.

Menurut perspektif psikologi, kemampuan otak manusia untuk menggabungkan beberapa elemen yang membawa kepada amalan kreatif diberi nama sebagai imaginasi atau fantasi. Umumnya, penggunaan istilah imaginasi dan fantasi yang digunakan oleh masyarakat adalah agak berlainan jika dibandingkan dengan bidang sains. Dalam kehidupan seharian, fantasi atau imaginasi merujuk kepada sesuatu yang kurang benar, lain daripada realiti dan tidak merujuk kepada sesuatu yang serius dan signifikan. Namun hakikatnya, imaginasi adalah merupakan asas terhadap semua aktiviti kreatif, dan merupakan komponen penting terhadap setiap budaya kehidupan yang membolehkan hasil seni, sains dan teknikal tercipta. Kesimpulannya, setiap hasil ciptaan manusia yang ada pada masa dulu, kini dan akan datang adalah berdasarkan kepada kehebatan imaginasi manusia dan kemampuan mereka untuk merealisasikan imaginasi tersebut (Vygotsky, 2004). Imaginasi merupakan suatu aset semula jadi yang perlu dikembangkan. Proses kreatif terdiri daripada pemikiran dan imaginasi yang berbeza (Hu, 2002). Pemikiran divergen melibatkan penghasilan kebolehubahan (Cropley, 2001) dan memerlukan kita untuk mewujudkan perkaitan imaginatif (Beetlestone, 1998).

Secara asasnya, imaginasi dikenal pasti sebagai keupayaan membentuk imej dan ilusi intelektual terhadap objek yang dilihat atau objek yang tidak wujud pada masa itu atau memang tidak wujud sama sekali (Budak, 2000). Barrow (1988) mengatakan bahawa lazimnya perkataan imaginasi sering dikaitkan dengan kecenderungan untuk berkhayal dan berfantasi, introspektif, penglipurlara yang baik, sensitif dan juga kreatif. Rowe (2004) telah menyatakan bahawa imaginasi adalah satu bahagian penting dalam kecerdasan kreatif dan merupakan sebagai alat berkesan yang membantu untuk memahami alternatif dan juga untuk membuat visualisasi. Craft (2002) pula menjelaskan bahawa imaginasi dan kreativiti kedua-duanya berkaitan dengan niat, bebas dari peraturan dan pembawaan dan memasukkan kemungkinan pemikiran sambil menambah bahawa imaginasi boleh menjadi pra-syarat kepada kreativiti. Mellou (1995) menyatakan bahawa imaginasi dan kreativiti saling berhubung kait kerana hubungan asas kedua-duanya adalah berdasarkan kepada realiti dalam menyediakan alternatif dan kemungkinan untuk berinovasi dan membuat perubahan.

Imaginasi adalah bahagian penting dalam kemajuan kreativiti seseorang (Williams & Walker, 2003). Seseorang individu menjadi semakin kreatif berdasarkan kepada tahap imaginasi mereka. Imaginasi kreatif adalah kuasa penyelesaian masalah dan sintesis fikiran manusia dengan menggabungkan semula pengalaman kehidupan lampau dalam penciptaan imej dan corak imej yang baharu (Wilner, 1975).

Berdasarkan kepada senario di atas, perubahan yang khusus terhadap kurikulum pendidikan negara agar dapat melahirkan individu yang mampu berfikir ke arah pemikiran yang lebih kreatif dan inovatif dengan mengambil kira keadaan dalaman dan luaran individu itu sendiri perlulah diberi perhatian serius (Abu Bakar Nordin, 2016). Oleh yang demikian, keperluan untuk melahirkan individu yang kreatif dan inovatif bagi memenuhi kehendak negara dalam dunia yang semakin mencabar ini sangat memerlukan usaha yang benar-benar dapat meningkatkan tahap imaginasi dan kreativiti kanak-kanak seawal usia mereka lagi.

Pernyataan Masalah

Imaginasi yang dianggap sebagai pusat kepada kreativiti adalah merupakan satu kemahiran yang mesti dikuasai oleh pelajar dalam abad kedua puluh satu (Puccio & Figliotti, 2014). Imaginasi dianggap sebagai satu bahagian yang penting dalam kemajuan kreativiti seseorang (Signe, 2015; Williams & Walker, 2000). Menurut Beetlestone (1998) imaginasi adalah penggerak di sebalik kreativiti kerana melalui imaginasi kanak-kanak dapat mewujudkan hubungan yang luar biasa dengan persekitarannya.

Menurut Po Bronson dan Ashley Merryman dalam *Newsweek* (2010), dalam artikel yang bertajuk *The Creativity Crisis*, yang membincangkan isu pembinaan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak sejak 1990 telah mendapati tahap kreativiti kanak-kanak di Amerika semakin menurun. Di antara punca yang telah dinyatakan adalah disebabkan oleh penggunaan masa yang terlalu lama digunakan oleh kanak-kanak untuk menonton televisyen dan bermain permainan video berbanding dengan melibatkan diri dalam aktiviti yang bercorak kreatif. Malah menurut mereka, kelemahan

pembinaan kreativiti kanak-kanak di peringkat sekolah turut menjadi punca kepada kemerosotan ini.

Di samping itu, kanak-kanak yang kreatif turut dianggap sebagai individu yang terpilih dan bernasib baik dan ini menyebabkan usaha untuk memupuk tahap kreativiti kanak-kanak telah diabaikan. Kajian telah menunjukkan bahawa kreativiti adalah satu kemahiran yang boleh diajar (Puccio & Figliotti, 2014; Craft, McConnon & Matthews, 2012; Smith & Mathur, 2009; Torrance & Myers, 1970). Malah, masa yang paling kritikal untuk mengajar anak-anak kemahiran ini adalah di peringkat awal kanak-kanak kerana mereka ini secara semula jadi mempunyai sifat ingin tahu yang tinggi dan sensitif terhadap sesuatu perubahan rangsangan.

Menurut Cheung (2012) kejayaan pembinaan kreativiti di sekolah adalah berdasarkan kepercayaan guru terhadap konsep kreativiti itu sendiri dan juga amalan pengajaran guru di dalam kelas. Namun, tekanan daripada pihak tertentu dan berkepentingan telah menyebabkan guru-guru lebih menumpukan kepada pembelajaran hafalan huruf dan nombor (Astriya & Kuntoro, 2015; Moyles, 2014; Prentice, 2000). Trend ini telah membawa kepada penurunan kreativiti di peringkat awal zaman kanak-kanak. Situasi ini sebenarnya amat membimbangkan kerana pembangunan kreativiti kanak-kanak adalah bermula pada peringkat awal umur mereka (Kim, 2011). Penekanan yang berlebihan terhadap pengajaran huruf dan nombor telah memaksa kanak-kanak untuk duduk secara senyap dan hanya mendengar. Pengajaran seperti ini menyebabkan peluang kanak-kanak untuk berangan, berimajinasi, dan bermain akan tersekat. Ini sebenarnya akan menyebabkan ekspresi kreatif kanak-kanak terhalang dan terbantut (Soh, 2017; Kavitha & Manonmani, 2014; Mellou, 1996).

Zoltan Kodaly yang merupakan seorang pendidik muzik dari Hungary telah menyarankan penggunaan muzik rakyat ketika mengajar kanak-kanak di sekolah kerana muzik tersebut dianggap sebagai ‘bahasa ibunda muzik’ kanak-kanak (Choksy, 1988). Muzik rakyat dapat membangkitkan rasa kekitaan kepada penyanyi dan pendengar kepada sesuatu yang lebih besar daripada diri mereka sendiri seperti keluarga dan masyarakat (Weidknecht, 2011; Cain, 2010; Davis, 2005; Kvideland, 1989). Oleh kerana muzik rakyat banyak berdasarkan kepada tema persekitaran seperti bunyi binatang yang ada di sekeliling mereka, maka ianya dapat membantu perkembangan keseluruhan kanak-kanak dengan lebih mudah. Muzik rakyat juga dapat membantu kanak-kanak untuk cepat mengingat, menyerap dan bertindak balas mengikut cara dan gaya kreatif yang tersendiri. Menurut Seeger (2001), mempelajari lagu rakyat adalah merupakan asas yang penting dalam pendidikan muzik sesebuah negara. Willis (1985) menegaskan bahawa pendidikan muzik mestilah bermula dengan muzik rakyat sesebuah tempat. Malah, lagu rakyat juga dianggap sebagai kenderaan yang boleh dijadikan sebagai penggalak kepada pendidikan muzik di sekolah. Oleh yang demikian, pendedahan awal yang diberikan kepada kanak-kanak akan dapat memainkan peranan dalam membentuk nilai-nilai budaya, adat dan kod moral, sosial dan institusi agama.

Menurut Mohd Hassan, et al. (2009), daripada 28 buah lagu kanak-kanak yang disediakan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia, hanya terdapat beberapa buah lagu sahaja yang diambil daripada lagu kanak-kanak Melayu tradisional Malaysia seperti Anak Itik Tok Wi, Geylang Si Paku Geylang dan Dayung Sampan. Ekoran daripada itu, kanak-kanak lebih didedahkan dengan lagu kanak-kanak ciptaan baru dan juga lagu saduran dari lagu rakyat negara lain. Menurut beliau lagi, adalah lebih baik sekiranya

kanak-kanak didedahkan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional agar ianya dapat membantu bagi memperkenalkan dan memelihara warisan budaya bangsa kita. Seterusnya, Mawuse (2015) menyatakan bahawa kanak-kanak gemar menyanyi lagu-lagu rakyat kerana lagu-lagu tersebut dicipta dalam persekitaran yang mereka tinggal. Mereka juga mendapati lagu-lagu rakyat mudah untuk diakses dan berkisar dalam realiti kehidupan dan persekitaran mereka sebenar. Ini akan memudahkan kanak-kanak untuk menyanyikan lagu tersebut dan juga memahaminya kerana lagu rakyat tersebut tidak asing dan berada dalam lingkungan mereka sendiri. Oleh itu, guru-guru adalah disarankan agar dapat menggalakkan kanak-kanak untuk menyanyikan lagu rakyat kegemaran mereka sendiri.

Berdasarkan kepada Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK), pemupukan daya imaginasi dan kreativiti adalah merupakan dua elemen yang sering dihubungkan dan dipadankan. Dalam KSPK, kemahiran berfikir kreatif dijelaskan sebagai kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli (Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), 2016). Dalam Elemen Merentas Kurikulum (EMK), kaitan antara imaginasi dan kreativiti turut dibincangkan dalam KSPK. Kreativiti dianggap sebagai kebolehan seseorang menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu. Di samping itu juga, peranan imaginasi dan kreativiti turut dinyatakan pada tunjang perkembangan fizikal dan estetika. Perkembangan kreativiti dan estetika dikembangkan melalui pendidikan muzik, drama dan seni visual. Aktiviti seni ini akan dapat memberi peluang kepada kanak-kanak untuk

meneroka melalui penggunaan pelbagai bahan dan teknik bagi meningkatkan daya imaginasi dan kreativiti secara semula jadi (KPM, 2016).

Sungguhpun imaginasi ada disebut sebagai salah satu proses yang perlu ada dalam perkembangan dan pemupukan kreativiti kanak-kanak, namun peranan dan kedudukannya tidak dinyatakan dengan jelas dalam dokumen kurikulum tersebut. Imaginasi hanya dilihat sebagai pelengkap kepada perkembangan kreativiti dan tidak dilihat sebagai satu elemen yang penting dalam perkembangan kreativiti kanak-kanak. Oleh kerana imaginasi dan kreativiti merupakan potensi semula jadi yang ada pada diri setiap kanak-kanak, maka ianya perlulah dikembangkan dan dipupuk secara sengaja dan terancang sejak awal persekolahan lagi melalui proses pengajaran dan pembelajaran yang pelbagai kaedah dan pendekatan (KPM, 2010). Di samping itu, penggunaan lagu rakyat yang sesuai dengan kanak-kanak dan mampu untuk membantu peningkatan perkembangan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak amatlah diharapkan. Ini kerana, sudah sampai masanya untuk kita meneroka kekayaan khazanah bangsa kita sendiri yang kaya dengan lagu-lagu rakyat yang sesuai untuk dijadikan sebagai alat bantu ke arah melahirkan individu yang mampu untuk berimaginasi dan berkreativiti.

Menurut Duna (2015) penyelidikan dan teori kreativiti pada masa kini banyak menumpukan kepada kanak-kanak di sekolah rendah, berbanding dengan dengan kanak-kanak prasekolah. Oleh itu, terdapat keperluan untuk meneroka dan mengkaji kreativiti bagi pendidikan awal kanak-kanak, terutamanya bagi kanak-kanak yang berumur 0 hingga enam tahun. Maka, berdasarkan kepada penerangan dan perbincangan di atas, sudah sampai masanya satu kajian dijalankan bagi menghasilkan satu model yang dapat dijadikan sebagai satu panduan kepada guru-guru prasekolah dalam memastikan

perkembangan imaginasi dan seterusnya kreativiti kanak-kanak dapat ditingkatkan dengan lebih jelas, tersusun dan terancang. Dengan terbinanya satu model pelaksanaan imaginasi-kreatif berasaskan kepada lagu kanak-kanak Melayu tradisional untuk kanak-kanak prasekolah yang akan dibangunkan nanti sudah pastilah akan dapat memperlengkap dan memperkemaskan lagi Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan sebagai satu kurikulum prasekolah yang benar-benar komprehensif dalam mempertingkatkan kreativiti dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Justeru itu, pengkaji berasa sangat perlu kajian ini dijalankan bagi memastikan usaha untuk melahirkan individu kreatif dan inovatif melalui kehebatan imaginasi akan dapat direalisasikan.

Matlamat Kajian

Matlamat kajian ini dijalankan adalah untuk menghasilkan satu model aktiviti yang dapat meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Objektif Kajian

Sasaran utama kajian ini adalah untuk mereka bentuk model aktiviti imaginasi-kreatif berasaskan lagu kanak-kanak Melayu tradisional untuk membantu dan memudahcarakan melaksanakan pembinaan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak prasekolah. Kajian ini terbahagi kepada tiga (3) fasa iaitu fasa 1 : analisis keperluan, fasa 2 : reka bentuk dan pembinaan model dan fasa 3 : penilaian model. Fasa-fasa ini adalah

berdasarkan kepada pendekatan kajian yang meliputi objektif-objektif kajian seperti berikut:

1. Mengetahui keperluan yang berkaitan dengan pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan guru.
2. Menghasilkan reka bentuk Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan dan pemerhatian pakar dalam konteks kanak-kanak.
3. Menilai kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan dan keputusan pakar.

Persoalan Kajian

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

Fasa 1 : Analisis Keperluan (*Need Analysis*)

1. Adakah perlu dibina satu model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan guru?
2. Apakah keperluan kandungan yang diperlukan dalam membina Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?

3. Adakah lagu kanak-kanak Melayu Tradisional sesuai digunakan dalam pembinaan model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan guru?

Fasa 2 : (Reka Bentuk dan Pembinaan Model)

1. Apakah kesepakatan pandangan pakar terhadap aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
2. Apakah hubungan antara setiap aktiviti pembelajaran berdasarkan kesepakatan pandangan pakar dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
3. Bagaimanakah aktiviti pembelajaran boleh diklasifikasikan untuk menginterpretasi Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kesepakatan pandangan pakar?

Fasa 3 : (Penilaian model)

1. Apakah persetujuan pakar terhadap aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
2. Apakah persetujuan pakar terhadap klasifikasi aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada tiga fasa (fasa merangsang, fasa merasai dan fasa membina) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu

Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

3. Apakah persetujuan pakar terhadap senarai aktiviti berdasarkan kepada empat kelompok (aktiviti autonomi, aktiviti bergantung, aktiviti berhubung dan aktiviti bebas) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
4. Apakah persetujuan pakar terhadap hubungan antara aktiviti pembelajaran yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
5. Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

Rasional Kajian

Rasional kajian ini dijalankan adalah bersesuaian dengan kehendak dan matlamat negara untuk melahirkan masyarakat yang kreatif dan inovatif. Oleh kerana usaha ini harus bermula pada tahap awal umur kanak-kanak dan perlu dilakukan secara formal di sekolah, maka usaha untuk menghasilkan model pedagogi seperti ini sangatlah bertepatan. Ini adalah berdasarkan kepada beberapa faktor berikut.

Pertama, perkembangan dan peningkatan tahap kreativiti kanak-kanak memang merupakan antara matlamat utama Kementerian Pelajaran Malaysia untuk pendidikan prasekolah. Semenjak kurikulum prasekolah digubal dan diperkenalkan pada tahun 2001, sehinggalah kepada penggubalan KSPK pada tahun 2017, penekanan terhadap aspek kreativiti dalam proses pengajaran dan pembelajaran bagi melahirkan pelajar yang kreatif dan inovatif tidak pernah dipinggirkan. Malahan ianya telah diberikan penekanan yang lebih serius dalam perkembangan kanak-kanak prasekolah. Dalam usaha kita untuk meningkatkan tahap pengetahuan pelajar dalam pelbagai disiplin ilmu, mereka perlu juga diajar tentang kemahiran berfikir dan bagaimana ianya boleh membantu mereka untuk menyelesaikan masalah seharian. Di samping itu juga, kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis adalah merupakan antara kemahiran yang perlu diamalkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas (Liang & Lin, 2015; Naderi & Abdullah, 2010; Ananda, 2005). Mellou (1996) menjelaskan bahawa guru yang kreatif dalam pengajarannya dapat memupuk dan menyuburkan tahap kreativiti kanak-kanak di samping persekitaran dan program-program yang kreatif.

Kedua, secara umumnya, matlamat pendidikan prasekolah adalah bertujuan untuk memperkembangkan potensi kanak-kanak secara menyeluruh dan bersepadu dalam pelbagai aspek melalui persekitaran pembelajaran yang selamat dan subur melalui pendekatan yang seronok, kreatif dan bermakna. Tujuannya adalah untuk menyediakan kanak-kanak yang mampu dan bersedia untuk menangani sebarang bentuk cabaran dan tanggungjawab di sekolah rendah kelak (Kementerian Pelajaran Malaysia, 2009). Dalam memastikan pendekatan yang seronok, kreatif dan bermakna, sudah pastilah ianya terletak pada kemampuan guru untuk melaksanakannya. Dengan adanya pelbagai

pendekatan yang bersifat kreatif dan menyeronokkan, sudah pasti perkembangan potensi kanak-kanak akan dapat dilaksana dengan lebih berkesan. Misalnya melalui aktiviti muzikal yang dijalankan di dalam kelas, akan dapat menyumbang kepada perkembangan menyeluruh kanak-kanak dari segi intelek, emosi, fizikal, sosial dan estetika. Ini adalah kerana kegiatan muzikal adalah merupakan sebahagian daripada aktiviti harian mereka seperti menyanyi, bergerak, menari, bermain alat muzik dan juga menghasilkan bunyi-bunyian mereka sendiri.

Oleh yang demikian, berdasarkan kepada faktor-faktor tersebut jelas menunjukkan bahawa usaha untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran melalui pembinaan model pembelajaran yang dapat memenuhi kehendak dan keperluan masyarakat dan negara perlulah dipergiatkan. Pembinaan model pembelajaran yang mengambil kira faktor tempatan seperti cita rasa, kehendak dan kemampuan kanak-kanak itu sendiri sudah pastinya dapat memudahkan proses pengajaran guru dan juga pembelajaran kanak-kanak.

Kepentingan Kajian

Walaupun banyak kajian yang telah dijalankan di negara-negara barat, namun sudah pasti hasilnya tidak benar-benar bersesuaian dan bertepatan dengan masyarakat kita yang berbeza dari segi pemikiran, budaya, agama dan persekitaran. Bagi memastikan terdapatnya kefahaman yang sama antara pembina polisi dan pelaksana iaitu guru, maka sudah sampai masanya kajian yang berlatarkan faktor tempatan perlu dipergiatkan.

Dengan terhasilnya Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah ini, sudah pasti akan dapat dijadikan sebagai panduan kepada pihak-pihak yang ingin meningkatkan tahap pembinaan kreativiti kanak-kanak seperti Bahagian Pembangunan Kurikulum, Bahagian Teknologi Pendidikan, institusi-institusi yang berkaitan dan berkepentingan dalam merangka satu kaedah pembelajaran yang dapat menyumbang kepada peningkatan kreativiti kanak-kanak secara lebih komprehensif.

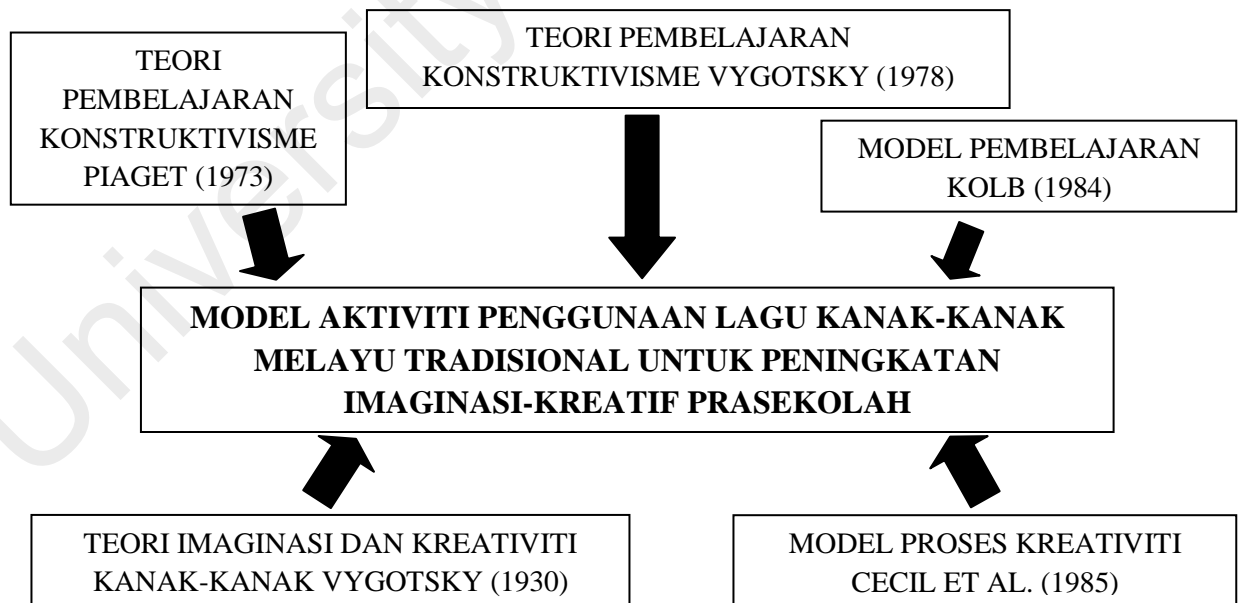
Di samping itu, oleh kerana kajian ini memfokuskan kepada amalan pengajaran yang melihat kepada peranan dan hubungan di antara teori dan amalan pengajaran guru di dalam kelas berkaitan imajinasi dan kreativiti, maka sudah pasti ianya akan dapat memberi kesan yang positif kepada sistem pendidikan negara secara umumnya. Kajian ini juga akan dapat menyediakan maklumat asas dalam menilai keberkesanan kaedah dan amalan sedia ada seperti yang terkandung dalam kurikulum prasekolah bagi meningkatkan tahap imajinasi dan kreativiti kanak-kanak. Dapatan daripada kajian ini juga akan mengukur kefahaman guru-guru tentang kepentingan imajinasi dan kreativiti serta peranan dan sumbangan lagu rakyat kanak-kanak Melayu tradisional dalam meningkatkan tahap imajinasi dan kreativiti mereka. Terdapat beberapa pengkaji yang merasakan bahawa sekolah adalah merupakan tempat terbaik untuk memupuk tahap kreativiti kanak-kanak disebabkan oleh wujudnya hubungan secara langsung di antara guru dan pelajar (Naderi & Abdullah, 2010; Palaniappan, 2007; Ananda, 2005).

Akhir sekali, diharapkan agar kajian ini dapat menyumbang sedikit sebanyak panduan dan rujukan bagi meningkatkan lagi pendekatan dan kaedah pengajaran guru-guru di dalam kelas agar usaha untuk meningkatkan tahap kreativiti kanak-kanak melalui pendekatan muzikal akan lebih berkesan dan memberi impak yang besar dalam pendidikan prasekolah negara.

Kerangka Teori Kajian

Kajian ini dirangka berdasarkan kepada tiga teori, iaitu teori pembelajaran konstruktivisme Piaget (1973), teori Pembelajaran Konstruktivisme Vygotsky (1978), teori imaginasi dan kreativiti kanak-kanak Vygotsky (1930) dan dua model, iaitu model pembelajaran Kolb (1984) dan model pembinaan kreativiti Cecil et al., (1985). Teori pembelajaran konstruktivisme Piaget dan Vygotsky digunakan bagi mengenal pasti tahap perkembangan dan proses pembelajaran kanak-kanak. Melalui kedua-dua teori perkembangan kanak-kanak ini, pengkaji akan dapat mengaitkan hubungan proses perkembangan pembelajaran kanak-kanak dengan pembinaan imaginasi dan kreativiti mereka. Ini adalah kerana pembinaan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak adalah banyak dipengaruhi oleh perkembangan dan proses pembelajaran kanak-kanak. Oleh kerana kedua-dua teori tersebut adalah bersesuaian dengan kajian ini maka pengkaji telah memilih teori-teori tersebut. Seterusnya, teori imaginasi Kanak-kanak Vygotsky pula digunakan untuk mengetahui perkembangan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Melalui teori ini proses pembinaan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak dapat dijelaskan dengan lebih terperinci dari segi faktor dan proses yang berkaitan dengan pembinaan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Melalui teori ini juga, pengkaji dapat mengetahui

dengan jelas peranan imaginasi terhadap pembinaan kreativiti kanak-kanak. Seterusnya, oleh kerana kajian ini adalah bertujuan untuk mereka bentuk sebuah model yang berkaitan dengan aktiviti pembelajaran, maka model pembelajaran Kolb telah dipilih. Model pembelajaran Kolb ini juga adalah bersesuaian dengan pembinaan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Akhir sekali, model pembinaan kreativiti Cecil et al., digunakan sebagai panduan pembinaan model imaginasi-kreatif. Oleh kerana model yang direka bentuk adalah berkaitan dengan imaginasi dan kreativiti, maka pengkaji merasakan perlu ada satu model pembinaan kreativiti yang dapat dijadikan sebagai panduan kepada pembinaan model ini. Penerangan berkaitan teori dan model yang digunakan ini akan dibincangkan dengan lebih terperinci dalam bab kajian literatur (bab 2) nanti. Secara ringkasnya kesemua teori dan model yang digunakan dalam kajian ini diilustrasikan pada Rajah 1.1 kerangka teori kajian di bawah.



Rajah 1.1 : Kerangka teori kajian

Batasan Kajian

Reka bentuk Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah yang dibina ini adalah merupakan satu garis panduan kurikulum yang tidak menumpukan kepada mata pelajaran tertentu. Kajian ini memfokuskan kepada pembinaan model aktiviti imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah kebangsaan yang berumur lima hingga enam tahun. Fasa pertama melibatkan 75 orang guru prasekolah dari Kementerian Pelajaran Malaysia bagi mendapatkan pandangan mereka berkaitan keperluan pembinaan dan elemen-elemen yang perlu ada untuk pembinaan model imajinasi-kreatif kanak-kanak bagi meningkatkan tahap imajinasi dan kreativiti mereka. Di samping itu, model yang telah dibina akan diuji kebolehgunaannya dengan melibatkan seramai 50 orang guru prasekolah di bawah Kementerian Pelajaran Malaysia sahaja. Kajian ini juga tidak mewakili isu dan konteks lain yang berkaitan dengan perkembangan kanak-kanak prasekolah.

Definisi Istilah

Imajinasi. Imajinasi ialah gambaran mental tentang sesuatu fenomena yang melampaui logik manusia (Azhar, 2004). Aktiviti imajinasi terlibat dalam proses kreatif kerana idea kreatif terhasil menerusi kemampuan untuk berimajinasi. Keupayaan untuk berimajinasi adalah merupakan prasyarat penting untuk menerbit dan menterjemahkan idea kreatif. Kreativiti dan imajinasi adalah saling berhubungan, tetapi kedua-duanya

tidak boleh di tukar ganti (QCA, 2000). Dalam kajian ini, konsep imaginasi yang difokuskan adalah berkaitan dengan pembinaan kreativiti kanak-kanak prasekolah.

Kreativiti. Kreativiti boleh didefinisikan sebagai kebolehan seseorang membentuk atau menghasilkan sesuatu berdasarkan kepada idea baru atau yang telah sedia ada. Menurut Sternberg dan Lubart (1995), kreativiti adalah proses dalam menjana idea-idea asli dengan menzahirkannya sebagai produk yang berkualiti tinggi dan sesuai. Bagi kajian ini, kebolehan kreativiti merujuk kepada kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional. Lagu kanak-kanak Melayu tradisional merupakan lagu-lagu yang dinyanyikan dalam masyarakat Melayu tradisional. Sama seperti sastera rakyat, lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang dinyanyikan berkembang secara lisan. Malah dapat dikategorikan bahawa nyanyian lagu-lagu ini juga merupakan salah satu bahasa atau sastera lisan, malah dalam hal ini bahan tersebut dilagukan atau dinyanyikan (Mohd Hassan et al. 2013). Sungguhpun istilah lagu rakyat lebih popular dalam kalangan masyarakat, namun dalam kajian ini pengkaji menggunakan istilah lagu kanak-kanak Melayu tradisional kerana kesemua lagu yang dipilih adalah lagu kanak-kanak bagi masyarakat Melayu yang telah dinyanyikan oleh kanak-kanak sekitar tahun 1920an dan 1930an. Sebanyak sepuluh buah lagu kanak-kanak telah dipilih oleh panel pakar berdasarkan kepada kesesuaian kajian.

Kanak-Kanak Prasekolah. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (2011), umur bagi peringkat awal kanak-kanak ialah bermula dari 0 – 8 tahun. Namun begitu, kajian ini hanya menumpukan kepada kanak-kanak prasekolah yang berumur 5 hingga 6 tahun. Ini kerana, kanak-kanak diusia ini dihantar ke prasekolah untuk mendapatkan pendidikan awal secara formal. Bagi kajian ini, kanak-kanak prasekolah adalah merupakan kanak-kanak yang mengikuti program pendidikan prasekolah di sekolah kerajaan yang menggunakan Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).

Rumusan

Bab ini telah menjelaskan tentang pengenalan, latar belakang, pernyataan masalah, matlamat kajian, objektif kajian, persoalan kajian, signifikan kajian, batasan kajian, kerangka teoritikal kajian serta definisi istilah yang terdapat di dalam kajian ini. Diharapkan agar penjelasan yang telah diberikan akan dapat menjelaskan perkara asas yang berkaitan dengan kajian ini. Seterusnya, bab 2 pula akan menjelaskan tentang sorotan kajian lampau dari segi teori-teori dan model-model yang berkaitan dengan konsep imaginasi, konsep kreativiti, perkembangan dan proses pembelajaran kanak-kanak, proses pembinaan kreativiti dan pembelajaran kanak-kanak, kaedah pembelajaran muzik dan lagu-lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

BAB 2 SOROTAN KAJIAN

Pengenalan

Bab ini membincangkan pengertian tentang beberapa konsep penting yang terlibat dalam kajian ini. Konsep-konsep ini adalah berdasarkan kepada pandangan para penyelidik dari segi teori dan amalannya serta dapatan-dapatan daripada kajian-kajian yang pernah dijalankan. Tinjauan kajian-kajian lampau tersebut akan memfokuskan kepada perkara-perkara berikut, iaitu konsep imaginasi dan kreativiti, teori imaginasi dan kreativiti kanak-kanak Vygotsky, imaginasi dan kreativiti dalam pendidikan awal kanak-kanak, teori pembelajaran kanak-kanak konstruktivisme, model proses pembinaan kreativiti Cecil, model pembelajaran Kolb, kaedah pembelajaran muzik kanak-kanak, lagu kanak-kanak Melayu tradisional dan juga kerangka konseptual kajian.

Konsep Imaginasi

Imaginasi ialah gambaran mental tentang sesuatu fenomena yang melampaui logik manusia. Aktiviti imaginasi terlibat dalam proses kreatif kerana idea kreatif terhasil menerusi kemampuan untuk berimaginasi. Keupayaan untuk berimaginasi adalah merupakan prasyarat penting untuk menerbit dan menterjemahkan idea kreatif (Azhar, 2004). Kemampuan untuk berimaginasi ada pada setiap individu dan ianya boleh dilakukan pada bila-bila masa dan keadaan tanpa mengira tahap umur dan latar belakang. Oleh itu, untuk menjadi seseorang yang kreatif, kemampuan untuk berimaginasi adalah merupakan salah satu faktor yang penting pada diri seseorang itu.

Imaginasi adalah bahan yang diperlukan untuk kejayaan inovasi yang besar. Terdapat penjelasan yang berbeza tentang bagaimana imaginasi mungkin bermula dan bagaimana untuk memastikan ia berterusan. Manu (2007) menegaskan bahawa permulaan perjalanan imaginasi dicetuskan oleh keinginan terhadap kualiti hidup yang lebih baik. Epstein (1996) pula menegaskan bahawa terdapat cabaran tertentu yang akan mencetuskan imaginasi. Jika inovasi adalah matlamat unggul dan jika kita bersetuju bahawa imaginasi adalah penggerak utama proses tersebut, kita pasti bertanya tentang maksud imaginasi, apa yang membuatnya bermula, dan bagaimana untuk mengekalkan imaginasi. Soalan-soalan ini adalah penting bukan sahaja untuk masyarakat, tetapi juga untuk syarikat korporat yang cuba untuk terus bertahan dalam pasaran antarabangsa atau tempatan. Jika sekiranya imaginasi dianggap sebagai satu keupayaan untuk membentuk imej dan idea-idea tentang perkara yang tidak pernah dilihat atau dialami sebelum ini, maka sebenarnya melalui imaginasi, pengetahuan baru telah berjaya diwujudkan oleh seseorang (Manu, 2007).

Imaginasi mempunyai pelbagai aspek. Ia boleh menyediakan keupayaan untuk memikirkan sesuatu yang tidak wujud pada masa ini tetapi memungkinkan ia untuk dikembangkan. Imaginasi boleh membantu dalam membina imej mental. Ia boleh menerangkan peristiwa atau aktiviti dengan mengemukakan sebab berbanding menyatakan punca. Ia boleh memupuk kemampuan untuk membuat kerja-kerja yang akan menjelaskan kehidupan manusia dan bagaimana untuk memajukan kehidupan (Kuan, 2012). Bagaimanapun andaian bahawa hanya orang yang bijak sahaja mempunyai kemampuan imaginasi adalah tidak benar. Setiap orang mempunyai kemampuan untuk berimaginasi yang boleh membawa kepada pemikiran kreatif.

Imaginasi adalah berkaitan dengan pemikiran bebas dan penciptaan pengetahuan. Titik permulaan dalam proses keseluruhan adalah mencetuskan imaginasi. Terdapat empat pendekatan yang telah dicadangkan - menggunakan kata-kata, menggambarkan, pembalikan, dan alternatif. Imaginasi boleh dicetuskan dengan menggunakan perkataan untuk menerangkan atau menggambarkan abstrak tertentu, melihat pertentangan peristiwa atau kejadian, membalikkan peristiwa yang dibayangkan, dan memikirkan alternatif terhadap sesuatu yang telah dipertimbangkan (Ehrlin & Tivenius, 2017; Schirmacher, 2002). Pemikiran kritis yang boleh menyerap kesemua aspek dan melangkaui aspek-aspek tersebut adalah pengaktif imaginasi yang sebenar.

Imaginasi biasanya dikaitkan dengan amalan fantasi yang dikatakan sebagai sesuatu yang tidak wujud. Namun imaginasi sebenarnya adalah merupakan asas kepada setiap aktiviti kreatif dan merupakan satu komponen yang penting dalam setiap aspek kehidupan manusia. Ini menunjukkan bahawa setiap hasil ciptaan yang ada di sekeliling kita yang telah dicipta oleh manusia di dunia ini adalah merupakan produk imaginasi yang dicipta berasaskan kepada imaginasi. Menurut Ribot (1906) :

“Every invention, whether large or small, before being implemented, embodied in reality, was held together by the imagination alone. It was a structure erected in the mind through the agency of new combinations and relationships. . . . The overwhelming majority of inventions were created by unknown inventors; only a few names of great inventors are extant. The imagination forever remains true to its nature, whether it manifests itself individually or collectively. No one knows how many acts of imagination it took to transform the plow, which started out as a simple piece of wood with a fire-sharpened end, from this simple manual tool, into what it became after a long series of alterations that are described in the works devoted to this subject. In the same way, the dim flame from a branch of resinous wood, which was the first crude primitive torch, led us, through a long series of inventions, to gas and electric lighting. All the objects used in everyday life, including the simplest and most ordinary ones, are, so to speak, crystallized imagination.”

(Ribot, 1906)

Imaginasi selalunya dibina berdasarkan kepada material yang diperolehi daripada realiti. Oleh yang demikian, persekitaran dan pengalaman adalah sangat penting dalam mempengaruhi kemampuan imaginasi seseorang. Ini jelas menunjukkan bahawa imaginasi memainkan peranan yang penting terhadap perlakuan dan perkembangan manusia. Setiap pengalaman manusia akan diterjemahkan melalui imaginasi kerana melalui imaginasi, manusia boleh membayangkan sesuatu yang tidak dapat dilihat, menggambarkan maklumat yang diperolehi melalui cerita daripada orang lain dan menerangkan sesuatu yang tidak dialami sendiri (Morwenna, 2014). Hubungan di antara imaginasi dan pengalaman adalah saling berkait rapat dan sentiasa mempengaruhi antara satu sama lain. Selain pengalaman, imaginasi juga boleh dipengaruhi oleh emosi seseorang. Setiap perasaan dan emosi memerlukan bentuk imaginasi yang berbeza. Ini kerana setiap yang dilihat dan dialami akan menghasilkan imaginasi yang berbeza (Perrone, 2015; Ribot, 1906). Dalam satu-satu keadaan, emosi boleh mempengaruhi imaginasi namun imaginasi juga boleh mempengaruhi emosi. Schirmmacher (2002)

menjelaskan bahawa kreativiti adalah bergantung kepada persekitaran seseorang. Setiap pencipta termasuk mereka yang pintar adalah merupakan produk yang terhasil daripada masa dan persekitaran mereka.

Pada asasnya, aktiviti individu boleh dibahagikan kepada dua jenis: Reproduktif dan kreatif (Vygotsky, 2004). Vygotsky (2004) menyatakan tiada sesuatu yang baru diciptakan dalam keadaan penghasilan semula, ia hanyalah sesuatu yang sedia ada yang dihasilkan semula dengan tepat; sedangkan dalam kreativiti, sesuatu yang baru dan kreatif yang dimiliki oleh individu itu sendiri dihasilkan dengan menggabungkan elemen-elemen daripada pengalaman yang lalu dengan cara yang baru. McKellar (1957) menyatakan bahawa konsep plagiarisme tanpa sedar menyediakan hubungan antara produk pemikiran yang dikenali sebagai penghasilan semula dan kreatif apabila plagiarisme tanpa sedar berlaku. Ianya berlaku apabila individu tersebut mewajarkan idea orang lain tanpa menyedari mereka berbuat demikian. McKellar (1957) seterusnya menambah bahawa keaslian boleh timbul dengan menghubungkan persepsi, mengatur semula dan menggabungkan kesemuanya. Walaupun Munro (1956) mengenal pasti imaginasi reproduktif sebagai mengingati imej objek yang telah dikesan sebelum ini, beliau juga menegaskan bahawa imaginasi produktif, konstruktif atau kreatif bermula dengan pengimejan mental terhadap sesuatu perkara yang dicadangkan tetapi tidak pernah dialami, maka ia telah berkembang kepada suatu representasi yang hebat atau penuh imaginasi yang seterusnya membawa kepada idea ciptaan intelek dan idealisasi yang puitis. Munro (1956) bersetuju bahawa beberapa proses imaginatif cenderung ke arah pengalaman rasa yang lampau. Coleridge (2007) pula memisahkan imaginasi kepada dua jenis; imaginasi utama dan imaginasi sekunder. Dalam masa beliau

mengenal pasti imaginasi utama sebagai ejen pertama persepsi dan vitaliti manusia, dan juga sebagai pengulangan aktiviti penciptaan minda seseorang yang tidak terbatas, beliau juga membentangkan imaginasi sekunder sebagai imitasi kepada imaginasi utama yang wujud dengan keinginan sedar seseorang individu. Coleridge (2007) juga menunjukkan bahawa imaginasi sekunder adalah sama seperti imaginasi utama, yang membezakan hanyalah dari segi operasi dan tahap.

Teori Imaginasi dan Kreativiti Kanak-kanak Vygotsky

Vygotsky (2004) menyatakan teori tentang hubungan antara kreativiti dan imaginasi. Beliau menunjukkan bahawa imaginasi berfungsi sebagai dorongan penting dalam semua aktiviti kreatif manusia. Hakikat bahawa tingkah laku kreatif manusia ini menjadikan manusia sebagai makhluk yang berorientasikan ke arah masa depan, melakar masa depan dan dengan itu mengubah keadaannya pada masa sekarang. Hasilnya, Vygotsky (2004) mendakwa bahawa operasi imaginasi adalah fungsi yang penting untuk kehidupan. Mengikut pandangan Vygotsky, prinsip yang paling penting dalam merangka operasi imaginasi adalah bergantung pada kekayaan dan keluasan pengalaman individu kerana imaginasi sentiasa dibina dengan menggunakan bahan yang dibekalkan oleh realiti. Oleh kerana itu, beliau berhujah bahawa kanak-kanak mempunyai imaginasi kurang daripada orang dewasa. Selain itu, kaitan antara faktor afektif (emosi) dan imaginasi, yang dipanggil sebagai realiti emosi imaginasi, juga memainkan peranan yang penting dalam membentuk imaginasi. Imaginasi melibatkan perasaan yang menzahirkan pengalaman sebenar seseorang. Walau bagaimanapun, proses imaginasi bukan sahaja berpandukan perasaan peribadi. Vygotsky menegaskan

kepentingan konteks dalam proses ini dan menyatakan "setiap pencipta, walaupun genius, adalah merupakan produk dalam zamannya dan persekitarannya." Ciptaan ialah proses terkumpul bersejarah di mana setiap manifestasi berjaya ditentukan dengan yang sebelumnya (Vygotsky, 2004).

Vygotsky (1991) mencadangkan bahawa imaginasi dalam diri remaja adalah daripada perkembangan pandangan yang menjadi pengganti kepada permainan kanak-kanak. Walau bagaimanapun, Vygotsky (1991, 2004) membezakan fungsi imaginasi kreatif antara orang dewasa dan kanak-kanak. Perbezaan utama berakar umbi dalam tahap kematangan. Beliau menggambarkan bahawa pengalaman kanak-kanak adalah lebih mudah, lebih asas dan sedikit; di sisi lain, pengalaman orang dewasa adalah lebih halus, lebih kompleks, dan pelbagai. Selanjutnya, berkenaan isu perkembangan, hakikat bahawa penumpuan akal dan imaginasi adalah ciri-ciri perkembangan yang tersendiri di peringkat remaja (Vygotsky, 1991) yang menyumbang kepada orang dewasa untuk mempunyai imaginasi yang lebih abstrak, kreatif dan fantasi berbanding kanak-kanak. Oleh itu, imaginasi yang matang sepenuhnya hanya dalam perkembangan di peringkat dewasa. Di samping itu, semasa peralihan dari zaman kanak-kanak ke alam dewasa, dua jenis imaginasi secara beransur-ansur dipamerkan dengan jelas di peringkat remaja. Pertama adalah imaginasi plastik (luaran) yang menggunakan bahan-bahan luaran untuk membina produk. Yang kedua adalah imaginasi emosi (dalaman) yang membina peraturan perkembangan.

Vygotsky melihat imaginasi sebagai sesuatu yang berkait rapat dengan realiti (Runco, 2014; Lindqvist, 2003; Gajdamaschko, 1999). Beliau merumuskan hujah ini dengan memperkenalkan empat 'undang-undang' mengenai hubungan imaginasi dengan realiti dalam kertas kerjanya yang bertajuk *Imagination and Creativity in Childhood* (Vygotsky, 2004). Berikut adalah merupakan penerangan berkaitan undang-undang imaginasi tersebut:

1) Undang-undang 1: Imaginasi bergantung kepada pengalaman.

Aktiviti imaginasi dan kreativiti bergantung secara langsung kepada kekayaan dan kepelbagaian pengalaman seseorang kerana pengalaman tersebut akan menjadi asas dan bahan kepada pembinaan produk fantasi. Semakin kaya pengalaman seseorang, semakin kayalah akses seseorang itu terhadap imajinasinya. Inilah sebabnya mengapa kanak-kanak mempunyai daya imaginasi yang kurang berbanding orang dewasa, kerana pengalaman kanak-kanak tidak sekaya pengalaman orang dewasa (Vygotsky, 2004).

2) Undang-undang 2: Pengalaman bergantung kepada imaginasi.

Aktiviti kreatif memerlukan seseorang untuk membayangkan keadaan masa depan kerana ianya melibatkan orientasi dan penyesuaian dengan masa depan. Vygotsky (2004) telah merumuskan kertas kerjanya yang bertajuk *Imagination and Creativity in Childhood*, bahawa sekiranya seseorang itu hanya mampu berfikir tentang sesuatu yang sudah berlaku dan terjadi pada masa lalu sahaja, maka masa depan yang akan dicorak nanti hanyalah merupakan peniruan masa lalu sahaja dan bukannya mencipta sesuatu yang baru. Oleh kerana itulah perkembangan kanak-kanak berkaitan dengan kemampuan berimaginasi adalah sangat penting bagi membolehkan mereka untuk merencana dan mencorak kehidupan masa depan mereka berdasarkan kepada pengalaman dan

kemampuan imaginasi mereka. Beliau turut menjelaskan bahawa masa depan umat manusia akan tercapai melalui imaginasi kreatif. Pemikiran dan tingkah laku yang berorientasikan kepada masa akan datang adalah merupakan fungsi penting sebahagian besar imaginasi. Oleh kerana matlamat pendidikan adalah bertujuan untuk menyediakan murid-murid yang dapat meneruskan kelangsungan hidup pada masa depan, maka pembangunan terhadap perkembangan imaginasi perlulah dijadikan sebagai salah satu objektif utama dalam proses pembelajaran (Vygotsky, 2004).

- 3) Undang-undang 3: Semua bentuk imaginasi kreatif melibatkan unsur-unsur afektif.

Dalam memajukan teori imaginasi, Vygotsky telah banyak merujuk kepada Theodule Ribot dalam memajukan teori beliau. Secara terus Vygotsky telah memetik kenyataan yang telah disampai oleh Ribot iaitu “setiap pembinaan imaginasi mempunyai kesan terhadap perasaan seseorang, dan jika sesuatu itu tidak sesuai dengan realiti, maka ianya akan membangkitkan perasaan sebenar seseorang itu melalui pengalaman sebenarnya (Vygotsky, 2004). Ini jelas menunjukkan bahawa kaitan yang amat kuat antara imaginasi dan emosi terhadap realiti kehidupan sebenar, misalnya dalam bidang seni dan sukan.

- 4) Undang-undang 4: Imaginasi menjadi kenyataan apabila ia menjelma dalam bentuk bahan.

Undang-undang terakhir ini menjelaskan hubungan antara imaginasi dan realiti melalui sesuatu ciptaan. Aktiviti kreatif adalah merupakan sesuatu penciptaan yang baru, berbanding dengan penghasilan terhadap sesuatu yang telah wujud dan sedia ada. Apabila imaginasi kreatif diterjemah dan ditunjukkan dalam bentuk material, maka

sesuatu yang hanya pada mulanya berada dalam minda manusia itu telah menjadi sesuatu yang nyata dan benar yang boleh memberikan kesan kepada individu dan masyarakat (Vygotsky, 2004).

Dengan cara ini kita dapat memahami bahawa imaginasi dan kreativiti memerlukan satu mekanisma yang dipanggil oleh John Dewey sebagai refleksi arca (Dewey, 1896). Vygotsky dan Dewey juga bersetuju bahawa pengalaman adalah merupakan asas kepada pengetahuan. Berdasarkan kepada teori Vygotsky, hubungan antara imaginasi dan realiti sebagai satu bahan api yang menjadi pemangkin kepada kitaran tersebut (Dewey, 1934/1980 & Vygotsky, 2004).

Berdasarkan kepada 4 undang-undang di atas, jelas menunjukkan bahawa hubungan yang erat antara imaginasi dan realiti serta kepentingan imaginasi untuk membangunkan pemikiran yang berorientasikan masa (Vygotsky, 2004). Melalui kemampuan berimaginasi, tahap kreativiti seseorang itu juga akan turut bertambah kerana kreativiti itu berhubung kait dengan imaginasi. Kemampuan imaginasi pula ada kaitannya dengan pengalaman seseorang. Semakin banyak pengalamannya, maka semakin luaslah imaginasinya.

Smolucha dan Smolucha (1986) telah merumuskan empat komponen utama teori Vygotsky yang berkaitan dengan imaginasi kreatif:

- 1) Imaginasi adalah internalisasi permainan kanak-kanak.

Teori budaya-sejarah Vygotsky melihat fungsi mental yang lebih tinggi sebagai internalisasi komunikasi sosial luaran yang terawal. Bahasa adalah alat yang membolehkan manusia untuk menjauhkan dirinya daripada persepsi dan perasaan yang segera. Makna perkataan berlaku pada usia 2 tahun ketika pemikiran sensorimotor bukan

lisan bergabung dengan penyuaran (Vygotsky, 1934). Pemikiran sensorimotor tidak pernah menjadi lisan sepenuhnya. Ini telah mendorong kepada perkembangan sensorimotor bukan lisan dan pemikiran lisan sebagai proses yang berasingan tetapi berinteraksi. Dialog luaran kanak-kanak bersama orang dewasa dihayati sebagai dialog dalaman dengan diri. Ucapan dalaman ini bertanggungjawab untuk kesedaran diri, kawalan diri, imaginasi kreatif, dan berfikir dalam konsep. Model pembangunan ucapan dalaman Vygotsky telah menyediakan satu model untuk pembangunan imaginasi.

Menurut Vygotsky, pertuturan egosentrik awal kanak-kanak mempunyai dua fungsi. Ucapan egosentrik adalah komunikasi sosial yang juga berfungsi untuk mengarahkan tingkah laku kanak-kanak. Vygotsky menunjukkan bahawa formulasi Piaget mengenai ucapan egosentrik yang dilihat sebagai satu monolog mengiringi permainan kanak-kanak adalah salah. Ucapan egosentrik berlaku paling kerap apabila kanak-kanak memikirkan orang lain berada dalam jarak pendengaran mereka (Vygotsky, 1934). Dialog sosial yang dizahirkan membantu kanak-kanak merancang kegiatannya. Pada usia 7 tahun, ucapan ditujukan kepada diri sendiri untuk membantu seseorang mengarahkan tingkah laku langsung dan dihayati sendiri sebagai ucapan dalaman. Ucapan yang terus dituturkan dengan kuat dikhaskan untuk komunikasi sosial dengan orang lain. Dialog dalaman menjadi asas kepada fungsi mental yang lebih tinggi yang mana kesemuanya melibatkan kesedaran diri dan kawalan diri. Soalan sebelum ini yang ditanya oleh ibu bapa seperti "Apa yang anda buat?" dan "Apa yang anda akan lakukan seterusnya?" atau "Mengapa anda berbuat demikian?" kini ditanya dalam diri.

Sebagaimana ucapan egosentrik dihayati sebagai ucapan dalaman, begitu juga halnya permainan kanak-kanak dihayati dalam imaginasi. Bermain mempunyai dwifungsi sebagai interaksi sosial dan cara-cara mengarah pemikiran dan tindakan seseorang. Menurut Vygotsky, aktiviti luar yang terlibat dalam manipulasi objek sebenar merangsang dan membantu dalam mengarahkan imaginasi kanak-kanak. Pada usia 7 tahun, imaginasi tidak lagi memerlukan sokongan luar ini dan ia menjadi fungsi mental dalaman atau yang dinamakan sebagai berkhayal.

Imaginasi di peringkat remaja adalah dari sudut pembangunan yang menjadi pengganti kepada permainan kanak-kanak. Kanak-kanak dengan mudah boleh membezakan, walaupun di sebalik semua keseronokan mereka terhadap dunia yang dicipta oleh mereka dalam permainan dari dunia nyata; dan mereka rela mencari sokongan untuk objek dan hubungan khayalan daripada objek nyata dalam kehidupan sebenar. Kanak-kanak yang semakin meningkat dewasa tidak lagi bermain. Mereka menggantikan permainan dengan imaginasi. Apabila seseorang kanak-kanak tidak lagi bermain dia akan menghentikan pencarian sokongan dalam objek sebenar. Daripada bermain dia kini berfantasi. Dia membina istana di udara; dia mencipta khayalan.

Ini dapat difahami bahawa fantasi yang menjadi pengganti permainan kanak-kanak kini telah terpisah daripada sokongannya yang diperolehi daripada objek yang nyata dalam kehidupan sebenar. Inilah sebabnya mengapa fantasi rela mencari sokongan dalam gambaran konkrit yang menggantikan objek sebenar. Imej, gambar dan representasi visual mula memainkan peranan yang sama dalam imaginasi sepertimana anak patung mewakili kanak-kanak, atau najis mewakili lokomotif sentiasa dipenuhi dalam permainan kanak-kanak (Vygotsky, 1931). Menurut Vygotsky (1933) lagi,

imaginasi adalah satu proses psikologi yang baru untuk kanak-kanak; ia tidak hadir dalam kesedaran kanak-kanak di peringkat usia awal, sama sekali tidak terdapat pada haiwan, dan ia merupakan satu bentuk khusus aktiviti sedar manusia. Seperti semua fungsi kesedaran yang pada asalnya timbul daripada tindakan. Kepercayaan lama bahawa permainan kanak-kanak adalah imaginasi dalam tindakan yang mesti diterbalikkan; kita boleh mengatakan bahawa imaginasi dalam kalangan remaja dan kanak-kanak sekolah adalah bermain tanpa tindakan.

- 2) Imaginasi adalah fungsi mental yang lebih tinggi dan merupakan proses pemikiran yang diarahkan secara sedar.

Vygotsky melihat kedua-dua teori Freud dan Piaget sebagai menjelaskan prinsip lama bahawa permainan kanak-kanak adalah imaginasi dalam tindakan. Konsep Piaget mengenai pemikiran egosentrik adalah berdasarkan kepada penerangan Eugene Bleuler (2013) terhadap pemikiran autistik. Bleuler, seorang ahli psikoanalisis, menyifatkan pemikiran autistik sebagai manifestasi proses pemikiran utama di peringkat bayi. Untuk Piaget, pemikiran egosentrik adalah bentuk peralihan daripada pemikiran autistik kepada pemikiran yang realistik (Piaget, 1923). Oleh itu Vygotsky melihat Piaget sebagai mengulangi andaian salah Freud yang menyatakan bahawa imaginasi sebagai proses pemikiran utama yang bersifat dalaman, luar sedar, tidak sosial, dan hanya berfungsi sebagai memenuhi keperluan emosi (Vygotsky, 1932, 1934). Perspektif Vygotsky melihat imaginasi sebagai proses pemikiran yang dipelajari berasal daripada interaksi sosial kolektif dan akhirnya dapat membezakan supaya ia boleh berfungsi sama ada memenuhi keinginan peribadi atau digunakan dalam penyelesaian masalah secara kreatif dalam bidang seni dan sains. (Rieber & Carton, 1987; ElKonin, 1978; Vygotsky, 1931).

- 3) Pemikiran kreatif melibatkan kerjasama imajinasi dan pemikiran dalam konsep yang berlaku dahulu di peringkat remaja tetapi mencapai kematangan ketika dewasa.

Dalam penumpuan fantasi dan pemikiran, imajinasi remaja mula berfungsi dalam konsep dan ini merupakan bahagian yang penting pada remaja. Tetapi penumpuan ini tidak bermakna ia merupakan penyerapan lengkap fantasi hanya dengan berfikir. Fantasi dan fungsi yang lain berkumpul tetapi tidak bergabung secara bersama (Vygotsky, 1931). Terdapat pendapat yang meluas bahawa kanak-kanak mempunyai fantasi yang besar dan peringkat awal kanak-kanak adalah peringkat fantasi berkembang. Walaupun pandangan ini begitu tersebar secara meluas, pendapat ini adalah salah. Fantasi kanak-kanak adalah sama sekali tidak meluas sebagaimana yang difikirkan umum (Vygotsky, 1931). Walaupun ramai orang dewasa kagum dengan kreativiti lukisan Superman dan Darth Vader oleh kanak-kanak, namun itu adalah sebenarnya merupakan imitasi dan bukannya penciptaan. Ini menunjukkan bahawa terdapatnya kekeliruan dengan menganggap imitasi sebagai penciptaan. Kebanyakan fantasi kreatif kanak-kanak sebenarnya adalah fantasi kreatif dewasa yang dizahirkan oleh kanak-kanak dalam permainan mereka. Fantasi remaja adalah lebih kreatif berbanding dengan fantasi kanak-kanak, tetapi ianya tidak seproduktif berbanding fantasi dewasa (Vygotsky, 1931).

- 4) Kreativiti seni dan saintifik memerlukan kolaborasi imaginasi dan pemikiran dalam konsep.

Teori Vygotsky mencadangkan bahawa interaksi sosial yang berlaku dalam permainan kanak-kanak dihayati sebagai imaginasi. Cara kanak-kanak belajar untuk menggunakan dan membuat mainan adalah contoh terbaik. Gombrich (1951) telah menggunakan 'kuda mainan' sebagai prototaip untuk kreativiti artistik dalam permainan kanak-kanak. Pada tahun 1933, Vygotsky menggunakan kuda mainan sebagai satu contoh bagaimana bermain membantu dalam pembentukan simbol. (Vygotsky, 1933, 1935). Bermain menyediakan peringkat peralihan ke arah ini apabila objek (contohnya, kayu) menjadi paksi untuk memutuskan makna kuda dari kuda sebenar. Kanak-kanak perlu menjelaskan tindakannya dengan menggunakan "kuda mainan" sebagai paksi. Ini bukan bermakna bahawa objek tersebut tidak memberi makna. Mana-mana kayu boleh menjadi kuda tetapi, sebagai contoh, poskad tidak boleh menjadi kuda untuk kanak-kanak. Hujah Goethe (2016) yang menyatakan bahawa dalam bermain, semua objek boleh digambarkan menjadi apa sahaja untuk kanak-kanak adalah tidak betul. Namun, bagi orang dewasa yang menggunakan simbol secara sedar, poskad juga boleh menjadi kuda (Vygotsky, 1933).

Dalam proses pemahaman atau dalam proses aktiviti praktikal, penciptaan sesuatu yang baru adalah perlu sama ada yang berbentuk fizikal atau sebaliknya. Imej baru dalam realiti atau penciptaan satu idea yang baru adalah bergantung kepada fantasi sebagai fungsi asas. Dengan bantuan fantasi, bukan sahaja karya seni dapat dicipta tetapi juga semua ciptaan saintifik dan teknikal. Fantasi adalah salah satu manifestasi aktiviti kreatif manusia, khususnya pada peringkat remaja kerana dengan menumpukan

pemikiran dalam konsep akan dapat memberikan perkembangan yang lebih meluas (Vygotsky, 1931).

Imaginasi Dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak

Dalam pembinaan kreativiti terhadap kanak-kanak, terdapat dua elemen yang perlu diberi perhatian iaitu imaginasi dan ekspresi. Menurut Susan (2010), imaginasi pada peringkat awal kanak-kanak berada pada tahap yang sangat tinggi. Oleh yang demikian kanak-kanak haruslah diberikan peluang dan ruang yang secukupnya untuk mereka berimaginasi bagi membolehkan mereka untuk berfikir secara kreatif. Menurut Egan (1999), beliau menegaskan bahawa imaginasi merupakan keperluan dalam memastikan kita sentiasa berfikir dan kreatif dalam masyarakat moden. Menurut Gadsden (2008) pula, seni membolehkan kita untuk berimaginasi. Beliau turut menegaskan bahawa seni:

“Allow individual to place themselves in the skin of another; to experience others’ reality and culture; to sit in another space; to transport themselves across time, space, era in history, and context; and to see the world from a different vantage point”.

(Gadsden, 2008)

Usaha yang boleh merangsang kepada kemampuan untuk kanak-kanak berimaginasi dan mengekspreskan idea yang ada dalam pemikiran mereka perlu diberi perhatian. Oleh yang demikian, kebebasan dalam berimaginasi dan mengekspreskan idea perlulah dilihat sebagai satu tindakan yang perlu. Kawalan melampau dan kebebasan yang terhad kepada kanak-kanak akan menyekat kepada usaha melahirkan individu kreatif. Menurut Pamela (2009), semakin banyak kawalan yang diberikan oleh orang

dewasa terhadap idea kanak-kanak, semakin menurun kemampuan dan tahap kreativiti mereka.

Kajian juga menunjukkan bahawa tahap tertinggi imaginasi kreativiti kanak-kanak adalah antara umur empat hingga lima tahun (Lillard et al., 2013; Fuchs-Beauchamp, Karnes & Johnson, 1993; Andrew, 1930). Kajian yang dilakukan oleh Torrance (1974), menunjukkan tahap tertinggi pemikiran kreatif kanak-kanak adalah pada tahun awal persekolahan iaitu antara gred satu dan gred empat. Kajian turut menunjukkan bahawa penurunan tahap imaginasi kanak-kanak ini adalah berpunca daripada persekitaran dan budaya kanak-kanak tersebut dan bukannya satu proses semula jadi (Zittoun, 2015; Soriano, 1995; Parnes, 1987 & Torrance, 1974).

Kanak-kanak seharusnya didedahkan dengan pelbagai bentuk pengalaman agar mereka berpeluang untuk bermain dengan fantasi agar dapat menggalakkan mereka untuk berimaginasi. Pengalaman mampu meningkatkan tahap perlakuan dan dapat merangsang perkembangan kreativiti dan pemikiran kritis (Majid, 2010; Beattie, 2000; Gowen, 1995; Mellou, 1994; Lieberman, 1977; Singer 1973; Smilansky, 1968). Sekiranya kanak-kanak tidak diberi peluang untuk meluahkan dan melahirkan idea-idea kreatif, menggunakan pendekatan-pendekatan kreatif atau menggunakan bahan material secara kreatif, maka kedudukan mereka yang semula jadinya kreatif akan terbantut (White, 2013; Bayram, 2010; Mayesky, 2002; Kemple & Nissenberg, 2000). Tambahan pula, apabila kanak-kanak sentiasa disajikan dengan situasi dan perlakuan yang tidak kreatif, maka mereka akan menganggap bahawa perlakuan itu adalah sesuatu yang tepat dan diiktiraf (Ng, 2001). Ini akan menyebabkan lahirnya kanak-kanak yang hanya mengikut sahaja cara dan idea guru mereka tanpa belajar untuk menghasilkan idea

kreatif mereka sendiri. Kesannya nanti akan lahir masyarakat yang tidak mampu untuk berhadapan dengan perubahan pesat yang sentiasa berlaku dalam kehidupan mereka pada masa depan dan dunia yang meletakkan nilai tinggi pada individu yang berkarektor kreatif dan inovatif.

Konsep Kreativiti

Terdapat pelbagai definisi yang telah digunakan untuk menjelaskan maksud kreativiti. Oleh itu adalah sukar untuk menentukan definisi yang paling tepat dan lengkap bagi menjelaskan maksudnya. Menurut Boden (1996) “*creativity is a puzzle, a paradox, some say mystery*”. Pereka cipta, saintis dan artis lazimnya tahu bagaimana idea asli mereka terbentuk dan terhasil. Biasanya mereka akan mengaitkan sesuatu idea itu dengan ilham, tetapi mereka sendiri tidak dapat menjelaskan bagaimana proses tersebut boleh berlaku. Cook (1998) menjelaskan bahawa telah dipersetujui dan dipercayai oleh ramai orang, kreativiti adalah merupakan satu unsur yang amat penting untuk mencapai kejayaan dalam apa jua bidang. Namun begitu, adalah mustahil untuk menjelaskan konsep kreativiti dengan bergantung kepada satu-satu perkataan semata-mata. Ini dirumitkan lagi apabila konsep kreativiti itu bergantung kepada konteks atau bidang ianya digunakan seperti dalam seni lukis, penulisan dan perniagaan.

Rogers (1954) mendefinisikan kreativiti sebagai penumpuan terhadap hubungan di antara tindakan dan produk yang dapat memperlihatkan keunikan seseorang, bahan, peristiwa, keadaan atau situasi ketika berinteraksi dengan orang lain. Amabile (1983), kreativiti bermaksud penghasilan sesuatu produk yang bersifat asli melalui idea yang sesuai oleh individu atau kerja sama kumpulan yang kecil. Kebanyakan takrif tentang

keaktiviti menumpukan kepada hasil produk atau proses, keaslian atau keunikan dan nilai yang meletakkan sesuatu produk itu berguna.

Pada awalnya, kreativiti hanya dilihat sebagai satu fenomena yang berkaitan dengan artistik dan estetika (Starko, 2013; Cropley, 2001). Namun, sesuai dengan peredaran masa dan kepesatan ilmu, kajian-kajian yang dijalankan lebih luas ruang lingkup dan disiplin yang lain seperti matematik dan sains semula jadi (Selby, Shaw & Houtz, 2005; Tegano, 1990; Helson, 1983; Roe, 1952), di samping kerjaya seperti arkitek dan jurutera (Stein, 2014; Batey & Furnham, 2006; Facaoaru, 1985; MacKinnon, 1983; Barron & Harrington, 1981). Istilah kreativiti telah diperluaskan penggunaannya dalam pelbagai bidang misalnya dalam bidang sukan, keberkesanan dalam merangka strategi untuk menewaskan pasukan lawan merupakan sesuatu yang berkait rapat dengan kreativiti. Penggunaan istilah kreativiti yang semakin meluas juga telah membawa kepada makna dan definisinya menjadi semakin meluas dan tidak menentu. Namun begitu, apabila penekanan dan pertimbangan dilihat dari aspek pendidikan atau psikologi, perbezaan boleh dilihat dengan lebih jelas dengan mengasingkan kreativiti itu kepada tiga elemen iaitu produk, manusia dan proses (Barron and Harrington, 1981). Ketiga-tiga elemen utama kreativiti ini akan dibincangkan selanjutnya.

1) Kreativiti dan produk.

Dalam memperkatakan tentang kreativiti, memang tidak dapat dinafikan bahawa tahap atau darjah keaslian sesuatu produk adalah merupakan kriteria pertama yang akan diambil kira. Kriteria ini juga digunakan untuk menilai dan menjelaskan sesuatu produk yang dihasilkan (Mathers, 1996). Guilford (1987) mendefinisikan keaslian itu sebagai *statistically infrequent*. Ada juga yang mengambil kira aspek keaslian (*originality*) dan kemanfaatan (*usefulness*)

kepada individu dan masyarakat. Mason (1960) menyatakan bahawa berdasarkan kepada perkataan kreativiti itu sendiri, terdapat dua aspek yang mendasarinya iaitu; keaslian konsep atau idea dan kemanfaatannya terhadap orang lain.

Russ (1998) melihat terdapat persetujuan bahawa untuk menilai sesuatu produk sebagai kreatif mestilah memenuhi dua kriteria iaitu asli dan mesti baik (berguna, fleksibel dan menarik). Menurut Besemer dan O'Quin (1987), terdapat tiga ciri yang perlu ada dalam produk atau hasil cipta yang kreatif iaitu novel (asli, unik dan baharu), resolusi (cabaran dan kepayahan dalam penghasilan) dan sintesis (tahap kreativiti terhadap produk berbanding pencipta). Getzels dan Csikszentmihalyi (1976) melihat produk kreatif dalam seni haruslah melalui tranformasi (melangkui sempadan), reka cipta (bahan baru, gaya, konsep, bentuk dan mud), teori baru, manifestasi dan prinsip terhadap seni (memecah sempadan) dan pendefinisian baru dan pengorganisasi semula nilai estetika sedia ada (organisasi estetik).

2) Kreativiti dan manusia.

Apabila memperkatakan tentang kreativiti, faktor berkaitan manusia memang tidak boleh dinafikan kerana keupayaan atau potensi yang menjana seseorang manusia itu menghasilkan sesuatu produk yang kreatif adalah berkait rapat dengan pelbagai unsur psikologi. Unsur psikologi ini boleh dianggap sebagai satu keperluan tetapi bukanlah sebagai punca kriteria pelengkap kepada penghasilan produk kreatif. Unsur psikologi tersebut adalah melibatkan kemampuan, pengetahuan, kemahiran, tujuan, sikap dan nilai serta ciri-ciri peribadi seseorang seperti keterbukaan, fleksibel dan keberanian (Cropley, 2001).

Terdapat banyak hasil kajian yang berkaitan dengan ciri-ciri individu kreatif telah disenarai dan disusun. Walaupun terdapat perbezaan, namun secara umumnya mempunyai kaitan yang sama (Dacey, 1989; MacKinnon, 1978; Barron, 1969; Torrance, 1963). Starko (2001) menjelaskan karakter individu kreatif yang disesuaikan daripada Tardif dan Sternberg (1988), yang telah diambil dalam *Nature of Creativity*. Karakter individu kreatif tersebut telah dibahagikan kepada dua iaitu personaliti kognitif dan personaliti perwatakan.

3) Kreativiti dan proses.

Bagi golongan psikologi sosial yang lebih menekankan kepada skema dan peraturan kognitif dalam setiap keadaan dan tindakan, lebih melihat kreativiti itu sebagai satu proses (Stein, 2014; Ekvall, 1997; Sternberg, 1997/1988; Maslow, 1959; May, 1959; Rogers, 1959;). Vivas (1955) berpendapat bahawa individu kreatif bukanlah sebagai pencipta sesuatu yang baru, tetapi lebih kepada membebaskan dan mengeluarkan sesuatu isi melalui struktur dan cara mereka sendiri. Sternberg (1997) menggambarkan kreativiti sebagai satu proses mengaplikasikan kecerdikan dan kecerdasan melalui cara yang luar biasa dan paling tepat dan sesuai selari dengan cara kecerdikan itu digunakan dalam idea-idea dan tindakan-tindakan seseorang.

Torrance (1977) menjelaskan proses kreativiti sebagai satu cara mengesan masalah-masalah atau jurang yang terdapat dalam maklumat, membentuk idea-idea atau hipotesis, menguji dan meminda hipotesis dan berkomunikasi terhadap keputusan-keputusan yang dibentuk. Davis (1986) telah mengembangkan pendapat-pendapat Torrance dengan mempertimbangkan kreativiti sebagai satu turutan langkah atau peringkat-peringkat. Individu kreatif akan sentiasa berusaha untuk menjelaskan sesuatu permasalahan, melaksanakan dan menghasilkan satu bentuk penyelesaian yang dapat menyelesaikan sesuatu persoalan atau kesukaran yang timbul. Proses kreativiti adalah merujuk kepada teknik-teknik dan strategi-

strategi yang digunakan oleh insan kreatif. Segala tindakan atau perlakuan tersebut kadang kala berlaku secara sedar dan tanpa sedar ketika proses menjana dan menggabungkan idea-idea baru dari segi hubungan, makna, persepsi dan tranformasi.

Torrance (1977) melihat 'proses kreatif' sebagai satu cara untuk mengenal pasti masalah atau jurang dalam maklumat, membentuk idea atau hipotesis, menguji dan meminda hipotesis dan berkomunikasi dengan keputusan. Proses kreatif merujuk kepada banyak proses yang terlibat dalam perlakuan kreatif dan ianya menimbulkan pelbagai persoalan bagaimana kreativiti berlaku. Ia melibatkan peringkat-peringkat pemikiran atau operasi semasa berlakunya satu cara atau perlakuan kreatif. Wallas (1926) mengenal pasti empat tahap proses kreatif: (1) *Preparation*; pada peringkat ini pencipta mengumpul maklumat, fikir tentang masalah dan datang dengan idea-idea yang mungkin terbaik. (2) *Incubation*; Semasa proses ini individu tidak secara sedar memikirkan tentang masalah atau persoalan yang timbul. Mereka menjalankan aktiviti yang lain, manakala di beberapa aras, fikiran terus mempertimbangkan masalah atau persoalan tersebut. (3) *Illumination* bersama pengalaman. Ia merupakan titik di mana idea-idea tiba-tiba dapat disesuaikan bersama dan dapat memberikan penyelesaian yang jelas. (4) *Verification*. Pada peringkat ini penyelesaian diperiksa untuk melihat amalan, keberkesanan dan kesesuaian. Semasa peringkat ini penyelesaian boleh dihuraikan dan disesuaikan sekiranya perlu. Jika penyelesaian itu didapati tidak memuaskan, maka proses tersebut akan bermula sekali lagi.

Basadur (1982) menggabungkan tiga peringkat dalam model proses kreativiti yang diperkenalkan, iaitu pencarian masalah, pelaksanaan menyelesaikan masalah dan penyelesaian. Pada setiap peringkat setiap proses yang berlaku melibatkan dua langkah iaitu pembentukan idea (penghasilan idea-idea bukan kritikal) dan penilaian (proses pemilihan idea-idea yang telah dijana). Model ini menawarkan satu perbezaan dari segi tindakan-tindakan yang digunakan dalam penyelesaian masalah dan proses yang melibatkan pemikiran (pembentukan dan penilaian idea).

Sementara itu, Dewey (1920) menjelaskan terdapat lima langkah logikal dalam proses menyelesaikan masalah: (a) mengenal pasti masalah; (b) kedudukan dan takrif masalah; (c) andaian penyelesaian; (d) pertimbangan akibat tindakan; dan (e) penyelesaian diterima. Seperti model Dewey, Torrance (1988) turut mencadangkan lima peringkat logik: (a) mengenal pasti masalah atau kesukaran; (b) Andaian dan hipotesis terhadap tindakan penyelesaian; (c) menilai hipotesis; (d) menyemak hipotesis; dan (e) komunikasi hasil. Beliau turut menambah bahawa proses turut termasuk sebagai satu idea yang asli kerana setiap seseorang itu mempunyai cara berfikir yang berbeza.

Kreativiti Dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak

Dalam konteks persekitaran awal kanak-kanak, kreativiti boleh didefinisikan dengan begitu luas dan demokratik. Dengan cara ini, setiap kanak-kanak boleh dianggap sebagai mempunyai potensi kreatif dan berkebolehan dalam pengucapan kreatif (Pamela, 2009). Beliau turut membahaskan bahawa pada kanak-kanak, kriteria keunikan yang berkaitan dengan domain adalah tidak sesuai. Adalah penting untuk difahami bahawa tahap kreativiti kanak-kanak adalah berhubung kait dengan tahap perkembangan

peribadi mereka. Misalnya hasil kerja kanak-kanak tidak boleh dianggap asli sekiranya dinilai berdasarkan kepada norma, namun boleh dianggap asli dan adaptif bagi kanak-kanak tertentu berdasarkan kepada hubungan dengan rakan sebaya (Gündoğan, 2013; Duffy, 2006; Dust, 1999; Meador, 1992).

Menurut Rosenblatt dan Winner (1988), berdasarkan kepada teori Piaget terdapat tiga fasa dalam kreativiti kanak-kanak: fasa prakonvensional (umur sehingga 6-8 tahun), fasa konvensional (antara 6-8 hingga 10-12) dan akhir sekali fasa pascakonvensional (daripada antara 12 hingga remaja). Keaslian hasil kreativiti pada fasa prakonvensional melibatkan unsur spontan dan emosi yang mempunyai ciri estetika yang menyenangkan. Namun, ianya didominasi oleh faktor persepsi (terutama visual) terhadap persekitaran yang sebenar. Bagi fasa konvensional, walaupun keaslian hasil kreativiti banyak melibatkan pembinaan pemikiran, namun ianya lebih menjurus kepada pembinaan kemahiran kritis yang membawa kepada hasil yang bersifat tetap dan pasti berdasarkan kepada piawaian dan faktor persekitaran. (cth. tidak memeranjatkan). Manakala di fasa pascakonvensional pula, keaslian hasil adalah melibatkan pemikiran abstrak yang membawa kepada peningkatan perkembangan kognitif, bekerja dengan kelas dan sistem tertentu. Ianya akan diperkayakan lagi berdasarkan kepada tahap pengalaman seseorang dengan dunia luar. Sebaliknya, elemen yang terlalu mengambil kira halangan luaran dan nilai konvensional juga boleh menyekat kepada keaslian sesuatu hasil. Perbezaan di antara fasa prakonvensional dan pascakonvensional boleh dikatakan sebagai kanak-kanak kreatif yang mengambil kira dan dipengaruhi oleh halangan luaran, namun pada fasa pascakonvensional pula, walaupun sudah biasa dengan halangan luaran tetapi

mereka tidak kreatif. Menurut Bruner (1990) kreativiti memerlukan pemikiran yang terancang dan melibatkan penggunaan perkembangan struktur kognitif secara kompleks.

Bagi sesetengah penulis, kanak-kanak di bawah usia 10 tahun tidak kreatif (Claxton, Pannells & Rhoads, 2005; Fuchs-Beauchamp, 1993; Smith & Carlsson, 1983). Walau bagaimanapun, menurut Rosenblatt dan Winner (1988) kekurangan dalam kreativiti kanak-kanak bukanlah keaslian produksi itu tetapi elemen biasa dalam penilaian sendiri. Produk yang dihasilkan mungkin asli, spontan, unik, malah mempunyai nilai estetika namun ianya kurang tepat dan tidak sesuai untuk dikaitkan dengan dunia realiti. Vygotsky (dalam Ayman-Nolley, 1996) turut menekankan kanak-kanak yang kurang kawalan melalui keaslian yang dihasilkan tidak bermakna kanak-kanak tersebut tidak kreatif. Melalui asas pengetahuan yang terhad, tarikan dan motif yang ringkas serta kognitif yang kurang kompleks, kelemahan fungsi kawalan terhadap kreativiti ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan orang dewasa yang dikatakan “kurang kaya” oleh Vygotsky. Vygotsky turut menegaskan secara fitrahnya kreativiti kanak-kanak lebih bersifat egosentrik dan kurang mengambil kira nilai-nilai realiti atau faktor sosial. Ini berbeza pula dengan tahap kreativiti orang dewasa yang lebih mengambil kira faktor kognitif dan sosial yang melibatkan dunia luar. Individu dewasa kreatif menggabungkan elemen objektif dan subjektif melalui kematangan dan pengalaman mereka. Secara ringkasnya, boleh dikatakan kanak-kanak menghasilkan sesuatu untuk diri mereka manakala orang dewasa menghasilkan sesuatu untuk diri mereka dan dunia luar (Sawyer, 2011; Scott, Leritz, & Mumford, 2004; Cropley, 2001).

Bagi kanak-kanak, fokus terhadap kreativiti adalah berdasarkan kepada beberapa proses: perkembangan dan penghasilan idea dilihat sebagai asas kepada kreativiti. Pamela (2009) menjelaskan bahawa apabila kita menilai kreativiti pada kanak-kanak, penekanan haruslah diberikan terhadap proses dan bukannya produk. Ini kerana kanak-kanak tidak sentiasa mempunyai kemahiran dalam menghasilkan produk kreatif. Ini turut disokong oleh Malaguzzi (1993) yang mengatakan kreativiti akan lebih jelas nyata sekiranya orang dewasa lebih menumpukan kepada proses kognitif kanak-kanak berbanding dengan memfokuskan kepada hasil yang di capai. Dengan melihat kepada proses, ini akan dapat membantu kita untuk memahami konsep yang diperkenalkan oleh Guilford (1959) tentang perbezaan di antara pemikiran konvergen dan divergen. Masalah yang cenderung dengan pemikiran konvergen lazimnya mempunyai satu sahaja jalan penyelesaian yang dianggap betul. Manakala masalah yang cenderung dengan pemikiran divergen memerlukan penghasilan jalan penyelesaian yang banyak. Idea yang dihasilkan ini ada antaranya yang asli, berkualiti tinggi dan boleh dilaksanakan.

Davis (1986) menegaskan bahawa untuk kanak-kanak, penekanan terhadap proses berbanding hasil dalam aspek kreativiti menunjukkan bahawa tidak ada satu jawapan yang tepat untuk mereka. Ini menunjukkan bahawa perasaan untuk berjaya akan dapat meningkatkan keyakinan dalam diri mereka. Di samping itu, dengan adanya kebebasan yang diberikan kepada kanak-kanak untuk memberi pandangan dan pendapat dalam pelbagai cara akan menyebabkan mereka rasa kehadiran mereka memberi kesan terhadap persekitaran. Ini kerana setiap kanak-kanak yang dilahirkan adalah kreatif dan umur di antara tiga hingga lima tahun adalah tahap yang kritikal dalam perkembangan kreativiti mereka (Schirrmacher, 1986). Oleh itu individu yang terlibat secara langsung

dengan kanak-kanak seharusnya mengambil peluang ini agar dapat membentuk satu personaliti yang mempunyai ciri-ciri kreatif melalui amalan pengajaran yang boleh meningkatkan tahap kreativiti kanak-kanak melalui aktiviti bermain, meneroka dan menyelesaikan masalah. Oleh itu, sebagai orang dewasa sudah seharusnya memberi perhatian dan penilaian terhadap tahap kreativiti kanak-kanak adalah berdasarkan proses dan bukannya hasil. Ini akan membolehkan kanak-kanak untuk mengekspresikan dirinya, mengenal pasti dan menyuburkan tahap kreativiti mereka (Davis, 1986). Essa (1996) turut percaya bahawa proses adalah lebih penting daripada hasil bagi kanak-kanak. Melalui proses, kanak-kanak akan dapat bereksperimen, berseronok melalui pengalaman deria, berkomunikasi, berpengalaman dan tidak takut.

Kesimpulannya, dengan memberi penekanan terhadap proses dalam pembinaan kreativiti kanak-kanak di dalam situasi di bilik darjah membolehkan aktiviti kreatif itu berlaku secara semula jadi. Ini juga akan memberi implikasi terhadap proses pembelajaran di dalam kelas kerana tujuan kreativiti adalah hampir sama dengan sifat teori pembelajaran (Starko, 2014/2001; Giguere, 2011).

Kreativiti Dan Muzik

Sebelum mendefinisikan kreativiti muzikal, adalah perlu terlebih dahulu untuk kita memahami maksud muzik yang sebenarnya. Vella (2000) mendefinisikan muzik sebagai *“the arithmetic of sound as optics is geometry of light”*. Barret (2003) menjelaskan muzik dan penghasilannya adalah gabungan secara teratur dengan menggunakan unsur asas yang terdapat pada bunyi seperti panjang, kuat atau perlahan dan warna ton yang akan menghasilkan muzik yang bermakna. Pada setiap individu,

muzik memberikan pengalaman yang sangat ketara dan berbeza berdasarkan kepada makna dan kesan muzik tersebut, pengalaman terhadap muzik tersebut dan konteks yang berkaitan dengan pengalaman muzik itu sendiri (Vella, 2000). Penekanan terhadap makna dan konteks turut disentuh oleh Blacking (1995) dalam mendefinisikan muzik dengan menjelaskan bahawa muzik adalah *“humanly organized sound whose pattern are related to the social and cognitive processess of a particular society and culture”*.

Oleh yang demikian, kreativiti muzikal boleh didefinisikan sebagai satu proses dalam menghasilkan bahan muzikal yang berbeza dengan bahan muzikal yang lain dalam satu-satu budaya (Colligan, 1983). Beliau turut menyatakan bahawa kemunculan kreativiti muzikal adalah berhubung kait dengan kehadiran atau tidak beberapa peraturan dalam budaya seperti berikut:

1. Peraturan sosial yang menentukan struktur sosial yang terkandung dalam kehidupan seharian dan bidang seni;
2. Peraturan yang berkaitan dengan inovasi; dan
3. Peraturan yang membenarkan peniruan.

Berdasarkan kepada faktor-faktor di atas, Colligan (1983) menganggap faktor yang pertama adalah merupakan faktor yang paling penting. Dalam komennya, beliau mengatakan bahawa setiap individu adalah terikat dan dikawal oleh peraturan dalam hidup, namun kanak-kanak dianggap sebagai kumpulan yang bebas. Maka mereka boleh memilih sama ada hendak mengikut peraturan atau sebaliknya. Tahap kepatuhan atau respon seseorang terhadap peraturan sosial dan seni akan memberi kesan terhadap tahap kreativitinya. Colligan (1983) percaya bahawa kreativiti muzikal boleh berlaku apabila

peraturan dan struktur sosial lebih bersifat santai dan tidak terlalu mengawal dalam persekitaran sosial terhadap sesuatu ciptaan muzik.

Pembelajaran kreatif bagi kanak-kanak agak kompleks dan beraneka. ini menyebabkan kita sukar untuk memahami (Kratus, 1991). Sama seperti penyelidik kreativiti yang lain, Kratus (1991) turut menggunakan tiga komponen asas apabila membincangkan tentang pengertian kreativiti iaitu i) individu, ii) proses, dan iii) produk. Beliau menegaskan bahawa ketiga-tiga komponen ini adalah saling berkaitan. Oleh itu pengajaran yang merangkumi ketiga-tiga komponen adalah lebih efektif jika dibandingkan dengan hanya memfokuskan kepada satu-satu komponen (Kratus, 1991). Dalam memperkatakan tentang proses dalam kreativiti, terdapat banyak ciri-ciri yang perlu diberi perhatian seperti:

- Keaslian dalam setiap hasil ciptaan;
- Kelancaran, bilangan produk yang terhasil daripada permasalahan yang ditimbulkan; dan
- Fleksibiliti, kelainan daripada yang lain. (Kratus, 1991)

Terdapat banyak proses yang digunakan apabila kanak-kanak terlibat dalam permainan muzikal, komposisi dan improvisasi yang melibatkan pencarian masalah, pembinaan dan modifikasi idea. Kesemua proses terlibat dan produk yang terhasil melibatkan penggunaan elemen muzikal seperti bentuk, warna ton, irama dan dinamik. Interaksi yang wujud di antara individu dan proses memberi kesan kepada produk atau muzik kreatif (Balkin, 1991).

Menurut Barret (2003) dan Wright (2003a), persekitaran sosio budaya yang dapat meningkatkan dan memudahkan proses pembinaan kecerdasan muzikal kanak-kanak adalah penting dalam perkembangan kreativiti muzikal. Oleh yang demikian adalah sangat perlu disediakan sebanyak mungkin pengalaman, peluang dan kemudahan yang berkaitan dengan aktiviti muzikal kepada kanak-kanak.

Proses Pemikiran Kreatif Muzikal Kanak-Kanak. Kajian oleh Barker (2003), DeLorenzo (1989), Levi (1991), Miell dan MacDonald (2000), Hickey (1995), Wiggins (2003), dan Younker (2006) telah menggunakan pendekatan naturalis dalam memerhatikan penglibatan kanak-kanak yang berkaitan dengan pemikiran kreatif. Kajian DeLorenzo (1989) dalam menilai tahap membuat keputusan kanak-kanak gred-6 dalam melengkapkan tugas yang berkaitan dengan penyelesaian masalah muzikal. Beliau telah mengenal pasti empat karektor utama yang dapat membimbing perlakuan pelajar:

1. Persepsi terhadap permasalahan: Kanak-kanak yang memahami bahawa terdapatnya banyak pilihan dalam menyelesaikan satu-satu permasalahan akan memberikan lebih banyak masa dalam meneroka dan menelaah aktiviti muzikal berbanding dengan kanak-kanak yang beranggapan sebaliknya.
2. Mengenalpasti bentuk muzik: Merujuk kepada usaha membentuk pemikiran muzikal secara menyeluruh. Terdapat antara kanak-kanak yang menggunakan masa sebaik mungkin dengan mendengar dan menganalisa hasil komposisi muzikal sebagai satu set yang berhubung kait antara setiap perenggan, manakala bagi pelajar yang lain pula tidak mampu untuk melihat kewujudan perkaitan tersebut.

3. Keupayaan mengesan kepelbagaian dalam muzik: Kanak-kanak memperlihatkan kemampuan yang luas apabila berfikir tentang bunyi. Sebahagian daripada kanak-kanak hanya memfokuskan kepada bentuk ulangan yang sama manakala sebahagian yang lain didapati mampu untuk membangunkan, membentuk dan mentransform bahan muzikal.
4. Tahap penglibatan terhadap tugas: Semakin banyak penglibatan kanak-kanak dalam aspek kreatif terhadap sesuatu projek, semakin besar tahap minat dan keseronokan kanak-kanak dapat dilihat sepanjang proses, lebih-lebih lagi apabila projek hampir selesai. Sebaliknya bagi kanak-kanak yang tidak terlibat secara aktif akan mudah terganggu, hilang fokus dan minat.

Menurut DeLorenzo (1989) guru muzik boleh meningkatkan kemampuan kanak-kanak untuk memahami atau mempersepsikan sesuatu persoalan melalui reka bentuk penerokaan pengalaman yang akan memperluaskan kefahaman dan pilihan yang wujud melalui bahan muzikal. Di samping itu, guru juga boleh membantu dalam membimbing kanak-kanak melalui perbincangan dan refleksi terhadap proses dan produk kreatif yang berkaitan dengan pemikiran muzikal.

Melalui data yang diambil berdasarkan kepada pemerhatian golongan naturalis, Wiggins (2003) telah membentuk satu teori yang menjelaskan tentang proses pemikiran kreatif kanak-kanak yang melibatkan komposisi di dalam kelas. Walau bagaimanapun beliau menegaskan bahawa teori ini bukanlah satu model yang sesuai bagi menjelaskan proses pemikiran komposisi untuk semua kanak-kanak, namun ianya bolehlah dianggap sebagai satu kerangka asas dalam usaha para pendidik untuk memahami dan mengetahui apakah yang kanak-kanak lakukan semasa mengkompos atau menggubah. Menurut

Wiggins (2003), secara umumnya kanak-kanak memulakan kerja mereka melalui tiga atau empat pilihan berikut: (a) memilih sumber bunyi, (b) menentukan peranan individu yang perlu dimainkan oleh dalam kumpulan, (c) menghasilkan muzik untuk setiap alatan muzik, dan sekiranya sesuai (d) perkara utama terhadap sesebuah lagu dan penciptaan lirik. Beliau menyatakan bahawa pelajar menggubah sesuatu secara berasingan walaupun secara asasnya mereka mempunyai idea secara keseluruhan terhadap sesuatu ciptaan muzikal yang dihasratkan oleh mereka.

Di samping itu, melalui pemerhatian beliau terhadap gubahan yang dikongsi bersama, pemilihan alatan muzik oleh kanak-kanak dapat menjelaskan peranan mereka dalam kumpulan. Misalnya, kanak-kanak yang kurang pendedahan dan pengalaman berkaitan dengan alat muzik, akan menuju ke rak alatan muzik berulang kali dan menukar alat muzik yang berbeza. Melalui pemerhatian, beliau juga mendapati bahawa kanak-kanak memfokuskan kepada menilik dan menilai alat muzik dan bukannya kepada penerokaan terhadap muzik itu sendiri. Ini sebenarnya akan menjejaskan aktiviti menggubah sesuatu muzik sekiranya kanak-kanak lebih berminat dengan alat berbanding muzik itu sendiri. Namun bagi kanak-kanak yang sudah mempunyai pengalaman akan segera terus memilih alat muzik dan lazimnya mereka akan mengetahui kumpulan mereka melalui sumbangan bahan dan sumber muzikal yang banyak untuk penghasilan produk kreatif.

Apabila kumpulan kanak-kanak mendapat idea muzikal, mereka akan segera mula menyusun dalam konteks yang besar secara mengorganisasi, menilai, menyemak dan memperhaluskan gubahan mereka. Walau bagaimanapun, dalam masa kanak-kanak membina idea muzikal, mereka kerap berpatah balik kepada tahap awal setiap kali hendak mencipta bahan muzikal yang baru. Apabila kanak-kanak bersedia untuk mempersembahkan hasil gubahan yang telah digubah, mereka merasakan bahawa produk mereka sudah siap kerana lazimnya mereka kurang berminat untuk memurnikan hasil gubahan mereka walaupun mendapat komen daripada guru atau rakan sebaya. Namun menurut Wiggins (2003), kanak-kanak lebih gemar menerima maklum balas tersebut untuk projek atau tugas yang baru.

Kratus (1989) telah menilai jumlah masa yang digunakan kanak-kanak berumur 7, 9 dan 11 tahun dalam tempoh penerokaan, perkembangan, pengulangan dan kesenyapan berdasarkan kepada 10 minit tugas yang berkaitan dengan menggubah. Beliau mendapati bahawa kanak-kanak yang berumur tujuh tahun menggunakan masa yang paling kurang dalam tempoh pengulangan dan lebih gemar menggunakan masa mereka kepada tempoh meneroka kemungkinan bunyi. Di samping itu, melalui pemerhatian yang telah dijalankan mendapati penggunaan masa yang banyak dalam pengulangan adalah merupakan komponen penting dalam mereplikasikan sesebuah lagu bagi kanak-kanak yang berumur 9 dan 11 tahun. Ini kerana pada tahap umur ini kanak-kanak sudah mampu untuk mengulang sesebuah lagu. Kratus mencadangkan bahawa proses menggubah pada kanak-kanak yang berumur 9 dan 11 tahun adalah sama dengan pemuzik dewasa seperti yang dilaporkan melalui penerokaan bunyi, perkembangan idea dan pengulangan corak muzik semasa menggubah.

Miell dan MacDonald (2000) mengkaji kesan daripada pembolehubah-pembolehubah sosial terhadap hubungan sesama rakan dan kerjasama dalam pembinaan pemikiran kreatif kanak-kanak. Dalam kajian ini, kanak-kanak dikumpulkan dalam satu kumpulan yang mempunyai dua gender yang sama: kumpulan eksperimental yang membenarkan kanak-kanak memilih kawan mereka sendiri dan kumpulan kawalan yang menetapkan kanak-kanak untuk bekerjasama dengan rakan yang mereka tidak kenali. Pengkaji memberikan latihan menggubah muzik kepada pelajar dan kemudian meminta mereka untuk menggubah sebuah lagu dengan menggunakan idea hutan hujan sebagai inspirasi. Pengkaji turut membuat rakaman video interaksi yang wujud di antara pelajar semasa proses menggubah dijalankan.

Hasil kajian beliau mendapati bahawa apabila seseorang kanak-kanak bekerjasama dengan rakan, lebih banyak hasil kreatif terhasil berbanding dengan kanak-kanak yang tidak bekerjasama dengan rakan. Di samping itu, kualiti terhadap hasil gubahan juga berkait rapat dengan kualiti komunikasi dan interaksi di antara mereka semasa proses menggubah berjalan. Kanak-kanak yang kerap berinteraksi dengan rakannya juga dapat menjana pelbagai idea bersama berbanding dengan kanak-kanak yang kurang interaksi dengan rakan lebih memfokuskan kepada setuju atau tidak sahaja di samping kurangnya pembinaan idea.

Ciri-Ciri Produk Muzikal Kreatif Kanak-Kanak. Selain daripada kajian yang memfokuskan kepada menerangkan proses pemikiran kreatif muzikal kanak-kanak, terdapat juga kajian yang melihat dari segi ciri-ciri produk muzikal kreatif kanak-kanak yang diterjemahkan melalui gubahan (komposisi) dan ubahan (Improvisasi).

Ciri-Ciri Gubahan Muzikal Kanak-Kanak. Swanwick dan Tillman (1986) melalui kajian secara kualitatif telah melihat hasil gubahan muzikal kanak-kanak dalam pelbagai tahap umur. Dengan menggunakan analisis deskriptif terhadap 700 gubahan yang telah dihasilkan oleh kanak-kanak berumur 3 hingga 15 tahun. Swanwick dan Tillman telah mencadangkan 4 jalinan turutan dalam perkembangan muzikal, iaitu: (a) 0-4 tahun, menguasai bahan; (b) 4-9 tahun, peniruan dan ekspresi; (c) 10-15 tahun, imaginasi bermain; dan (d) 15 tahun ke atas, metakognisi. Apabila kanak-kanak melalui keempat-empat peringkat ini, tahap eksperimentasi mereka semakin kurang dan lebih bersifat konvensional dalam menguasai bahan muzikal.

Davies (1992) menilai lagu kanak-kanak umur 5 hingga 7 tahun. Kajiannya menunjukkan bahawa kanak-kanak mampu bekerja melalui empat jalinan turutan yang dicadangkan oleh Swanwick dan Tillman (1986). Davies turut membuat spekulasi bahawa kanak-kanak mampu untuk mencipta lagu yang mempunyai bentuk asas bersama-sama dengan elemen ekspresi. Beliau turut mendapati bahawa kanak-kanak biasanya merangkakan lagunya dengan permulaan dan penutup yang tersendiri. Ini seterusnya ada membawa kepada pembinaan frasa tengah lagu pula. Di samping itu, kefahaman ilham muzikal mereka dapat dilihat melalui gubahan yang dihasilkan. Kemampuan mereka untuk menghasilkan gubahan lagu yang kompleks didahului dengan kemampuan mereka untuk mengkonsepsikan atau menyatakan kefahamannya.

Smith (2008) yang mengkaji gubahan kanak-kanak berumur 9 hingga 10 tahun dalam permainan rekoder yang telah memperolehi kemahiran asas bagi alat muzik tersebut. Setiap kanak-kanak menulis 6 gubahan berdasarkan kepada pelbagai keadaan: dua irama secara spontan, lagu untuk puisi yang diberikan, lagu berdasarkan kepada motif melodi tertentu, jawapan kepada soalan muzikal dan lagu yang benar-benar menyentuh emosi. Dalam kajian ini, Smith mendapati bahawa tugas yang berkaitan dengan puisi mempunyai tahap muzikal yang tinggi dari segi penciptaan, keaslian, imaginasi dan kiasan bunyi rekoder.

Ciri-Ciri Ubahan (Improvisasi) Muzikal Kanak-Kanak. Brophy (2002) telah menjalankan kajian terhadap 840 produk improvisasi oleh 280 kanak-kanak berumur antara 6 hingga 12 tahun. Skor menunjukkan bahawa improvisasi adalah berdasarkan kepada julat melodi dan gerakan, penggunaan tonik, perkembangan motif, detik dan penggunaan struktur frasa.

Kajian oleh Barrett (2006) pula melihat aspek penghasilan muzik secara spontan dalam keadaan sekolah yang biasa bagi murid sekolah rendah dalam tempoh selama 2 tahun. Pengkaji telah membina sudut muzik bagi membolehkan murid untuk menyanyi, bermain alat muzik dan menulis lagu. Melalui pemerhatian, beliau mendapati kebanyakan murid sama yang mengunjungi sudut muzik tersebut. Apabila beliau meminta murid mengulang melodi tertentu, mereka mengulang secara berbeza dan banyak berlaku perubahan atau improvisasi. Semakin banyak mereka mengulang satu-satu melodi itu, tahap perubahan yang berlaku semakin terperinci dan kompleks. Barrett menyatakan bahawa peluang untuk mengubah lagu-lagu adalah merupakan satu

peranan yang penting dalam pembinaan budaya dan pengetahuan emosi dalam kehidupan kanak-kanak.

Teori Pembelajaran Kanak-Kanak

Teori pembelajaran kanak-kanak adalah sangat bermakna dalam usaha untuk meningkatkan kreativiti di dalam kelas. Falsafah dan kefahaman serta teori pengajaran yang diamalkan oleh guru adalah berkait rapat dengan aliran pemikiran behavioris dan konstruktivis, namun ianya bergantung kepada suasana pembelajaran dari segi penekanan dan fokus pengetahuan yang hendak disampaikan serta bagaimanakan kaedah kreativiti itu hendak disampaikan. Menurut Bettelstone (1998) cara bagaimana kita melihat pembelajaran berlaku akan mempengaruhi pandangan kita terhadap kreativiti. Oleh itu sama ada benar atau tidak pengaruh pembelajaran dan nilai yang kita sandarkan pada proses pembelajaran tersebut adalah banyak berdasarkan kepada pengetahuan kita terhadap teori pembelajaran.

Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Teori konstruktivis melihat setiap individu itu membina pengetahuannya sendiri melalui pengetahuan yang diperolehi dan pengalaman yang dilalui (Spodek & Saracho, 1988). Spodek dan Saracho (1988) turut menyatakan bahawa teori konstruktivis telah memberi sumbangan yang amat penting dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak. Oleh itu, menurut perspektif konstruktivis, pembelajaran berlaku apabila kanak-kanak mengenal pasti masalah di samping bersama-sama menyelesaikannya.

Menurut Piaget (1973), pemikiran kreatif kanak-kanak dan orang dewasa secara kualitatifnya adalah berbeza. Piaget (1973) menegaskan bahawa kanak-kanak tidak menerima pengetahuan secara pasif namun lebih gemar meneroka dan mencipta sendiri atau merekonstruksi pengetahuan melalui aktiviti. Komponen yang menjadi pusat kepada teori perkembangan Piaget terhadap pembelajaran dan pemikiran adalah berdasarkan kepada penglibatan aktif pelajar. Pengetahuan tidak hanya bergerak secara verbal tetapi mesti dikonstruksi dan direkonstruksi oleh pelajar.

Piaget (1973) menegaskan bahawa bagi membolehkan kanak-kanak mengetahui dan merekonstruksi pengetahuan mereka terhadap alam ini, kanak-kanak mestilah beraksi terhadap sesuatu objek yang akan memberikan pengetahuan kepada mereka terhadap objek tersebut (Crain, 2015; Kamii, 2000; Sigel & Cocking, 1977) kerana fungsi akal adalah mengorganisasikan realiti dan aksi pula berperanan untuk membukanya. Kanak-kanak mestilah aktif dan tidak seharusnya disuap dengan fakta tanpa berbuat apa-apa. Di samping itu, Piaget juga menegaskan bahawa tindakan dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan sendiri akan dapat menyokong kepada pendekatan kreatif dan aktiviti kreatif kerana ianya melibatkan kepada praktikal dan pengalaman sebenar mereka (Yilmaz, 2011; Aitkin, 2004; Bettelstone, 1998).

Bruner (1975) yang juga merupakan salah seorang ahli konstruktivis, walaupun beliau kerap menyebutnya sebagai strukturalis. Di antara unsur utama yang membezakan di antara Bruner dan Piaget adalah nilai sosial yang dimasukkan, manakala Piaget tetap kekal terhadap individu. Idea utama yang dikemukakan oleh Bruner (1975) dalam pembelajaran adalah berkaitan proses aktif sosial yang membolehkan pelajar membina idea atau konsep baru berdasarkan kepada pengetahuan semasa dan lampau. Pelajar

akan memilih dan mentransformasikan maklumat, membina hipotesis dan membuat keputusan berdasarkan kepada struktur kognitif yang ada.

Struktur kognitif (cth., skema atau model mental) menyumbang makna dan mengorganisasikan pengetahuan yang membolehkan individu berfikir lebih jauh dan luas daripada maklumat yang diperolehi. Ini memerlukan kerjasama dan penglibatan yang erat di antara guru dan murid di samping terlibat secara aktif dalam perbincangan yang dijalankan. Oleh itu, guru haruslah memberi perhatian serius dalam memastikan dan menggalakkan murid untuk meneroka sendiri sesuatu prinsip atau dasar. Tugas utama yang perlu dilakukan oleh guru adalah untuk menterjemah maklumat yang akan dipelajari kepada satu bentuk format yang bersesuaian dengan tahap semasa kefahaman murid. Kurikulum seharusnya diorganisasikan secara berlingkar bentuknya agar murid dapat terus membina idea baru berdasarkan kepada apa yang telah dipelajari.

Perbezaan terhadap kedua-dua teori ini jelas kelihatan dari segi pandangan mereka terhadap hubungan dan peranan berdasarkan kepada konteks sosiobudaya (Beetlestone, 1998). Pendekatan kajian Piaget adalah berkaitan dengan perlakuan manusia sebagai proses biologikal. Manakala Bruner pula menganggap bahawa semua aktiviti pembelajaran melibatkan konteks sosial yang menjelaskan bahawa hubungan individu dan susun atur sosialnya mempengaruhi pembinaan pengetahuan dan kefahaman (Bruner, 1990). Beliau menjelaskan bahawa perbezaan proses-proses yang terlibat dalam penyelesaian masalah kreatif (Wood, 1998) adalah persekitaran yang menekankan kepada faktor bahasa, komunikasi dan instruksi. Beliau turut tertarik dengan sifat pemikiran kreatif dan cara yang membolehkan manusia untuk berfikir dan bertindak melangkaui maklumat yang diperolehi dalam membina kod dan peraturan.

Kemampuan untuk bertindak secara kreatif berkembang melalui hubungan pembinaan rangkaian di antara minda dan minda orang lain di antara komuniti murid (Pamela, 2009).

Sementara itu, Vygotsky secara khususnya lebih berminat untuk melihat perubahan yang berlaku terhadap diri seseorang berdasarkan kepada faktor budaya dan pandangan serta pengalaman terhadap sesuatu. Misalnya, seni, kesusasteraan dan sejarah yang dianggap sebagai elemen yang mempengaruhi proses tersebut (Wood, 1998). Seperti Bruner, Vygotsky turut memberi perhatian terhadap faktor bahasa yang boleh mempengaruhi pembelajaran dan cara bagaimana interaksi sosial dapat meningkatkan proses pembelajaran. Idea beliau berkaitan dengan 'zon perkembangan proksimal' (Vygotsky, 1978) yang membincangkan peranan sokongan dan bantuan rakan sebaya atau guru dalam meningkatkan prestasi pembelajaran kepada tahap tertinggi adalah sama dengan idea *scaffolding* yang diperkenalkan oleh Bruner. Vygotsky telah mengkonsepsikan hubungan di antara pembelajaran dan perkembangan dalam idea 'zon perkembangan proksimal'. Beliau percaya bahawa perkembangan adalah berkaitan dengan perlakuan. Perkembangan perlakuan boleh dibahagikan kepada dua bahagian; sesuatu yang dapat dilakukan oleh kanak-kanak secara berdikari dan sesuatu pencapaian yang dicapai oleh kanak-kanak berdasarkan kepada bantuan daripada pengetahuan yang diberikan oleh guru dalam menjelaskan hubungan antara prestasi yang dibantu dengan yang tidak dibantu.

Sekiranya kanak-kanak menunjukkan perkembangan dalam pencapaian secara berdikari, maka 'zon perkembangan proksimal' turut meningkat naik (Davis, 2005). Perlakuan yang digunakan oleh guru untuk membantu kanak-kanak dalam menyokong pembelajaran dan perkembangan diistilahkan sebagai *scaffolding*, di mana guru menyediakan arahan, bahan dalam persekitaran yang bersesuaian di samping pengalaman lain yang dapat menyokong kanak-kanak bagi membolehkan mereka untuk memperolehi dan menguasai sesuatu kompetensi dan bergerak kepada kompetensi yang baru (Crain, 2015; Frost, Wortham & Reifel, 2008; Berk & Winsler, 1995).

Dalam bidang pengajaran, melalui perspektif ini dapatlah difahami bahawa bantuan kepada kanak-kanak, di samping sokongan dan galakan adalah perlu bagi memastikan mereka dapat mencapai kejayaan dalam bidang yang lebih jauh daripada tahap dan kemampuan mereka. Berkaitan dengan kreativiti, kanak-kanak memerlukan aktiviti-aktiviti yang dapat memberikan peluang kepada mereka untuk berkata-kata. Apabila kita menggalakkan mereka untuk berkata-kata, interaksi informal dan perlakuan atau tindakan yang wujud akan secara langsung dapat menyumbang kepada peningkatan tahap perkembangan intelektual secara amnya serta tahap literasi secara khususnya (Davis, 2005). Ini adalah sebab mengapa guru-guru harus menyediakan persekitaran pembelajaran yang dapat menggalakkan kanak-kanak untuk berinteraksi secara tidak formal ketika mereka melakukan aktiviti bersama. Peranan guru adalah membantu perbincangan yang berlaku dengan menyediakan beberapa pertanyaan yang membolehkan aktiviti yang sedang dijalankan oleh kanak-kanak berjalan dengan baik dan berkesan (Edwards-Groves, 2002). Oleh itu, berdasarkan kepada teori Vygotsky serta kefahaman beliau terhadap kaitan interaksi sosial terhadap perkembangan kanak-

kanak telah memberikan kita bukti yang jelas bahawa tindakan yang tidak membenarkan atau mengasingkan kanak-kanak daripada aktiviti yang membolehkan mereka berinteraksi dengan orang lain haruslah dielakkan. Tindakan guru yang lebih gemar suasana yang senyap dan sunyi semasa aktiviti pembelajaran berlangsung sebenarnya tidak akan dapat membantu kepada perkembangan intelektual kanak-kanak.

Model Proses Pembinaan Kreativiti Cecil

Model proses kreativiti yang diperkenalkan oleh Cecil et al., (1985) adalah merupakan satu model yang boleh digunakan dalam membantu tugas untuk melatih kanak-kanak menjadi individu kreatif. Secara asasnya, model ini terdiri daripada empat elemen seperti berikut:

1) Rasa ingin tahu.

Kanak-kanak adalah merupakan insan yang secara fitrahnya mempunyai sifat ingin tahu yang tinggi. Mereka sentiasa peka dan ingin tahu terhadap sesuatu yang berada di sekeliling mereka.

2) Meneroka.

Melalui pemerhatian, kanak-kanak didapati sangat berminat untuk menyiasat sesuatu objek, situasi atau idea. Mereka akan menggunakan kesemua deria mereka untuk mengumpul maklumat. Memerhatikan orang lain juga adalah merupakan sebahagian daripada cara kanak-kanak menyiasat dan mereka juga merupakan pakar dalam mengesan sesuatu (Claxton et. al, 2005).

3) Bermain.

Kanak-kanak memulakan tempoh total pembentukan karakter renjaman secara spontan dan tanpa objektif yang jelas. Tidak ada usaha untuk melabel dan menganalisis maklumat yang diperolehi, sebaliknya mereka lebih meletakkan diri dalam pelbagai pengalaman dan juga melibatkan diri dalam aktiviti imaginatif. Mereka mungkin bermain secara fizikal atau dengan idea dan ada ketikanya mereka berfikir perkara yang lain ketika melakukan sesuatu perkara yang lain. Oleh kerana tiada sesuatu yang menjadi tumpuan fokus kepada mereka, maka mereka bebas untuk memerhati dan menilai sesuatu yang dialami dan diperhatikan sepanjang proses bermain. Ini juga adalah merupakan peluang untuk imaginasi hadir semasa proses bermain kanak-kanak yang membolehkan terhasilnya pelbagai idea yang lahir secara tidak sedar (Duffy, 2006).

4) Kreativiti.

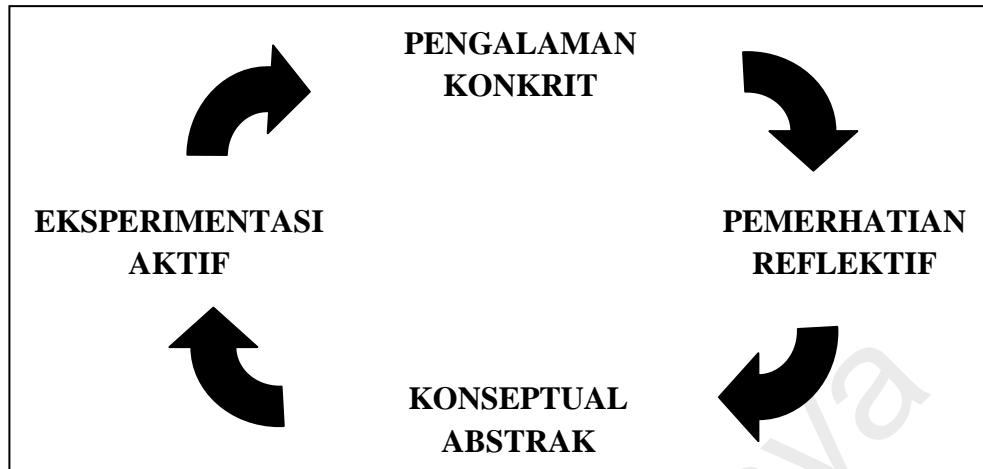
Peringkat ini adalah merupakan peringkat kanak-kanak untuk menghasilkan sesuatu. Kanak-kanak akan meneroka sesuatu yang luar biasa atau pendekatan baru terhadap sesuatu bahan atau situasi yang sedang diteroka dan siasat. Mereka mungkin sedang bermain dengan peraturan yang pernah diajar kepada mereka dan juga untuk menyesuaikan dengan keadaan tertentu bagi mendapatkan satu kesimpulan yang baru. Oleh itu pada peringkat ini, kanak-kanak akan cuba untuk membina dan menghasilkan sesuatu bagi membolehkan mereka untuk membentuk satu nilai, kefahaman dan persepsi baru berdasarkan kepada pengalaman sedia ada mereka dan situasi yang sedang dialami (Duffy, 2006).

Model Pembelajaran Kolb

Model pembelajaran David Kolb telah diperkenalkan oleh beliau pada tahun 1984. Model Kolb ini terdiri daripada dua tahap. Tahap pertama terdiri daripada empat peringkat kitaran pembelajaran dan tahap kedua pula merupakan empat gaya pembelajaran yang berasingan. Kebanyakan teori pembelajaran Kolb lebih mengambil kira aspek proses dalaman kognitif pelajar. Kolb menjelaskan bahawa pembelajaran melibatkan pengambilalihan konsep abstrak yang boleh diaplikasikan secara fleksibel berdasarkan kepada situasi tertentu. Menurut teori Kolb, dorongan terhadap perkembangan sesuatu konsep yang baru adalah bersandarkan kepada pengalaman yang baru.

Pembelajaran adalah proses, manakala pengetahuan dibentuk melalui tranformasi pengalaman (Kolb, 1984). Teori pembelajaran gaya pembelajaran eksperimental Kolb secara asasnya terdiri daripada empat peringkat kitaran pembelajaran yang memerlukan pelajar untuk melalui kesemua peringkat tersebut. Rajah 2.1 di bawah menunjukkan teori kitaran pembelajaran eksperimental Kolb.

- 1) Pengalaman Konkrit – Pengalaman baru yang diperolehi atau mengintegritasi pengalaman sedia ada.
- 2) Pemerhatian Reflektif – Pengalaman baru yang ketidakselarasan antara pengalaman dan pemahaman.
- 3) Konseptual Abstrak – Refleksi terhadap idea baru, atau mengubahsuai suatu konsep abstrak sedia ada.
- 4) Eksperimentasi Aktif – Pelajar mengaplikasikan diri mereka terhadap dunia sekeliling bagi mendapatkan jawapan atau keputusan.



Rajah 2.1 : Model Pembelajaran Kolb

Pembelajaran yang berkesan akan berlaku apabila seseorang itu melalui proses kitaran empat tahap berikut. Melalui (1) pengalaman secara konkrit yang diperolehi, seterusnya diikuti dengan (2) pemerhatian dan refleksi terhadap pengalaman yang membawa kepada (3) pembentukan konsep abstrak (analisis) dan generalisasi (kesimpulan) yang digunakan bagi (4) menguji hipotesis terhadap situasi masa depan, yang akhirnya membawa kepada satu pengalaman baru.

Kolb (1974) melihat pembelajaran itu sebagai satu proses integrasi yang saling menyokong dan membantu terhadap setiap peringkat ke peringkat yang seterusnya. Adalah mungkin untuk memasuki kitaran pada mana-mana peringkat atau mengikutinya melalui urutan yang difikirkan logik. Namun pembelajaran yang efektif hanya akan berlaku apabila pelajar mampu untuk melaksanakan semua empat peringkat model tersebut. Oleh itu, tidak ada satu pun peringkat kitaran yang berkesan sebagai prosedur pembelajaran yang berdiri sendiri. Kolb menjelaskan bahawa setiap individu secara semula jadinya lebih gemar gaya pembelajaran tunggal. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi gaya pembelajaran seseorang, contohnya persekitaran sosial, pengalaman

pendidikan atau struktur kognitif asas individu. Apa sahaja yang mempengaruhi pilihan gaya, sebenarnya adalah ditentukan oleh hasil daripada dua pasang pemboleh ubah, atau dua pilihan berasingan yang dibuat. Kolb menyebutnya sebagai garis paksi yang masing-masing dengan mod yang bercanggah seperti berikut.

Kolb menjelaskan secara asasnya terdapat dua kontinum iaitu paksi timur-barat yang dipanggil sebagai kontinum proses (cara pendekatan kita terhadap tugas) dan paksi utara-selatan yang dipanggil sebagai kontinum persepsi (tindak balas emosi atau cara berfikir dan merasa terhadap sesuatu). Kolb percaya bahawa kita tidak boleh melakukan kedua-dua pemboleh ubah pada paksi tunggal pada masa yang sama (berfikir dan merasa). Gaya pembelajaran kita adalah merupakan hasil daripada keputusan pilihan yang dibuat. Adalah lebih mudah untuk melihat pembinaan gaya pembelajaran Kolb melalui cara matrik berpasangan. Setiap gaya pembelajaran adalah merupakan gabungan dua gaya pilihan. Jadual di bawah menunjukkan istilah bagi keempat-empat gaya pembelajaran; mencapah, mengasimilasi, menumpu dan menampung.

Jadual 2.1

Pendekatan Tugas Kolb

	Buat (Eksperimental Aktif – EA)	Perhati (Pemerhatian Reflektif – PR)
Rasa (Pengalaman Konkrit – PK)	Menampung (PK/EA)	Mencapah (PK/PR)
Fikir (Konsetualisasi Abstrak – KA)	Menumpu (KA/EA)	Mengasimilasi (KA/PR)

Apabila kita mengetahui gaya pembelajaran seseorang, ianya akan membolehkan kita untuk memilih gaya pembelajaran yang berorientasikan kepada kaedah tertentu yang hendak dipilih. Ini bermakna setiap orang akan bertindak balas terhadap sesuatu dan memerlukan rangsangan terhadap semua jenis gaya pembelajaran terhadap satu sama lain. Pemilihan gaya pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan yang diberikan adalah merupakan satu penekanan yang perlu diberi perhatian. Berikut adalah penerangan ringkas mengenai empat gaya pembelajaran Kolb.

1) Mencapah (Rasa dan Perhati – PK/PR)

Individu seperti ini dapat melihat perkara dari perspektif yang berbeza. Golongan ini bersifat sensitif dan lebih suka untuk memerhati daripada melakukan. Cenderung untuk mengumpul maklumat dan menggunakan imaginasi untuk menyelesaikan masalah. Golongan ini adalah merupakan individu yang terbaik dalam memberi pandangan terhadap situasi konkrit melalui sudut pandangan yang berbeza.

Kolb menggelarkan gaya ini sebagai mencapah kerana individu seperti ini akan bertindak lebih baik dalam situasi yang memerlukan sumbangan idea, misalnya sumbangsaran. Individu gaya pembelajaran mencapah ini juga mempunyai minat yang luas terhadap budaya dan gemar untuk mengumpul maklumat. Mereka ini juga mempunyai minat terhadap orang lain, cenderung untuk berimaginasi dan beremosi serta mempunyai kecenderungan yang kuat terhadap bidang seni. Orang yang memiliki gaya pembelajaran mencapah ini lebih suka bekerja secara kumpulan kerana bersedia untuk mendengar sebarang pandangan dan pendapat.

2) Mengasimilasi (Perhati dan fikir – KA/PR)

Fokus utama pembelajaran mengasimilasi adalah ringkas dan menggunakan pendekatan logik. Idea dan konsep adalah lebih penting berbanding orang lain. Mereka ini memerlukan keterangan yang jelas dan baik berbanding peluang yang praktikal. Mereka mempunyai kemampuan yang cemerlang untuk memahami maklumat yang luas dan menyusun maklumat tersebut kepada format yang logik dan jelas.

Golongan gaya pembelajaran ini kurang memberi tumpuan terhadap orang lain, lebih berminat terhadap idea-idea dan konsep abstrak. Mereka ini juga lebih tertarik kepada teori bunyi yang logikal sifatnya daripada pendekatan berdasarkan nilai praktikal. Gaya pembelajaran ini adalah sesuai dan berkesan dalam kerjaya yang berkaitan dengan bidang sains dan maklumat. Dalam situasi pembelajaran formal, mereka yang memiliki gaya ini lebih suka membaca, mendengar kuliah, meneroka model analisis dan menggunakan masa untuk berfikir semasak-masaknya.

3) Menumpu (Buat dan Fikir – KA/EA)

Mereka yang mempunyai gaya pembelajaran menumpu ini boleh menyelesaikan masalah dan akan menggunakan pembelajaran mereka untuk mencari penyelesaian kepada isu-isu praktikal. Mereka lebih suka tugas berbentuk teknikal dan kurang mengambil berat hal berkaitan orang lain atau aspek interpersonal. Golongan ini juga mempunyai kemahiran terbaik dalam mencari kegunaan praktikal terhadap idea-idea dan teori. Mereka boleh menyelesaikan masalah dan membuat keputusan dengan mencari penyelesaian kepada persoalan dan masalah. Orang yang mempunyai gaya pembelajaran menumpu lebih tertarik kepada tugas-tugas teknikal berbanding masalah daripada isu-isu sosial atau interpersonal.

4) Menampung (Buat dan Rasa – PK/EA)

Gaya pembelajaran menampung adalah berbentuk *hands-on* dan lebih bergantung kepada gerak hati dan bukannya logik. Mereka ini gemar menggunakan analisis orang lain dan memilih sesuatu yang praktikal melalui pendekatan eksperimental. Mereka mudah tertarik dengan cabaran dan pengalaman baru dan akan cuba untuk melaksanakan rancangan yang telah dibina.

Mereka biasanya bertindak atas naluri dan bukannya logik. Orang yang mempunyai gaya pembelajaran menampung juga akan cenderung untuk bergantung kepada maklumat orang lain daripada menjalankan analisis mereka sendiri. Gaya pembelajaran ini adalah sesuatu yang lazim dalam populasi umum.

Peringkat pembelajaran dan kitaran yang diperkenalkan oleh Kolb (1984) boleh digunakan oleh guru-guru sebagai satu cara untuk menilai secara kritikal peruntukan pembelajaran yang biasanya disediakan untuk pelajar dan untuk membangunkan peluang-peluang pembelajaran yang lebih sesuai. Para guru perlu memastikan aktiviti yang direka dan dijalankan adalah dengan cara yang terbaik dan sesuai buat mereka. Melalui pengenalanpastian gaya pembelajaran ini akan dapat membantu pelajar untuk belajar dengan cara yang lebih berkesan melalui pemahaman yang jelas terhadap kekuatan dan kelemahan individu itu sendiri melalui aplikasi kitaran pembelajaran pengalaman. Oleh yang demikian, pembinaan dan pemilihan aktiviti dan bahan yang akan dibangunkan seharusnya dapat menarik perhatian dan minat pelajar berdasarkan kepada peringkat kitaran pembelajaran pengalaman dengan melibatkan pelajar melalui keseluruhan proses secara berurutan.

Kaedah Pembelajaran Muzik Kanak-Kanak

Dalam kaedah pembelajaran muzik, terdapat beberapa tokoh yang telah memperkenalkan pelbagai kaedah yang telah dapat memastikan proses pengajaran dan pembelajaran muzik dapat berjalan dengan berkesan seperti Emile Jacques-Dalcroze (1865-1950), Zoltan Kodaly (1882-1967) dan Carl Orff (1895-1992). Walaupun terdapat perbezaan dari segi teknik, namun ketiga-tiga kaedah ini menekankan pemikiran kreatif kanak-kanak (Abeles et al, 1984; Carder, 1990). Kaedah pembelajaran muzik ini telah turut diamalkan di seluruh dunia termasuk di Malaysia. Pendidik muzik Amerika mendapati bahawa kaedah-kaedah pengajaran ini sangat menarik kerana asas aktiviti yang berpusatkan murid (Mark, 1996). Kaedah pembelajaran ini masih diamalkan dan semakin meresapi amalan pendidik muzik hari ini (Campbell & Scott-Kassner, 1995; Peddell, 2005).

Zoltan Kodaly. Kaedah Kodaly diperkembangkan dalam sistem pendidikan Hungary di bawah pimpinan Zoltan Kodaly (1882-1987). Kodaly mempercayai bahawa penguasaan literasi muzik merupakan hak asasi sejagat. Justeru, muzik harus diajar secara berkesan kepada semua murid di semua sekolah tanpa memerlukan alat muzik yang mahal. Matlamat ini boleh dicapai melalui satu sistem pengajaran muzik melalui nyanyian. Menurut Kodaly, “*singing is the best foundation for musicianship*”. Lagu yang digunakan sebagai bahan pengajaran dalam kaedah Kodaly dipilih secara teliti, seboleh-bolehnya lagu rakyat sejati, kerana menurut beliau “*the folk songs of a child’s own heritage should be the vehicle of all early instruction*”. Di antara falsafah dan konsep yang telah diperkenalkan oleh Kodaly dalam kaedah pengajaran muzik ialah:

- 1) Muzik adalah kepunyaan manusia : Muzik perlu diajar dan dipelajari oleh semua lapisan masyarakat untuk menghasilkan rakyat yang berilmu dalam bidang muzik. Melalui muzik, aspek pendengaran, intelek, emosi, fizikal dan kebudayaan seseorang kanak-kanak dapat dikembangkan.
- 2) Nyanyian adalah asas kemahiran muzik : Suara adalah merupakan alat muzik semula jadi yang berkesan. Oleh kerana muzik merupakan hak dan keperluan bersama maka sebaik-baiknya pengalaman muzikal kanak-kanak itu dimulakan melalui nyanyian.
- 3) Muzik rakyat sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran : Bahan yang terbaik untuk digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran muzik ialah muzik atau lagu rakyat.
- 4) Nyanyian koir : Nyanyian koir dapat menimbulkan keseronokan secara kumpulan. Aktiviti ini akan dapat membentuk manusia yang berdisiplin, berperibadi tinggi dan mulia.
- 5) Alat muzik tidak perlu digunakan : Alat muzik seperti piano tidak perlu digunakan untuk mendapatkan ketepatan pic dan mengiringi nyanyian. Cukup sekadar menggunakan suara untuk memperdengarkan lagu pada peringkat awal nyanyian.
- 6) Pembelajaran muzik perlu berlaku di peringkat prasekolah : Kanak-kanak mudah menerima dan terpengaruh. Oleh itu mereka haruslah dibimbing agar dapat memastikan mereka tidak terdedah dan terpengaruh dengan muzik yang tidak bermutu.

- 7) Muzik perlu menjadi tunjang dan nadi kurikulum pendidikan di sekolah. Menurut Kodaly, muzik boleh membantu kepada perkembangan emosi, intelek, jasmani dan rohani kanak-kanak.

Emile Jaques-Dalcroze. Dalam bukunya yang bertajuk *Rhythm, Music and Education* (1921) dan *Eurhythmics, Art and Education* (1972), Dalcroze menerangkan bagaimana dia mengembangkan kaedahnya ini melalui pemerhatian terhadap beberapa orang pelajarnya. Beliau mendapati bahawa pelajar dewasa lazimnya menghadapi masalah untuk membunyikan irama dengan betul, walaupun pelajarnya dapat menunjukkan irama dan tempo yang baik semasa melakukan aktiviti fizikal yang biasa seperti berjalan dan melompat. Ini kerana beliau mahukan setiap pelajarnya mempunyai deria yang dapat mengaitkan konsep muzik seperti nyanyian, bentuk dan harmoni, dan bukannya satu pengalaman yang bersifat individu yang terasing.

Pendekatan Dalcroze boleh dibahagikan kepada tiga elemen: eurhythmics (latihan irama menggunakan anggota badan), solfa dan improvisasi. Ramai yang mengaitkan *eurhythmics* dengan pendekatan yang diperkenalkan oleh Dalcroze berbanding solfa dan improvisasi yang juga merupakan aspek yang sama pentingnya. *Eurhythmics* kerap dijadikan sebagai asas kepada pengalaman awal pembelajaran muzik kerana Dalcroze percaya bahawa "*rhythm was the fundamental motivating force in all of the arts, especially music*" (Landis & Carder, 1990). Selepas mendapat latihan yang cukup dalam *eurhythmics*, Dalcroze menganjurkan pula kepada improvisasi bagi membina kebebasan melalui alat muzik, di samping dapat memberi peluang untuk mensintesis elemen-elemen muzik. Sungguhpun Dalcroze menggunakan kibod sebagai

alat muzik untuk improvisasi, namun guru muzik bolehlah mengaplikasikan konsep improvisasi ini dengan menggunakan alat muzik yang ada di dalam kelas (Campbell & Scott-Kassner, 1995).

Melalui kaedah ini, pembinaan pemikiran kreatif akan meresap melalui aktiviti pengajaran. Pelajar adalah digalakkan untuk mencipta gerakan melalui imaginasi yang digambarkan oleh guru. Dengan menggunakan pengalaman-pengalaman lepas, pelajar dapat mencipta gerakan yang jelas menunjukkan satu bentuk ekspresi fizikal melalui komposisi muzikal (Frego et al, 2004). Kompetensi terhadap tempo dan gerakan kreatif berdasarkan bunyi, kedua-duanya adalah berpunca daripada pendekatan Dalcroze yang dianggap penting dalam pengajaran muzik kanak-kanak serta menjadi penekanan asas bagi pengamal pedagogi muzik (Peddell, 2005).

Carl Orff. Pendekatan Orff Schulwerk telah diperkenalkan oleh Carl Orff dan Gunild Keetman (1909-1990) yang lazimnya mengaitkan alat muzik berpici dan alat perkusi yang tidak berpici seperti xilofon, kerincing dan dram tangan. Namun, bermain alat muzik hanya merupakan sebahagian kecil sahaja dalam keseluruhan falsafah pendidikan muzik. Asas utama kepada pendekatan Orff ini adalah berdasarkan kepada perkembangan terhadap “*elemental building blocks*” yang dianggap sebagai asas kepada pengetahuan muzik dan pemikiran kreatif melalui improvisasi dan komposisi (Carder, 1990). Carl Orff memperkembangkan pendekatan pengajaran muzik untuk kanak-kanak, bermula dengan konsep bahawa perasaan mendahului kefahaman intelektual. Aktiviti Orff menggunakan bahan seperti irama percakapan kanak-kanak, lagu dan permainan kanak-kanak, tarian rakyat dan cerita rakyat. Pendekatan ini banyak menegaskan

permainan dan improvisasi pola irama menggunakan alat muzik perkusi. Beliau juga mencipta alat muzik khas iaitu *the Orff instruments* yang menyerupai xilofon skel pentatonik untuk memperkembangkan muzikaliti kanak-kanak dalam bilik darjah.

Improvisasi adalah merupakan proses asas pengalaman menurut media Orff (nyanyian, bertutur, bergerak, muzik badan dan main alat muzik). Dengan mempelajari irama asas dan bentuk melodi, mereka akan dapat meneroka dan mengimprovisasinya. Proses ini secara umumnya berlaku dalam masyarakat yang interaktif sifatnya dan dapat membentuk tahap kefasihan dan keaslian idea muzikal kanak-kanak (Steen, 1993).

Pendekatan Orff ini secara umumnya mengandungi tiga tahap: peniruan, eksplorasi dan improvisasi. Pada tahap yang pertama, kanak-kanak akan meniru bentuk muzikal yang diberikan oleh guru seperti menepuk irama, mengajuk bentuk irama atau meniru lagu dengan menghafal. Kemudian, kanak-kanak akan diberi peluang untuk meneroka dan memanipulasi bentuk-bentuk yang membawa kepada ciptaan yang unik. Tahap yang terakhir adalah untuk mengimprovisasi dan mengubah bentuk yang akan sesuai dengan bentuk muzikal yang besar (Steen, 1993).

Menurut Orff dalam bukunya yang bertajuk *The Schulwerk* (1978), beliau tidak menggalakkan penggunaan notasi muzik pada peringkat awal pembelajaran. Pelajar digalakkan untuk menyanyi, bermain, mengubah dan mengimprovisasi muzik secara kompleks sebelum mempelajari notasi muzik. Beliau percaya bahawa simbol muzikal hanya sesuai diperkenalkan apabila kanak-kanak menunjukkan keinginan terhadap notasi muzik.

Sungguhpun terdapat beberapa kaedah dalam pembelajaran muzik kanak-kanak, namun kajian ini telah memilih kaedah pembelajaran muzik Zoltan Kodaly kerana kaedah pengajaran beliau lebih menekankan kepada penggunaan lagu rakyat dalam pendidikan muzik kanak-kanak.

Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional

Lagu kanak-kanak Melayu tradisional adalah merupakan lagu-lagu yang dinyanyikan dalam masyarakat Melayu tradisional. Sama seperti sastera rakyat, lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang dinyanyikan berkembang secara lisan. Malah dapat dikategorikan bahawa nyanyian lagu-lagu ini juga merupakan salah satu bahasa atau sastera lisan tetapi dalam hal ini bahan tersebut dilagukan atau dinyanyikan.

Sehingga kini tidak banyak kajian yang dijalankan berkenaan lagu tradisional dan juga lagu rakyat di Malaysia (Mohd Hassan et al., 2009). Hampir tiada langsung kajian khusus yang dijalankan terhadap lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Namun begitu terdapat beberapa kajian yang telah dijalankan oleh penyelidik tempatan berkaitan dengan lagu-lagu rakyat sama ada bangsa Melayu atau etnik-etnik yang terdapat di Malaysia. Di antaranya ialah Aripin Said dan Mohd Ghazali Abdullah (1997) yang telah telah mengumpulkan lagu-lagu rakyat negeri Pahang dan telah membuat analisis dari segi teks dan kaitannya dengan budaya masyarakat tersebut (Mohd Hassan et al., 2009).

Mohd Ghouse Nasruddin (1992) pula, telah banyak mengumpul dan menotasikan lagu-lagu rakyat melalui bukunya *The Malay Traditional Music*. Lagu-lagu yang dikumpulkan adalah berkaitan dengan wayang kulit, makyung, menora, mek mulung dan jikey. Lagu-lagu ini digunakan dalam menggubah muzik berbentuk teater tradisional yang dimainkan oleh golongan dewasa suatu masa dahulu.

Secara khususnya belum ada kajian yang dijalankan berkaitan dengan pengumpulan dan analisis lagu kanak-kanak Melayu tradisional di negara ini. Namun, kajian-kajian lain yang telah dinyatakan di atas telah dapat dijadikan sebagai panduan menjadikan lagu tradisional Melayu sebagai sebuah khazanah seni yang tinggi nilainya (Mohd Hassan et al., 2009).

Corak dan Gaya Bahasa. Lagu kanak-kanak Melayu tradisional merupakan seni puisi berlagu dan berirama, serta mempunyai kecantikan lirik untuk diwarisi oleh bangsa Melayu sejak zaman-berzaman. Lagu-lagu itu merupakan salah satu genre yang terdapat dalam perkembangan kesusasteraan Melayu. Liriknya yang berupa pantun, gurindam, seloka dan puisi bebas disampaikan melalui melodi dan irama. Ada lagu yang mempunyai cerita yang panjang dan berangkap. Namun tetap mempunyai makna yang tersurat dan tersirat.

Lirik lagu kanak-kanak Melayu tradisional ini jelas menunjukkan kepada kita betapa kebijaksanaan pemikiran orang Melayu masa silam yang begitu mengagumkan. Lirik yang dicipta dipadankan dengan melodi dan irama, menjadikan lagu-lagu ini sesuai untuk dinyanyikan bersama dengan aktiviti oleh kanak-kanak. Dalam hubungan ini, corak dan gaya bahasa yang terdapat dalam lirik lagu-lagu tersebut kebanyakannya

berkait rapat. Berdasarkan kajian yang telah dibuat, terdapat banyak lagu kanak-kanak Melayu tradisional berkait rapat dengan gaya bahasa yang terdapat dalam pantun, syair, gurindam, seloka, mantera, jampi dan serapah.

Gaya Bahasa dan Loghat. Loghat atau dialek ialah jenis bahasa yang digunakan dalam percakapan di sesuatu daerah atau bahagian dalam sesebuah negeri. Bahasa atau pelat sebutan yang khususnya bagi setiap daerah tertentu ada kalanya berbeza dari sebutan-sebutan umum yang digunakan pada satu-satu tempat.

Antara faktor yang menyebabkan wujudnya bahasa daerah ini adalah disebabkan oleh tempat yang berasingan apabila penutur-penutur terpisah oleh sekatan-sekatan tertentu seperti gunung-ganang, hutan rimba dan sebagainya yang menjadikan tiap-tiap kumpulan atau masyarakat mempunyai sejarah perkembangan yang tersendiri termasuklah perkembangan bahasa. Dari semasa ke semasa, ciri-ciri perbezaan bahasa ini menjadi semakin ketara dari satu generasi ke generasi seterusnya. Pada suatu ketika, bahasa Melayu dipercayai terdiri dari satu variasi bahasa tetapi telah berkembang menjadi dialek-dialek yang berasingan dan keadaan ini berkekalan sehingga sekarang.

Loghat atau dialek memang memberi ciri penting kepada lagu kanak-kanak Melayu tradisional di setiap negeri. Loghat atau dialek yang dimaksudkan ini dapat kita lihat sama ada pada diksi (perkataan), sebutan mahupun penggunaan struktur ayat yang dipengaruhi oleh tatabahasanya. Perkara ini bukanlah satu perkara yang ganjil tetapi dapat memberi keistimewaan serta kelainan terhadap lagu-lagu tersebut. Hal ini dapat dikaitkan dengan suasana yang ada di negeri-negeri tersebut, baik dari segi sosialisasi

masyarakatnya, alam keliling, migrasi manusia serta tahap-tahap perkembangan bahasa itu sendiri termasuk pengaruh daripada bahasa lain khususnya bahasa Arab.

Fungsi Lagu. Bagi membicarakan fungsi-fungsi dan peranan lagu kanak-kanak Melayu tradisional, terdapat 3 fungsi utama di samping komponen-komponen lain yang terdapat di dalamnya. Fungsi utama lagu kanak-kanak Melayu tradisional ialah hiburan dan sosial, pendidikan serta ritual kanak-kanak.

1) Hiburan dan sosial.

Memang tidak dapat dinafikan bahawa wujudnya lagu-lagu nyanyian kanak-kanak dahulu berfungsi sebagai hiburan dan bersosialisasi dalam kalangan mereka. Memandangkan tiada alternatif lain untuk berhibur seperti zaman moden ini, maka menjadi faktor utama wujudnya lagu-lagu tertentu bagi menghiburkan hati sama ada sebagai mengiringi permainan atau gerakan, hiburan sendiri, senda gurau atau usik-mengusik, berjenaka dan berteka-teki.

2) Permainan dan gerakan.

Kanak-kanak Melayu dahulu mempunyai pelbagai jenis permainan yang diperturunkan dari satu generasi ke satu generasi. Stail permainan kanak-kanak dahulu adalah unik kerana kebanyakannya diiringi dengan nyanyian-nyanyian tertentu bagi membangkitkan keseronokan dan kemeriahan bermain. Kegiatan harian, bermusim dan tahunan di persekitaran membolehkan mereka bermain dan berhibur pada masa yang sama. Malah sejak dari kecil lagi kanak-kanak telah mula membiasakan diri dengan keadaan yang demikian. Oleh yang demikian, wujudlah permainan tradisional dan nyanyiannya bagi mengisi masa yang ada s

ementara orang-orang dewasa menjalankan kegiatan ekonomi harian masing-masing. Ada di antara lagu dan permainan dahulu tidak lagi dimainkan ketika ini dan hanya diketahui oleh ibu bapa dan datuk nenek kita sahaja. Walau bagaimanapun, masih ada juga yang masih dimainkan oleh kanak-kanak sekarang tetapi dengan terdapatnya beberapa perubahan.

3) Suka-suka.

Kajian mendalam terhadap perhubungan muzik dengan perkembangan kanak-kanak menunjukkan bahawa muzik atau nyanyian memainkan peranan penting sebagai alat hiburan dan bersuka ria di peringkat umurnya seiring dengan perkembangan kognitif, mental dan fizikal. Kanak-kanak yang aktif bermain dan menyanyi secara berkumpulan pula dapat memperkembangkan kemahiran berinteraksi secara sosial dan membentuk keyakinan diri. Lagu-lagu yang digunakan sebagai hiburan dan bersuka-suka menggambarkan daya kreatif dan kebijaksanaan kanak-kanak dahulu menggabungkan bahasa dengan keadaan persekitaran untuk mencipta lagu sendiri. Di samping itu, lagu kanak-kanak Melayu juga turut memberi sumbangan dalam pertumbuhan serta perkembangan puisi Melayu lama. Pantun adalah jenis puisi yang amat diminati. Ini terbukti apabila pantun digunakan secara meluas dalam nyanyian kanak-kanak.

4) Jenaka.

Lagu-lagu jenaka yang mempunyai unsur kejenakaan atau kelucuannya terhasil daripada gambaran sesuatu perlakuan, terdapat unsur-unsur pengajaran, nasihat dan sindiran di dalamnya.

5) Senda.

Nyanyian yang berbentuk usik-mengusik dan ejek-mengejek kepada rakan-rakan begitu banyak didapati dan boleh dikatakan lagu-lagu yang berbentuk sebegini mempunyai unsur jenaka dan menjadi bahan ketawa beramai-ramai.

6) Teka-teki.

Salah satu cara berhibur dalam kalangan kanak-kanak dahulu ialah dengan menyanyikan beberapa rangkai kata yang berbentuk teka-teki. Lagu yang berbentuk teka-teki yang memerlukan jawapan adalah merupakan satu daripada alat untuk menggerakkan cara berfikir secara spontan dan membina kemahiran berfikir dengan tepat.

7) Pendidikan.

Mesej yang terkandung dalam lagu kanak-kanak merangkumi fungsi mendidik yang cukup dalam maknanya. Walaupun ia hanya lagu kanak-kanak, tetapi isinya mengemukakan tentang nasihat, adat dan agama secara umumnya agar mudah dikenali serta difahami. Lagu yang berbentuk nasihat misalnya lebih jelas bersifat mengajar atau memberi nasihat ke arah melakukan sesuatu yang baik dan meninggalkan yang buruk. Persoalan tentang agama khususnya tentang balasan hari kemudian juga ada diketengahkan. Jika diteliti, terdapat maksud lain yang tersirat dalam beberapa lagu-lagu kanak-kanak. Jika dilihat dari sudut positif, kita dapati nyanyian kanak-kanak dahulu mendidik mereka supaya bertindak secara bijaksana dalam apa jua aktiviti atau perbuatan yang akan dilakukan.

8) Ritual kanak-kanak.

Dalam masyarakat Melayu, mantera atau jampi, serapah atau seru merupakan pengucapan yang berentak puisi yang mengandungi unsur sihir dan bertujuan bagi mempengaruhi atau mengawal sesuatu perkara untuk memenuhi keinginan penuturnya. Namun begitu, jampi, serapah atau ritual kanak-kanak dahulu bukanlah merupakan ayat yang dibaca bagi melakukan sihir secara batin, tetapi lebih berfungsi sebagai penguat semangat apabila ingin melakukan sesuatu perkara atau sebagai penawar jika terjadi sesuatu perkara ke atasnya. Jampi pendek yang dinyanyikan mempunyai ritma dan melodi yang mudah dan lebih bersifat memujuk secara psikologi supaya dapat mengatasi atau menghadapi sesuatu perkara buruk yang menimpa. Di penghujung jampi selalunya disertakan dengan hembusan (Mohd Hassan et al., 2009)

Oleh itu dapatlah dirumuskan bahawa nyanyian lagu kanak-kanak tradisional selain daripada hiburan, turut berfungsi untuk memberikan didikan kepada kanak-kanak tersebut. Nyanyian lagu kanak-kanak merupakan satu medium pendidikan dalam masyarakat tradisional khususnya yang disampaikan oleh seseorang sama ada dewasa atau kanak-kanak serta mempunyai khalayaknya yang tersendiri.

Senarai Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional

Dalam kajian ini, penyelidik memfokuskan kepada sepuluh buah lagu kanak-kanak Melayu tradisional sebagai bahan untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Walaupun terdapat pelbagai jenis dan fungsi lagu-lagu tersebut, namun pengkaji akan memfokuskan kepada lagu-lagu yang berfungsi sebagai permainan sahaja. Malah

lagu-lagu tersebut juga adalah lagu-lagu yang hadir bersama-sama dengan gerakan dan permainan yang tersendiri. Ini adalah kerana melalui pemilihan lagu-lagu seperti berikut, akan memastikan peranan lagu-lagu tersebut sebagai alat yang dapat meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak tercapai. Pemilihan lagu dan penerangan permainan dan gerakan bagi setiap lagu adalah seperti berikut.

Lagu 1: Bit Bit Kucing

Bit Bit Kucing

Kucing Terngiau-ngiau

Mana Bulu Sapi

Dipatuk Ayam Gagau

Gau Gau Siagau

Lagu ini mempunyai persamaan dengan lagu permainan kanak-kanak masa kini iaitu enjit-enjit semut. Lagu ini dinyanyikan sambil pemain mencubit bahagian atas tangan rakan.

Lagu 2: Cok Cok Pin

Cok Cok Pin

Pin Dalam Gantang

Mana Tikus Bunting

Lari Masuk Lubang

Permainan ini melibatkan dua orang pemain yang duduk secara berhadapan. Semasa menyanyikan lagu tersebut, salah seorang rakan membuka tapak tangannya sementara rakan lain mencucuk tapak tangan tersebut dengan jari telunjuk. Di penghujung lagu ini, rakan yang menyanyi akan menggeletek ketiak atau pinggang kawannya dan ketawa bersama-sama. Nyanyian ini juga selalu dinyanyikan oleh seorang abang atau kakak sewaktu bermain bersama adik kecil.

Lagu 3: Buai Buai Kangkong

Buai-buai Kangkong

Sampai Tepi Paya

Balik Menyabong

Makan Nasi Saja

Lagu ini dinyanyikan sambil bermain buaian.

Lagu 4: Ram Ram Pisang

Ram Ram Pisang

Pisang Masak Ranum

Jatuh Dalam Lubang

Disambar Bapak Yu

Genggaman (penumbuk) yang dibahagian bawah sekali akan pecah mendatar di akhir lagu. Nyanyian ini diteruskan sehinggalah kesemuanya pecah. Setelah kesemua tangan bertindih secara mendatar, maka permainan diteruskan dengan nyanyian lagu tadi sambil tangan-tangan tadi digerakkan secara bulatan.

Lagu 5 : **Anggur Hijau Limau Merah**

Anggur Hijau

Limau Merah

Hendakkan Saya

Mari Sebelah

Dua orang pemain akan menyilangkan tangan mereka sambil menyanyikan lagu tersebut. Rakan yang lain akan lalu di bawah silangan tangan tersebut secara bergilir-gilir. Selepas lagu tamat dinyanyikan, rakan yang berada di bawah silangan tangan akan ditangkap. Kanak-kanak yang telah ditangkap tidak boleh meneruskan permainan lagi.

Lagu 6 : **Tebang Tebu**

Tebang Tebu Kuala Sawa

Hujan Manik Mandi Kota

Sireh Lampin Pisang Putri

Sentak Peluk

Biasanya permainan ini dilakukan oleh dua orang yang duduk secara berhadapan. Mereka akan menyanyikan lagu ini hingga salah seorang akan berpeluk tubuh. Rakan yang lain akan cuba membuka pelukan tersebut manakala rakan yang berpeluk tubuh akan bertahan sedaya yang boleh.

Lagu 7 : **Cak Kekok Kaki Ayam**

Cak Kekok Kaki Ayam

Ayam Patah Kaki

Siapa Lepas Tali

Tak Boleh Masuk Lagi

Permainan ini dimainkan oleh sekurang-kurangnya dua orang kanak-kanak. Pemain akan memegang sebelah kaki dan melagakan lutut antara satu sama lain sambil menyanyikan lagu tersebut. Siapa yang jatuh dikira kalah.

Lagu 8 : Teng Teng

Teng Teng Gula Batu

Bunyi Loceng Pukul Satu

Mak Mak Buka Pintu

Adik Takut Burung Hantu

Biasanya permainan ini dimainkan oleh kanak-kanak perempuan dan terhad untuk tiga orang sahaja. Mereka berdiri sebelah kaki dan sebelah kaki lagi disilangkan atau disimpul secara membelakang membentuk segitiga. Mereka pun menyanyikan lagu sambil melompat sebelah kaki bergerak membentuk bulatan.

Lagu 9 : Pok Along-Along

Pok Along-Along

Kerisik Iang-Iang

Bertepuk Kerbau Balung

Minyak Sapi Minyak Arab

Pecah Telur Sebiji Pang

Nek Oh Nenek

Rumah Nenek Nak Runtuh

Rak Rak Rum

Pemain akan menggenggam tangan dan menyusunnya secara menegak berselang-seli di antara rakan-rakan. Mereka melakukan gerakan menghentak susunan tangan tersebut ke lantai sambil menyanyikan lagu tersebut.

Lagu 10 : Umbuk Umbuk Nyok

Umbuk Umbuk Nyok

Jalan Kedek-kedek

Sapa Buka Mulut

Kena Cobek

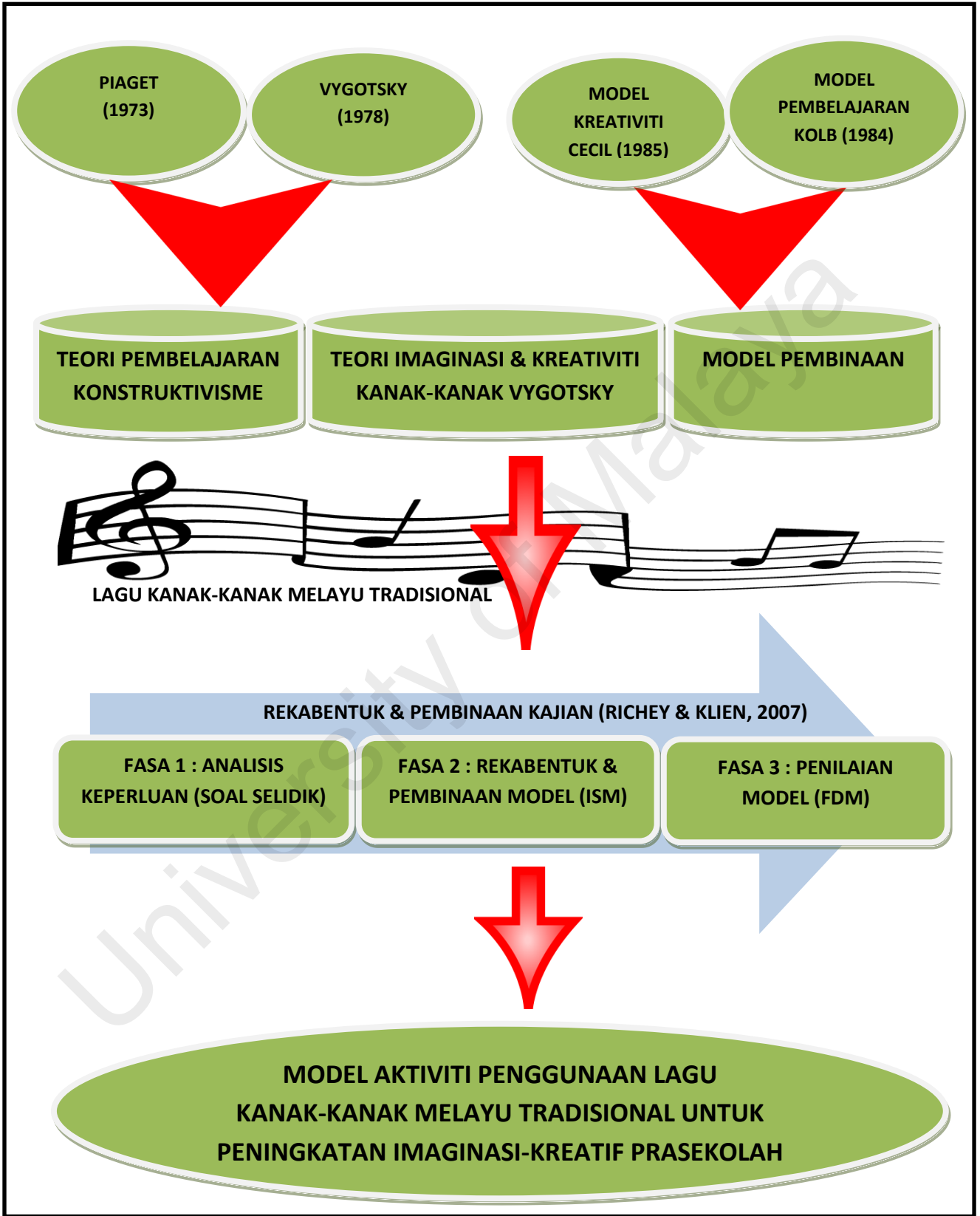
Permainan ini menguji ketahanan mental dan perasaan khususnya menahan rasa ingin ketawa. Mereka akan duduk beramai-ramai secara bulatan dan menyanyikan lagu tersebut. Selepas lagu tersebut habis dinyanyikan, masing-masing cuba menahan ketawa. Ada rakan-rakan membuat pelbagai aksi lucu supaya rakan lain ketawa. Siapa yang tak tahan dan ketawa akan kena cubit beramai-ramai.

Kerangka Konseptual Kajian

Berdasarkan sorotan kajian lampau yang telah dikaji dan dianalisis berkaitan perkembangan pembelajaran dan tahap perkembangan kanak-kanak, perkembangan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak, pembinaan kreativiti kanak-kanak dan juga proses pembelajaran, maka sebuah kerangka konseptual bagi kajian ini telah dibina. Kerangka ini dibina bagi menunjukkan dengan lebih jelas idea-idea penting berkaitan dengan pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak. Secara khususnya, kerangka konseptual akan menunjukkan perjalanan kajian bermula daripada awal sehingga terhasilnya Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk

Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah. Kerangka konseptual merangkumi kerangka teoritikal dan ditambah dengan perjalanan kajian seperti yang ditunjukkan pada Rajah 2.2.

University of Malaya



Rajah 2.2. Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual ini juga mengandungi model dan pendekatan yang diguna pakai dalam setiap fasa metodologi sebagai panduan dalam pembinaan model. Justifikasi model dan pendekatan yang diguna pakai dalam setiap fasa akan diterangkan dengan lebih terperinci dalam bab metodologi (bab 3). Kerangka konseptual ini adalah berkaitan dengan perkara-perkara berikut:

- 1) Objektif kajian.
- 2) Pemboleh ubah utama yang diperlukan dalam pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.
- 3) Model dan teori yang mendasari pemboleh ubah serta bagaimana pemboleh ubah berhubung bagi memenuhi tujuan kajian.
- 4) Bagaimana pemboleh ubah diletakkan dalam proses pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.
- 5) Model dan teori yang terlibat dalam pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.
- 6) Bagaimana model, teori dan proses pembinaan berhubung bagi mencapai tujuan kajian.

Secara keseluruhannya, kerangka konseptual ini telah dapat memberikan satu gambaran yang jelas bagaimana objektif kajian dapat dipenuhi. Kesemua aspek yang berkaitan dengan pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak seperti hubungan antara pemboleh ubah, model, teori serta rangka kajian dalam membina model tersebut telah dinyatakan.

Rumusan

Bab ini telah membincangkan dengan lebih terperinci aspek penting berkaitan pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah terutamanya teori dan model yang telah mendasari reka bentuk dan pembinaan model tersebut. Perbincangan berkaitan aspek muzikal dalam pembinaan kreativiti kanak-kanak dan lagu kanak-kanak Melayu tradisional turut dibincangkan. Di samping itu, bab ini juga turut membincangkan dengan jelas berkaitan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dari segi corak, gaya bahasa dan fungsinya. Akhir sekali, perbincangan bab ini telah diringkaskan dalam satu kerangka konseptual yang dapat dijadikan sebagai panduan dan asas kepada kajian ini. Setelah membincangkan dengan terperinci dalam bab sorotan kajian ini, maka perbincangan seterusnya adalah berkaitan dengan metodologi kajian yang akan digunakan sepanjang kajian ini dijalankan.

BAB 3 METODOLOGI

Pengenalan

Bab ini menjelaskan dengan lebih terperinci metodologi kajian yang akan digunakan sepanjang penyelidikan ini dijalankan. Metodologi kajian ini terbahagi kepada tiga fasa iaitu fasa analisis keperluan, fasa reka bentuk dan pembinaan model serta fasa penilaian model. Perbincangan setiap fasa akan meliputi tujuan, sampel kajian, instrumen kajian, prosedur kajian dan analisis data. Fasa-fasa ini penting dalam proses pembina Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah. Penerangan terperinci bagi setiap fasa akan dibincangkan selepas ini.

Metodologi Kajian

Fokus kajian ini adalah untuk membina satu Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah. Pembinaan ini adalah merujuk kepada perbincangan dan persepakatan pakar. Berdasarkan kepada tujuan utama kajian, objektif kajian yang terhasil adalah seperti berikut. Objektif-objektif ini telah dinyatakan sebelum ini dalam bab pengenalan (bab 1).

- 1) Mengenal pasti keperluan yang berkaitan dengan pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan guru.
- 2) Menghasilkan reka bentuk Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan dan pemerhatian pakar dalam konteks kanak-kanak.
- 3) Menilai kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan dan keputusan pakar.

Reka bentuk dan pembangunan metodologi kajian juga dikenali sebagai pembangunan kajian (Richey, Klein & Nelson, 2004). Metodologi kajian ini diperkenalkan adalah untuk memperkukuhkan teori yang ada dan mengesahkan kesahihan teori-teori berkenaan (Richey & Klein, 2007).

Fasa 1 (Analisis Keperluan)

Fasa analisis keperluan ini merangkumi lima perkara iaitu tujuan, sampel, instrumen yang digunakan, prosedur yang dijalankan serta proses analisis data yang digunakan.

Tujuan. Kajian ini dimulakan dengan fasa analisis keperluan. Fasa ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana keperluan pembinaan model aktiviti berdasarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional diperlukan dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak di peringkat prasekolah. Tiga persoalan kajian telah ditimbulkan bagi mendapatkan data berkaitan. Persoalan-persoalan kajian berkenaan adalah seperti berikut:

4. Adakah perlu dibina satu Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?
5. Apakah keperluan kandungan yang diperlukan dalam membina Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?
6. Adakah lagu kanak-kanak Melayu tradisional sesuai digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?

Jawapan yang akan diperolehi adalah berkaitan dengan keperluan model, keperluan kandungan dalam model dan penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional sebagai alat bantuan dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Secara ringkasnya, hasil dapatan kajian yang diperolehi bagi fasa ini akan menentukan sama ada guru memerlukan satu model atau tidak untuk membantu mereka meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Sampel Kajian. Kajian fasa ini telah dijalankan ke atas 75 orang guru prasekolah KPM di sekitar negeri Selangor dan Perak sahaja . Menurut Cohen, Manion dan Morrison (2007), bilangan sampel sebanyak 30 dan lebih adalah bersesuaian bagi kajian yang menggunakan analisis statistik. Pemilihan sampel adalah secara persampelan bertujuan (*purposive sampling*) kerana hanya guru prasekolah sahaja yang dapat memberikan maklumat yang tepat berkaitan dengan keperluan pembinaan dan keperluan kandungan model peningkatan imaginasi kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Instrumen Kajian. Pemilihan instrumen adalah amat penting dalam sesebuah kajian. Instrumen kajian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur data. Pemilihan instrumen yang betul akan menghasilkan dapatan kajian yang tepat. Soalan-soalan atau pernyataan yang dibina bertujuan untuk mendapatkan maklumat tentang kajian yang dijalankan. Terdapat 5 kaedah yang boleh digunakan bagi mendapatkan data kajian. Kaedah-kaedah berkenaan ialah soal selidik, temu bual, pemerhatian, ujian dan dokumen.

Namun begitu, instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini adalah terdiri daripada soal selidik yang bertujuan untuk mengukur pembolehubah-pembolehubah kajian. Pemilihan soal selidik sebagai kaedah pengumpulan data fasa ini adalah berdasarkan kepada cadangan yang telah disyorkan oleh Saedah et al. (2013). Penggunaan soal selidik ini telah digunakan oleh Norlidah (2010) dan Vanitha (2011) dalam kajian masing-masing. Soal selidik ini dibina melalui rujukan kajian-kajian terdahulu. Namun begitu, ianya telah diubah suai sesuai dengan latar belakang kajian

dan persoalan kajian. Menurut Sheatley dalam Syed Arabi (1998) menyatakan bahawa soal selidik yang baik seharusnya boleh mencapai tujuan kajian dengan perbelanjaan yang sederhana kerana tujuan soal selidik ialah untuk mendapatkan data daripada sampel kajian. Manakala menurut Wei (2009,) soal selidik digunakan dalam kajian kerana dapat menjimatkan masa dan membolehkan responden menjawab soalan soal selidik tanpa bimbingan dan intervensi secara langsung daripada penyelidik.

Soal selidik boleh didefinisikan sebagai satu set soalan atau pernyataan untuk mendapatkan maklumat berkaitan objektif sesuatu penyelidikan. Menurut Mohd Majid (2004), penggunaan soal selidik lebih praktikal dan berkesan apabila melibatkan populasi yang besar. Soal selidik merupakan cara yang ringkas bagi mendapatkan maklumat. Penyelidik menggunakan soal selidik kerana ianya mudah difahami dan tidak kabur. Di samping itu juga, responden lebih mudah untuk memahami tujuan kutipan data itu dilakukan. Tambahan pula, soal selidik memiliki kesahan dan kebolehpercayaan yang tinggi. Kebaikan menggunakan kaedah soal selidik ini ialah jika ia disediakan dengan baik, maka ia dapat menghasilkan item-item yang konsisten dan boleh dipercayai (Cates, 1990).

Penggunaan soal selidik berbentuk item tertutup dan jawapan terpilih amat baik kerana responden tidak memerlukan masa yang panjang untuk berfikir atau melahirkan idea-idea baru terhadap pertanyaan yang diajukan (Kerlinger, 1986). Menurut Marshal dan Rossman (1989), soal selidik yang mempunyai kekuatan dalam menjalankan kajian perlu mempunyai ciri-ciri berikut:

- 1) Mudah untuk memanipulasi dan mengkategorikan data untuk dianalisis
- 2) Mengurus dan mentadbir data dengan mudah dan berkesan

3) Mudah untuk membuat generalisasi

Instrumen yang diperlukan dalam fasa ini ialah satu set soal selidik yang dibina khusus bagi menjawab persoalan kajian yang dikemukakan (Lampiran A). Soal selidik ini terbahagi kepada empat bahagian iaitu bahagian A (demografi), bahagian B (keperluan pembinaan model), bahagian C (keperluan kandungan model) dan bahagian D (penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional). Bahagian A soal selidik atau dikenali sebagai demografi mengandungi tiga soalan berkaitan latar belakang pendidik berkenaan. Soalan yang diajukan adalah berkaitan umur pendidik, latar belakang akademik pendidik dan tempoh pengalaman mengajar pendidik. Namun begitu, data demografi ini tidaklah dikaitkan dan membantu dalam kajian ini. Ianya hanya sekadar informasi tambahan kepada penyelidik.

Bahagian B soal selidik ini ialah untuk melihat sejauh mana pendidik prasekolah memerlukan satu model sebagai bantuan kepada mereka dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Dapatan bagi bahagian ini akan menentukan sama ada wujudnya keperluan kepada pembinaan model ini atau sebaliknya. Bahagian ini mengandungi tujuh pernyataan yang memerlukan guru memilih jawapan mengikut tahap persetujuan mereka dengan pernyataan yang diajukan.

Bahagian C pula adalah bahagian keperluan kandungan model. Bahagian ini dibina berdasarkan teori proses pembinaan kreativiti kanak-kanak Cecil et al., (1985). Bahagian ini mengandungi lapan soalan berdasarkan peringkat proses yang ada dalam teori berkenaan iaitu keupayaan ingin tahu, keupayaan meneroka, keupayaan main peranan dan keupayaan mereka cipta. Asas pembinaan soal selidik bahagian ini berdasarkan teori berkenaan adalah bagi mengukuhkan lagi hasil dapatan yang bakal

diterima bagi pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak. Hasil ini akan menentukan sama ada kandungan yang bakal dimuatkan dalam model berkenaan bersesuaian atau tidak, dan dengan tujuan kajian ini dijalankan. Guru perlu menyatakan tahap persetujuan mereka terhadap lapan pernyataan yang diajukan.

Bahagian terakhir dalam soal selidik ini ialah bahagian D iaitu penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Tujuan bahagian ini diwujudkan adalah untuk melihat sejauh mana pendapat guru tentang penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Ini kerana lagu ini akan dijadikan sebagai pemboleh ubah bersandar dalam kajian ini. Dapatan bahagian ini akan menentukan sama ada lagu kanak-kanak Melayu tradisional sesuai atau tidak untuk digunakan dalam pembinaan model ini. Bahagian ini mengandungi tujuh pernyataan berkaitan dan memerlukan guru untuk menyatakan tahap persetujuan mereka dengan pernyataan tersebut.

Sebelum soal selidik ini diedarkan kepada 75 responden yang dipilih secara rawak, soal selidik ini terlebih dahulu melalui proses kajian rintis. Bagi permulaan peringkat mengumpul data, proses pembinaan item perlulah berjalan dengan betul. Proses pembinaan item soalan perlu melalui beberapa peringkat iaitu pemilihan soalan yang bersesuaian dengan objektif kajian, penyusunan soalan yang betul, dan perlu diuji terlebih dahulu menggunakan *Cronbach alpha*. Ini bagi membuktikan item yang dipilih berseuaian. Setelah item-item soalan tadi menjadi soal selidik, kajian rintis perlu dijalankan terlebih dahulu sebelum data sebenar dikumpul. Menguji soal selidik melalui kajian rintis bererti satu ujian skala kecil (*small-scale testing*) (Pratt, 1980).

Kajian rintis dijalankan untuk menentukan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen kajian yang digunakan oleh pengkaji. Kajian rintis yang dijalankan ini dapat menentukan ketepatan dan ketekalan item-item yang dibina dalam soal selidik. Fraenkel dan Wallen (1996) telah mendefinisikan kajian rintis sebagai satu cubaan kajian yang dibuat secara kecilan yang bertujuan untuk mengenal pasti kelemahan alat dan tatacara kajian.

Menurut Wiersma (1995) tujuan kajian rintis dijalankan adalah untuk mewujudkan peluang mengenal pasti kelemahan bahasa yang digunakan dalam soal selidik dan juga untuk memperolehi maklumat tentang kemungkinan corak dapatan kajian. Kumpulan sampel yang dipilih untuk kajian rintis tidak semestinya di pilih secara rawak tetapi sampel tersebut perlulah mempunyai kesamaan ciri-ciri berlandaskan pemboleh ubah-pemboleh ubah kajian agar mencapai tahap kepercayaan dan kesahan yang tinggi.

Cronbach alpha dijalankan bagi menentukan ketekalan dalaman (Churchill, 1979). Kaedah ini mengandaikan bahawa setiap item dianggap sebagai satu ujian yang setara dan semua korelasi antara item yang diukur adalah sama. Seandainya nilai R menunjukkan nilai yang tinggi, maka 34 item yang digunakan adalah tinggi nilai kebolehpercayaannya (Ary, Jacob & Razavieeh, 1996).

Menurut Mohd Majid (1994), nilai *Cronbach alpha* alat kajian yang menghampiri 1 bermakna kebolehpercayaan adalah tinggi, baik dan berkesan. Sekiranya kurang daripada 0.6 bermakna kebolehpercayaannya adalah rendah. Jika nilai *Cronbach alpha* berada di antara 0.6 hingga 0.7 masih boleh diterima dan sekiranya melebihi 0.8 boleh dianggap sangat baik.

Setelah data bagi kajian rintis dikumpul, satu analisis telah dijalankan bagi mengetahui sama ada item-item yang telah disoal dalam kajian rintis boleh diguna pakai pada soal selidik sebenar atau perlu diubah. Data yang diperolehi daripada kajian rintis dianalisis dengan menggunakan Perisian *Statistical Package for The Sosial Science* (SPSS) Versi 20.0 untuk menguji kebolehpercayaan instrumen.

Kajian rintis bagi fasa ini telah dijalankan ke atas 30 orang guru prasekolah yang dipilih secara rawak dari prasekolah sekitar negeri Perak. Setelah data diperolehi, analisis dijalankan bagi menentukan nilai *Cronbach alpha* yang diperolehi. Nilai *Cronbach alpha* yang telah dicatatkan ialah 0.950 seperti dalam Jadual 3.1. Ini bermakna soal selidik ini sesuai untuk ditadbir bagi mendapatkan data sebenar daripada responden.

Jadual 3.1

Nilai Cronbach Alpha Bagi Fasa Analisis Keperluan

<i>Cronbach Alpha</i>	Bilangan Item (N)
0.950	25

Prosedur Kajian. Setelah hasil analisa kajian rintis diperolehi, item soal selidik akan diperbaharui sekiranya perlu. Maka bermulalah proses pengumpulan data sebenar bagi kajian ini. Kajian ini melibatkan 75 orang guru prasekolah. Setiap soal selidik dimasukkan ke dalam sampul surat yang berasingan dan dilabelkan menggunakan nombor identiti. Setiap sampul dibungkus dengan rapi bagi mengekalkan 'kekebalan' soal selidik berkenaan. Setelah soal selidik disediakan, penyelidik telah pergi ke prasekolah-prasekolah yang dipilih secara rawak bagi mengedarkan soal selidik kepada pendidik prasekolah berkenaan. Ketelusan jawapan yang diberikan oleh pendidik dijaga

dengan sebaik mungkin. Penyelidik menunggu di satu sudut di dalam kelas bagi membolehkan pendidik menyerahkan kembali soal selidik yang telah dijawab.

Masa yang diambil bagi seseorang responden untuk menjawab keseluruhan soalan yang diberikan adalah 10 hingga 15 minit. Responden menjawab keseluruhan soalan yang diajukan tanpa membiarkan satu pun soalan tanpa jawapan. Data dikumpul sejeurus selepas responden menjawab. Ini bagi memastikan data tidak bocor dan keaslian data dipelihara. Setelah data dikumpul, data akan dianalisis menggunakan SPSS bagi menjawab persoalan kajian.

Analisis Data. Analisis data merupakan fasa penting dalam sesebuah kajian. Ini kerana dengan penggunaan teknik yang betul, data yang dikeluarkan akan sangat berguna. Penyelidik mengumpulkan semua data kuantitatif yang telah diperolehi daripada soal selidik dan menganalisisnya dengan menggunakan program SPSS versi 20.0.

Analisis dibuat secara statistik deskriptif. Mengikut Majid (2004) statistik deskriptif ialah kaedah statistik yang digunakan untuk meringkaskan, merumus, mempersembahkan data yang diperolehi agar data itu dapat memberi maklumat yang bermakna. Analisis deskriptif akan digunakan untuk melaporkan tahap persetujuan keseluruhan guru prasekolah tentang item-item yang disoal. Laporan berkaitan keperluan pembinaan kandungan kurikulum pendidikan keamanan berasaskan multibudaya untuk kanak-kanak prasekolah akan dapat dilihat berdasarkan analisis yang dijalankan. Setiap item dianalisis menggunakan data deskriptif dalam bentuk frekuensi (n), dan peratusan (%).

Fasa 2 (Reka bentuk dan Pembinaan Model)

Fasa ini dikenali sebagai fasa reka bentuk dan pembinaan model. Fasa ini melibatkan pandangan pakar berkaitan aktiviti pembelajaran yang akan dimuatkan sebagai asas kepada pembinaan model. Fasa ini menggunakan *Interpretive Structural Modeling* (ISM) sebagai kaedah utama dalam mengumpulkan data. Penerangan lanjut mengenai fasa ini adalah seperti berikut.

Tujuan. Tujuan utama fasa ini diwujudkan adalah untuk mengumpul pakar-pakar daripada bidang yang berkaitan bagi mengemukakan pandangan mereka tentang model yang akan dibina. Pandangan dan kesepakatan pakar-pakar ini akan digunakan bagi menentukan senarai aktiviti yang sesuai dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Pandangan dan kesepakatan pakar ini dapat dilihat melalui jawapan yang diperolehi daripada persoalan-persoalan kajian yang telah dikemukakan. Persoalan-persoalan kajian bagi fasa ini adalah seperti berikut:

- 1) Apakah kesepakatan pandangan pakar terhadap aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
- 2) Apakah hubungan antara setiap aktiviti pembelajaran berdasarkan kesepakatan pandangan pakar dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

- 3) Bagaimanakah aktiviti pembelajaran boleh diklasifikasikan untuk menginterpretasi Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kesepakatan pandangan pakar?

Interpretive Structural Modeling (ISM). Berdasarkan kepada perbincangan di atas, *Interpretive Structural Modeling (ISM)* telah digunakan dalam melaksanakan fasa pembinaan model ini. ISM bukan sahaja dapat memudahkan proses untuk mengenal pasti hubungan antara aktiviti pembelajaran malah dapat juga mengesan hubungan keseluruhan struktur model imaginasi-kreatif yang dibina. ISM telah diperkenalkan oleh Warfield (1973, 1974, 1976) bagi menganalisa sistem sosioekonomi yang kompleks. ISM adalah merupakan satu alat pengurusan dalam membuat sesuatu keputusan yang melibatkan perkaitan idea individu atau kumpulan yang dapat membantu kepada kefahaman terhadap sesuatu situasi yang kompleks melalui peta hubungan yang melibatkan pelbagai elemen yang boleh mempengaruhi sesuatu keputusan yang kompleks (Charan, Shankar, & Baisya). Warfield (1982) telah menjelaskan ISM sebagai satu proses pembelajaran berbantuan komputer yang membolehkan individu atau sekumpulan pengguna menghasilkan struktur atau kerangka peta yang dapat menjelaskan perkaitan di antara elemen berdasarkan kepada hubungan kontekstual tertentu. ISM adalah juga merupakan satu teknik yang khusus dibina bagi membantu otak manusia untuk mengurus maklumat dan idea melalui satu struktur yang jelas terhadap sesebuah isu atau masalah tertentu. Ini akan dapat memudahkan dan meningkatkan lagi kefahaman terhadap sesuatu aspek permasalahan yang timbul.

Dengan kata lain. Teknik ini memberikan kebebasan kepada sesiapa sahaja untuk memberikan pandangan dan pendapat terhadap sesuatu situasi dan juga membolehkan satu kesepakatan diperolehi melalui keputusan yang dibentuk secara kolaboratif sekiranya terdapat elemen yang berkaitan dengan pembinaan model dikenal pasti.

ISM melibatkan proses perbincangan dan analisis terhadap perkembangan sesuatu isu. Integrasi pengetahuan terhadap sesuatu subjek dan kefahaman yang berstruktur terhadap sesuatu persoalan dapat menyumbang kepada pembentukan sesuatu keputusan yang jitu berasaskan kepada alasan yang kukuh. Dengan kata lain, ISM dapat merungkaikan sesuatu isu yang kompleks melalui pengamatan dan pandangan pakar dalam satu masa. Idea dan hubungan antaranya dibincangkan dalam kerangka terhadap isu yang hendak dikaji. Maka akhirnya akan terhasillah satu kerangka peta hubungan yang dapat dilihat secara visual antara idea dan maklumat yang telah diperolehi. Kerangka peta ini akan menjadi asas kepada konsep terhadap sesuatu isu penting yang perlu untuk dibincangkan, difahami dan mendapatkan satu kesepakatan oleh sebilangan pakar.

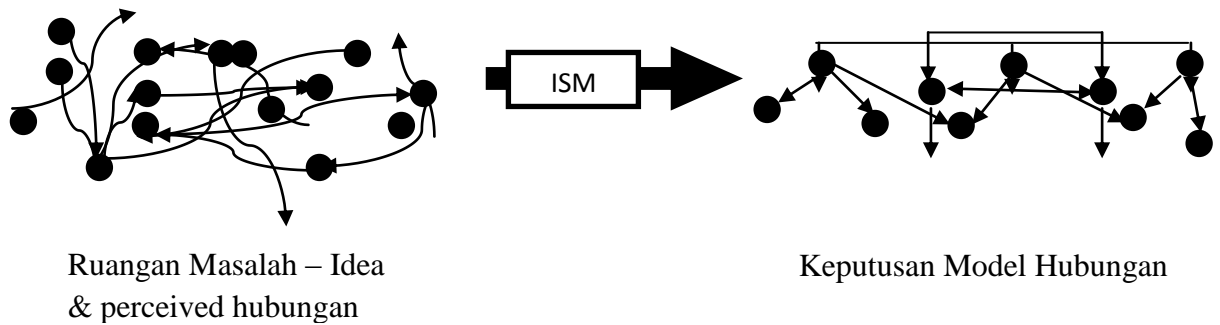
Dengan kata lain, proses ISM dapat memperjelaskan kekaburan, menterjemahkan sistem model pemikiran dalam bentuk yang boleh dilihat dan dapat menjelaskan sesuatu kegunaan model itu dengan lebih terperinci (Ahuja, Yang, & Shankar, 2009). Pada awalnya, ISM diperkenalkan bertujuan untuk menyelesaikan isu kompleks yang berkaitan dengan bidang ekonomi, namun ISM juga telah turut digunakan dalam perundingan perniagaan (Chang et.al., 2012; Kaliyan, Govindan, Noorulhaq, & Yong, 2013; Li Hanfang, Tan Zhongfu & Wang Chengwen, 2007) dan juga dalam bidang yang berkaitan. Namun, kajian-kajian lepas didapati telah turut

menggunakan teknik ini seperti dalam bidang pengurusan (e.g., Reza, Yeap & Nazli, 2010), pengurusan rantai perbekalan (e.g., Pfohl, Gallus & Thomas, 2011), kejuruteraan (e.g., Han Jinshan & Tan Zhongfu, 2008; Yang Bin, Yu Bo, & Sun Qian, 2010; Zheng Zhi-Jie, Li Lei, & Zhao Lan-Ming, 2011), sistem pengangkutan (e.g., Sun Hui, Zhou Ying, & Fan Zhi-Qing, 2012; Yin Hong-Yang, Xu Li-Qun, & Quan Xiao-Feng, 2010), pelancongan (e.g., Debata, Patnaik & Mahapatra, 2012; Rageh Ismail, 2010), dan sistem maklumat (e.g., Tang Zhi-Wei, Du Ren-Jie, & Gao Tian-Pen 2005). Sungguhpun ISM semakin berkembang penggunaannya dalam pelbagai bidang, namun kajian dalam bidang pendidikan masih lagi kurang, tetapi ianya semakin mendapat tempat dan perhatian terhadap kaedah penyelidikan pendidikan dalam kalangan penyelidik. Di antara pengkaji yang menggunakan ISM dalam program pendidikan tinggi (Hawthorne & Sage, 1975; Warfield, 2009), kajian keberkesanan guru (Georgakopoulos, 2009), pengurusan pengetahuan untuk institusi pendidikan tinggi (Bhattacharjee, Shankar, Gupta, & Dey, 2011) peningkatan kualiti perkhidmatan dalam pendidikan teknikal (Debnath, 2012) dan pembinaan model berasaskan aktiviti pembelajaran bahasa Inggeris untuk pendidikan tinggi (Muhammad Ridhuan, 2014).

Namun begitu, kebanyakan kajian dalam bidang pendidikan yang menggunakan ISM sebahagian besarnya tertumpu kepada peringkat pembinaan polisi, perancangan program dan pengurusan institusi. Ini menunjukkan bahawa ISM adalah merupakan satu alat yang sangat berkesan dalam menentukan sesuatu keputusan yang hendak dibuat secara berkesan dan praktikal terhadap isu lain dalam pendidikan. Misalnya, ISM boleh digunakan untuk mengkaji sumber yang berkaitan dengan masalah disiplin remaja di sekolah berdasarkan kepada pandangan secara kolektif daripada pihak-pihak yang

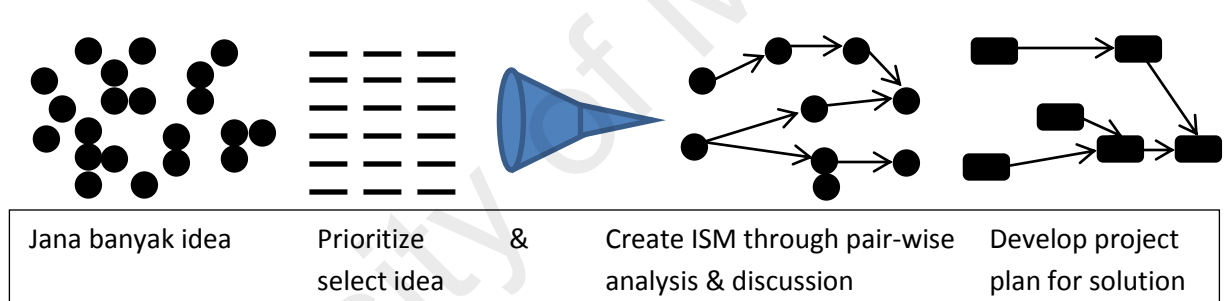
berkepentingan seperti guru, ibu bapa, kaunselor dan juga pelajar. Berdasarkan kepada maklumat yang diperolehi, semakin banyak langkah penyelesaian yang akan dapat dilaksanakan terhadap isu tersebut melalui pandangan daripada pelbagai pihak. ISM turut boleh digunakan bagi meningkatkan strategi pengajaran dan pembelajaran yang berkaitan dengan sekumpulan pelajar tertentu agar dapat membantu pelajar dalam memenuhi hasil pembelajaran dan matlamat utama pembelajaran mereka di sekolah. Dalam konteks ini, ISM sangat berkesan dalam membantu pembinaan program pendidikan yang inovatif. Kajian ini juga adalah merupakan satu contoh penggunaan ISM yang sangat sesuai digunakan. Kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan ISM adalah bertujuan untuk membentuk satu model aktiviti pembinaan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan muzik tradisional Melayu. Walau bagaimanapun, kefahaman terhadap konsep ISM yang menjadi asas kepada pelaksanaannya perlu difahami terlebih dahulu dan akan dibincangkan pada tajuk yang seterusnya.

Konseptual ISM. Secara konseptualnya, ISM menggunakan konsep analisis pasangan terhadap idea untuk mendapatkan kesepakatan dan padanan terhadap isu yang kompleks dengan mengorganisasikan bilangan idea kepada model hubungan berstruktur seperti yang digambarkan pada Rajah 3.1 di bawah.



Rajah 3.1. Gambaran Konseptual ISM. Adaptasi daripada *Structure Decision Making with Interpretive Structured Modeling (ISM)* (P.3), 1999, Canada : Sorach Inc.

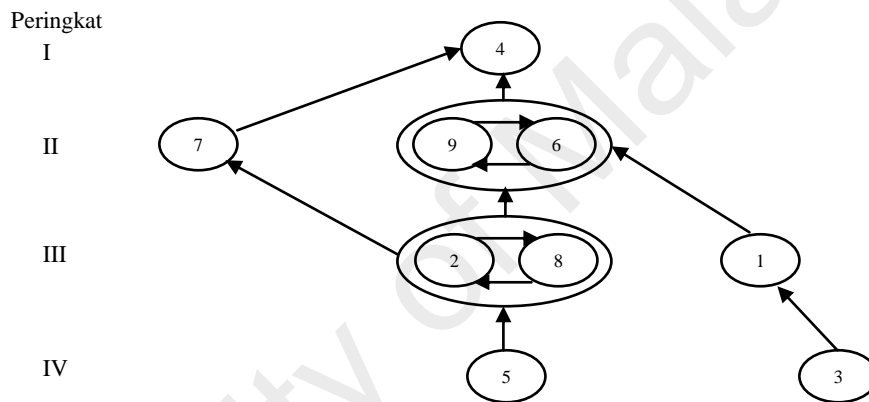
Proses yang terlibat dalam menterjemahkan idea atau elemen terhadap isu tertentu kepada sesuatu yang boleh difahami dan dilihat secara logikal sesuatu persoalan ditunjukkan pada Rajah 3.2. Proses ini akan membolehkan pengguna untuk mensistesis persoalan dengan lebih mudah dalam membentuk idea dan penyelesaian.



Rajah 3.2 Langkah Asas Pelaksanaan Efektif ISM. Adaptasi daripada *Structure Decision Making with Interpretive Structural Modeling (ISM)* (P.3), 1999, Canada: Sorach Inc.

Berdasarkan kepada konsep yang dibincangkan di atas, ISM mampu untuk memberi tafsiran kepada sesuatu persoalan kerana ianya melibatkan pengadilkan yang dibuat sama ada terdapat hubungan atau perkaitan di antara elemen, dan sekiranya benar terdapatnya perkaitan antara elemen tersebut maka bagaimanakah sepatutnya hubungan tersebut terjalin atau boleh dijalinkan. Seterusnya pula yang dikatakan kaedah ini berstruktur kerana keseluruhan struktur boleh dihasilkan melalui hubungan yang wujud antara elemen. Akhir sekali, ianya sebagai tekni pemodelan kerana keseluruhan struktur dan hubungan antara elemen boleh diilustrasikan dalam bentuk model grafik. Dalam

proses memodelkan struktur, ISM menggunakan kombinasi tiga model bahasa: perkataan, gambar rajah dan matematik. Perkataan digunakan bagi menghuraikan secara terperinci kaedah komunikasi hasil struktur melalui sistem simbolik (Milham, 1972). Gambar rajah memberikan gambaran bagi mewakili isu yang sedang dikaji dan yang akan dapat menyediakan satu maksud yang tepat melalui komunikasi secara proses kemampuan komunikasi selari. Penggunaan gambar rajah dalam ISM Digraf (Rujuk Rajah 3.3)



Rajah 3.3. Contoh Digraf dengan Kitaran. Adaptasi daripada “*Interpretive Structural Modeling: A Methodology for Structuring Complex Issues*” By F.R. Janes, 1988, *Transactions of The Institute of Measurement and Control*, 10(3), 145-154.

Matematik membolehkan model simbolik dihasilkan melalui manipulasi pengiraan matematik berasingan terhadap logik dan struktur (e.g., *binary relations, set theory, matrix theory, graph theory and Boolean algebra*) (Janes, 1988). Ini akan mewakili aspek kuantitatif yang terdapat pada sistem. Dalam ISM, matrik perduaan digunakan untuk membentuk matrik jangkauan (Warfield, 1976) yang akan menghasilkan satu bentuk peta hubungan antara element atau idea. Contoh matrik jangkauan adalah pada Rajah 3.4.

	E1	E2	E3	E4
E1	1	1	0	1
E2	0	1	0	0
E3	1	1	1	1
E4	1	1	0	1

E1, E2, E3, E4 = elemen

Rajah 3.4. Contoh Matrik Jangkauan. Adaptasi daripada “*Interpretive Structural Modeling: A Methodology for Structuring Complex Issues*” By F.R. Janes, 1988, *Transactions of The Institute of Measurement and Control*, 10(3), 145-154.

Sungguhpun ISM boleh dilaksanakan secara manual dengan menggunakan kertas dan pensel, teknik ini juga boleh dijalankan melalui penggunaan perisian komputer ISM. Perisian ini membantu kepada proses pasangan dan seterusnya akan menghasilkan satu model selepas proses pasangan selesai. Proses matematik ini tidak didedahkan kepada pakar. Ini membolehkan pakar yang tidak begitu mahir dengan matematik turut boleh menggunakan ISM dalam kajian mereka. Salah satu contoh perisian ISM yang telah dibangunkan ialah daripada *Sorach Incorporation* yang diberi nama *Concept Star*. Berdasarkan kepada model bahasa yang digunakan, ISM menggabungkan kaedah kualitatif (melalui perkataan dan gambar rajah) dan kuantitatif (melalui penggunaan matematik) bagi membolehkan sistem ini berfungsi dengan berkesan dalam menyelesaikan isu yang kompleks melalui satu set proses. Ciri-ciri ini menunjukkan bahawa ISM adalah berlainan dengan teknik lain yang lazimnya menggunakan sama ada secara kualitatif atau kuantitatif.

Proses ISM. Secara ringkasnya, ISM bermula dengan mengenal pasti pemboleh ubah-pemboleh ubah yang berkaitan dengan isu yang hendak dibincangkan. Ini diikuti dengan sesi penyelesaian masalah yang melibatkan perbincangan sekumpulan pakar yang mempunyai ilmu tentang isu yang berkaitan. Seterusnya, fasa mengenal pasti

konteks yang berkait rapat dengan pemboleh ubah yang telah dipilih berdasarkan kepada isu yang telah ditetapkan. Struktur bagi *self-Interaction Matrix* (SSIM) akan dibentuk melalui perbandingan padanan pasangan terhadap pemboleh ubah dan logik transitif. Data SSIM ini akan diubah kepada matrik jangkauan melalui bantuan matematik berasingan. Akhirnya, melalui penetapan ruang pemboleh ubah, maka akan terbentuk satu struktur model yang diberi nama sebagai *Interpretive Structural Model* (ISM). Struktur model yang terbentuk ini akan dinilai dan diinterpretasi oleh pakar bagi mendapatkan satu jawapan atau sekurang-kurangnya satu kesepakatan yang jitu terhadap sesuatu isu tersebut. Proses dan prosedur ini akan diterangkan dengan lebih lanjut dalam tajuk yang berkaitan dengan prosedur nanti. Pada tajuk tersebut juga akan dijelaskan bahawa ISM juga boleh dilaksanakan bersama kaedah kajian penyelidikan yang lain seperti *nominal group technique* (Delbecq, Van de Ven & Gustafson, 1975), *Delphi technique* (Dalkey, 1972), *focus group interview* (Krueger & Casey, 2001) dan lain-lain lagi. Dalam kajian ini, nominal group technique (NGT) telah digunakan bagi mendapatkan pemboleh ubah yang akan dibincangkan oleh pakar pada sesi ISM nanti. Melalui gabungan NGT, terhasillah reka bentuk bahagian ISM dan pendekatan perkembangan kajian ini seperti yang telah dijelaskan tadi.

Sampel Kajian. Dalam kajian ini, ahli yang terlibat dalam proses NGT adalah merupakan ahli yang sama semasa sesi *Interpretive Structural Modeling* (ISM) bagi membangunkan model aktiviti pembinaan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Ini kerana kumpulan ini adalah merupakan kumpulan yang terlibat secara langsung pada peringkat perkembangan pembinaan model semasa sesi ISM. Para peserta ahli kumpulan adalah merupakan sekumpulan pakar yang telah dipilih. Oleh itu, pemilihan pakar yang tepat adalah merupakan kunci kepada kejayaan kajian ini kerana hasil yang akan dikeluarkan nanti adalah berdasarkan kepada pendapat dan pandangan para pakar. (Parente, et al., 1994; Skulmoski, Hartman, & Krahn, 2007). Dalkey & Helmert (1963) mendefinisikan pakar sebagai individu yang berpengetahuan dalam bidang yang tertentu; manakala Adler & Ziglio (1996) pula menegaskan bahawa pemilihan pakar haruslah berdasarkan kepada empat syarat kepakaran: i) pengetahuan dan pengalaman berkaitan isu yang dikaji; ii) kemampuan dan kesanggupan untuk melibatkan diri; iii) mempunyai masa yang mencukupi dan memadai untuk melibatkan diri; dan iv) kemahiran komunikasi yang berkesan. Berdasarkan kepada kriteria pemilihan pakar tersebut, maka pemilihan pakar bagi kajian ini adalah seperti berikut:

- 1) Pakar haruslah memiliki sekurang-kurangnya diploma dalam bidang kurikulum, prasekolah dan pendidikan muzik dengan mempunyai sekurang-kurangnya 10 tahun pengalaman terlibat sebagai pengajar dalam bidang tersebut.
- 2) Pakar haruslah mempunyai pengetahuan terhadap kurikulum dan pelaksanaan kurikulum.

- 3) Pakar-pakar bidang tersebut haruslah sanggup dan berminat dalam kajian ini; dan
- 4) Pakar haruslah mampu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam konteks dan persekitaran yang telah ditetapkan.

Selain itu, bilangan pakar yang terlibat juga adalah merupakan satu isu penting yang perlu diberi perhatian serius dalam kajian dijalankan. Menurut Janes (1988), bilangan pakar yang terlibat dalam kajian yang menggunakan ISM adalah terhad kepada maksimum seramai lapan orang pakar sahaja. Ini kerana setiap pakar haruslah berinteraksi sesama mereka dalam panel pakar tersebut, oleh itu, kualiti hasil perdebatan dan perbincangan adalah berkait rapat dengan bilangan pakar yang ada. Berdasarkan kepada formula kebarangkalian, $n(n-1)$, n merujuk kepada bilangan peserta, bilangan kemungkinan boleh jadi komunikasi kalangan peserta turut akan bertambah agak ketara dengan bertambahnya bilangan peserta. Misalnya bilangan ahli kumpulan panel ialah enam (6), maka kemungkinan boleh jadi komunikasi kalangan mereka ialah $6(6-1) = 30$. Namun, dengan hanya pertambahan seramai empat (4) orang ahli sahaja dalam kumpulan tersebut, bilangan kemungkinan boleh jadi komunikasi boleh meningkat kepada $10(10-1) = 90$ kemungkinan komunikasi. Ini akan mewujudkan satu keadaan yang memעותkan kepada ahli kumpulan kerana perlu membincangkan setiap elemen yang diutarakan oleh setiap ahli. Kesannya nanti adalah akan menyebabkan penyertaan dan penglibatan individu dan juga motivasi untuk meneruskan perbincangan semakin menurun. Ini adalah merupakan satu keadaan yang tidak sihat kerana dalam ISM, maklumat dan data yang diperolehi hasil daripada perbincangan pakar amatlah bernilai dan boleh mempengaruhi keputusan yang akan dihasilkan nanti. Hogarth (1978)

menegaskan bagaimana faktor-faktor seperti saiz kumpulan dan pengetahuan ahli panel boleh menjejaskan kesahan keputusan yang akan dibuat. Armstrong (1985) menyatakan bahawa kumpulan panel perlu terdiri antara 5 hingga 20 orang. Menurut Pastrana (2010) saiz kumpulan ideal biasanya 6 hingga 12 orang. Namun menurut Boje dan Murnighan (1982) tidak terdapat perbezaan yang signifikan terhadap keberkesanan hasil keputusan bagi ahli kumpulan sama ada 3, 7 atau 11 orang.

Namun begitu, bilangan pakar yang terlibat dalam kajian ini untuk sesi NGT dan ISM adalah seramai sebelas (11) orang yang terdiri daripada pelbagai kepakaran yang berkaitan dengan kajian. Bilangan pakar yang dipilih ini adalah bagi memenuhi keperluan kajian yang memerlukan penglibatan pakar yang terdiri daripada pelbagai bidang kepakaran agar dapat memastikan hasil keputusan yang dibuat mempunyai nilai kesahan yang tinggi. Profil senarai pakar ditunjukkan pada Jadual 3.2 di bawah.

Jadual 3.2

Profil Pakar ISM

JAWATAN	BIDANG KEPAKARAN	TAHUN PENGALAMAN
1. Profesor Madya	Perkembangan Psikologi Kanak-Kanak	20
2. Profesor Madya	Pendidikan Muzik	15
3. Pensyarah Kanan	Perkembangan Kurikulum	15
4. Pensyarah Kanan	Pendidikan Awal Kanak-Kanak	10
5. Pensyarah Kanan	Pendidikan Awal Kanak-Kanak	12
6. Pensyarah	Perkembangan Kurikulum	15
7. Pensyarah	Pendidikan Muzik	12
8. Pensyarah	Perkembangan Kurikulum	13
9. Guru	Prasekolah	14
10. Guru	Prasekolah	13
11. Guru	Prasekolah	12

Instrumen Kajian. Terdapat dua instrumen yang digunakan dalam fasa ini. Pertama, senarai rangka aktiviti peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak yang diperolehi daripada rujukan literatur semasa pelaksanaan langkah pertama fasa ke dua pada sesi NGT. Senarai aktiviti ini dijadikan sebagai panduan kepada pakar untuk mengenal pasti aktiviti pembelajaran yang sesuai dan bertepatan untuk dimasukkan ke dalam model yang akan dibentuk. Kesemua aktiviti tersebut perlu mendapat persetujuan dan kesepakatan pakar sama ada boleh dimasukkan ke dalam model, digabungkan atau ditolak sepenuhnya. Pakar juga dibenarkan untuk menambah aktiviti lain yang difikirkan sesuai untuk dimasukkan ke dalam model tersebut. Senarai akhir aktiviti yang telah dipilih dan dipersetujui oleh pakar akan dipersembahkan semula kepada pakar. Para pakar dikehendaki meletakkan nombor pada setiap aktiviti yang telah dipilih berdasarkan kepada kedudukan kepentingan dan keutamaannya.

Instrumen yang kedua adalah merupakan perisian interpretive structural modeling yang telah dibina oleh *Sorach Incorporation* yang diberi nama *Concept Star*. Perisian ini digunakan bagi membantu proses perbincangan dan pemilihan senarai aktiviti dalam kalangan pakar yang dibuat secara tertutup untuk menentukan hubungan pada setiap aktiviti pembelajaran yang telah dimasukkan ke dalam perisian tersebut. Sesi NGT dan ISM telah dijalankan selama dua hari. Atur cara sesi bengkel ISM boleh dilihat pada Lampiran B. Untuk itu, bagi menjelaskan prosedur pelaksanaan sesi ISM, perbincangan selanjutnya akan dijelaskan pada tajuk yang seterusnya.

Proses dan Analisis Dapatan. Terdapat sebanyak lapan (8) langkah yang terlibat pada fasa dua ini dalam membangunkan model aktiviti pembinaan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

- 1) Mengenal pasti elemen yang berkaitan dengan persoalan isu yang telah ditetapkan.

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan *Nominal Group Technique* (NGT) diubah suai dalam mengesan elemen (aktiviti pembelajaran) yang diperlukan pada pembinaan model. NGT adalah merupakan satu kaedah yang popular dan sering digunakan bagi mendapatkan idea atau pemboleh ubah yang berkaitan dengan sesuatu isu, permasalahan atau situasi. Berdasarkan kepada NGT klasik (Delbecq et al., 1975), adalah merupakan satu proses interaktif untuk mengumpul pelbagai pendapat dan pandangan individu bagi memperolehi satu kesepakatan dan persetujuan bersama terhadap sesuatu isu tertentu. NGT terdiri daripada lima (5) langkah asas (Broome & Cromer, 1991):

- a. Tanda tanya dan permasalahan yang ditimbulkan dalam bentuk soalan diajukan kepada kumpulan tertentu bagi membentuk minat terhadap situasi atau isu kajian yang sedang dijalankan.
- b. Idea diperolehi berdasarkan kepada pandangan individu.
- c. Kesemua idea yang diperolehi akan dipaparkan dan dikongsi kepada semua ahli kumpulan.

- d. Kefahaman idea akan dilakukan melalui perbincangan dan penjelasan pada setiap item yang telah diambil daripada setiap individu dalam kumpulan tersebut; dan
- e. Memilih dengan cara mengundi bagi memilih idea yang paling tepat dan bersesuaian.

Dalam kajian ini, proses NGT yang dilaksanakan terdapat sedikit perubahan seperti yang terdapat pada ciri asal atau klasik NGT. Ini adalah kerana klasik NGT mengambil masa yang agak lama dalam proses untuk mengumpul idea kerana ianya perlu dilakukan daripada peringkat asas lagi. Oleh itu, satu senarai semak yang mengandungi rangka senarai aktiviti pembelajaran imaginasi-kreatif disediakan untuk dibincangkan semasa proses NGT. Ini juga akan dapat membantu para pakar untuk memahami dan seterusnya dapat memfokuskan skop perbincangan dengan lebih jelas dan terarah berdasarkan kepada keperluan kajian. Ini sebenarnya boleh menjimatkan proses NGT daripada 4 jam kepada 90 minit. Sebagai maklum balas terhadap senarai semak yang disediakan, para pakar boleh sama ada bersetuju atau tidak bersetuju dengan senarai aktiviti yang telah disenaraikan. Aktiviti yang menerima pandangan positif dan dipersetujui akan dimasukkan ke dalam model. Di samping itu juga, para pakar turut digalakkan untuk memberikan cadangan dan idea tambahan yang didapati tidak ada dalam senarai dan sesuai untuk di masukkan ke dalam model. Seterusnya, kesemua aktiviti yang telah dipilih itu nanti akan dibentangkan dan diperjelaskan lagi bagi membolehkan para pakar untuk mendapatkan satu kesepakatan dan keputusan bersama sama ada aktiviti tersebut boleh dimasukkan ke dalam senarai akhir (Broome & Cromer, 1991). Pada peringkat akhir NGT, senarai akhir (Lampiran E) akan diberikan kepada

setiap pakar untuk membolehkan mereka memilih dengan meletakkan nombor pada setiap item berdasarkan kepada kedudukan dan kepentingan item aktiviti tersebut melalui undian pakar. Penetapan kedudukan tersebut adalah dengan menggunakan skala satu (1) hingga tujuh (7). Skala satu (1) menunjukkan teramat tidak setuju dan tujuh (7) menunjukkan teramat setuju. Penjelasan skala undian yang digunakan adalah seperti berikut:

1 = Teramat tidak setuju

5 = Setuju

2 = Sangat tidak setuju

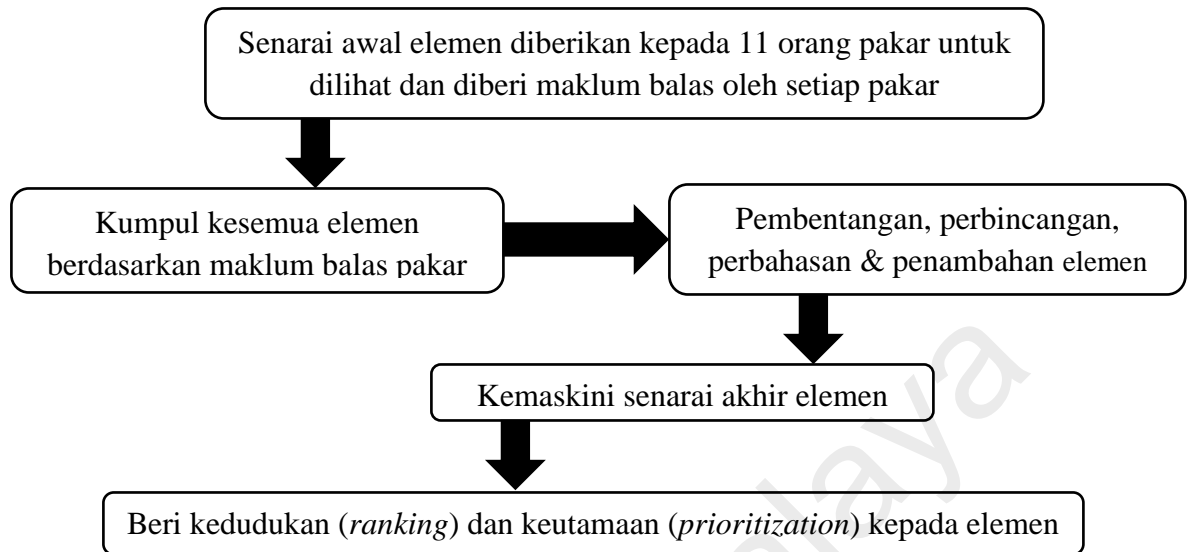
6 = Sangat setuju

3 = Tidak setuju

7 = Teramat setuju

4 = Sederhana setuju

Nombor penetapan kedudukan yang diberikan oleh pakar akan dikumpulkan untuk mendapatkan nilai keutamaan pada setiap aktiviti. Akhirnya, dapatlah disenaraikan aktiviti pembelajaran yang telah disusun berdasarkan kepada keutamaan yang telah dilakukan oleh para pakar. Aktiviti yang mendapat nombor paling besar dianggap sebagai aktiviti yang paling utama dalam senarai, dan begitulah seterusnya. Carta aliran pelaksanaan sesi NGT (Rajah 3.5) di bawah akan menjelaskan prosedur pelaksanaan dengan lebih jelas.



Rajah 3.5. Carta Aliran Sesi *Nominal Group Technique*.

- 2) Pada fasa ini, NGT digunakan bersama dengan ISM kerana kedua-dua teknik ini adalah setanding (Georgakopoulos, 2009; Janes, 1988; Ravi & Shankar, 2005). Seperti NGT, ISM turut melibatkan peserta yang mempunyai pengetahuan dan berminat untuk berkongsi maklumat bagi mendapatkan jawapan terhadap sesuatu isu yang dibincangkan. Blumer (1969) menekankan bahawa kepentingan mengumpulkan pandangan daripada kumpulan tertentu yang mempunyai pengetahuan dan minat yang sama terhadap sesuatu isu adalah lebih bernilai daripada mana-mana wakil sampel. Namun begitu, terdapat perbezaan di antara NGT dan ISM kerana ISM dibantu oleh teknologi komputer dalam hal yang berkaitan matematik algrisma bagi memudahkan proses untuk mendapatkan hubungan antara idea (Broome, 1998; Warfield, 1976). NGT dan ISM bukan sahaja setanding, malah kedua-dua teknik ini saling membantu dan melengkapi antara satu sama lain. Antara kajian lepas yang telah menggunakan teknik ini ialah kajian yang telah dijalankan oleh Georgakopoulos (2009) yang telah

menyelidik hubungan antara keberkesanan guru melalui pendekatan sistem. Dalam kaedah kajian ini, NGT telah digunakan untuk membolehkan pelajar Jepun dan Amerika untuk menyenaraikan item yang berkaitan dengan karektor dan perlakuan yang guru yang berkesan. Kesemua item tersebut telah diletakkan dalam beberapa kategori. ISM pula digunakan bagi membentuk satu struktur rajah sistem keberkesanan guru bagi membolehkan para pelajar untuk membuat penilaian dan seterusnya dapat membentuk pasangan antara karektor dan perlakuan guru yang berkesan melalui bantuan perisian komputer ISM.

- 3) Menentukan hubungan frasa dan perkaitan kontekstual bagi mendapat penjelasan bagaimanakah aktiviti pembelajaran (elemen) sepatutnya berhubung antara satu sama lain. Hubungan kontekstual akan menjelaskan apakah matlamat yang perlu dicapai dan garis sempadan atau kekangan yang wujud sepanjang pelaksanaannya. Dalam kata lain, konteks yang telah ditentukan akan dapat menentukan bagaimanakah aktiviti pembelajaran perlu berhubung semasa pembinaan ISM. Dalam kajian ini, imjinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah digunakan sebagai penentu terhadap konteks yang berkaitan aktiviti pembelajaran. Perkaitan antara frasa pula akan menentukan bagaimana hubungan antara aktiviti pembelajaran akan dianalisa semasa proses pembinaan ISM. Hubungan aktiviti pembelajaran (elemen) dengan kontekstual dan perkaitan frasa adalah ditetapkan melalui kesepakatan pandangan pakar.

- 4) Membentuk *Structural Self-Interaction Matrix* (SSIM) bagi setiap aktiviti pembelajaran untuk menunjukkan perkaitan antara elemen. Ini dapat dilakukan dengan dibantu oleh perisian ISM iaitu *Concept Star* daripada *Sorach Incorporation*. Pasangan setiap elemen akan dipaparkan melalui perisian bagi membolehkan para pakar untuk membuat keputusan melalui undian berdasarkan kepada perkaitan dan hubungan sebelum pasangan yang seterusnya dipaparkan. Proses ini akan berulang sehingga semua elemen dipasangkan.
- 5) Membina model ISM. Model ini dihasilkan oleh perisian setelah proses penetapan pasangan semua elemen selesai dijalankan. Perisian ini akan membentuk satu model berdasarkan kepada konsep perbandingan pasangan dan logik transitif. Logik transitif menyatakan bahawa pada setiap 3 elemen (A,B,C) akan dihubungkan seperti berikut:
- A mempunyai hubungan dengan B, (ditulis $A \rightarrow B$),
- B mempunyai hubungan dengan C, (ditulis $B \rightarrow C$),
- A mempunyai hubungan dengan C, (ditulis $A \rightarrow C$ atau $A \rightarrow B \rightarrow C$).
- 6) Model yang dihasilkan seterusnya akan disemak oleh para pakar untuk dinilai dari segi ketidaktekalan (*inconsistency*) konsep dan juga sebarang perubahan sekiranya perlu. Walaubagaimana pun hanya perubahan kecil sahaja yang dibenarkan kerana struktur model ini dibentuk setelah melalui proses perbincangan dan hujahan yang sistematik (Janes, 1988). Di sini Janes (1988) menjelaskan bahawa perubahan yang dibuat bukan bertujuan untuk menafikan struktur model. Oleh kerana ISM adalah merupakan satu bentuk proses pembelajaran dan persepsi peserta terhadap sesuatu situasi turut akan berubah

sepanjang proses ISM berlangsung disebabkan oleh percambahan idea dan pemikiran. Namun setiap cadangan perubahan yang ditetapkan oleh para pakar akan dijadikan sebagai panduan untuk menghasilkan model akhir.

- 7) Model akhir yang telah dihasilkan akan dibentangkan selepas semua cadangan perubahan dilakukan. Seterusnya langkah 7 hingga 9 adalah merupakan proses menganalisis hasil (model akhir).
- 8) Penetapan bahagian matrik jangkauan bagi mengenal pasti aktiviti pembelajaran kepada peringkat yang berbeza. Ini adalah merupakan asas untuk menjelaskan model pada akhir kajian nanti (Janes, 1995). Langkah ini berlaku berdasarkan kepada model yang telah dibina pada langkah 4. Menurut amalan biasa, matrik jangkauan dapat dicapai adalah berdasarkan kepada SSIM dengan menggantikan V, A, X dan O kepada 1 dan 0 bagi setiap kes. Gantian 1 dan 0 adalah berdasarkan kepada syarat berikut:

Sekiranya (i, j) dalam SSIM ialah V, (i, j) dalam matrik jangkauan ialah 1 dan (j, i) ialah 0;

Sekiranya (i, j) dalam SSIM ialah A, (i, j) dalam matrik jangkauan ialah 0 dan (j, i) ialah 1;

Sekiranya (i, j) dalam SSIM ialah X, (i, j) dalam matrik jangkauan ialah 1 dan (j, i) ialah 1; dan

Sekiranya (i, j) dalam SSIM ialah O, (i, j) dalam matrik jangkauan ialah 0 dan (j, i) ialah 0.

Simbol V, A, X dan O sebenarnya melambangkan hubungan antara pasangan setiap elemen (aktiviti pembelajaran) seperti yang dinyatakan di bawah:

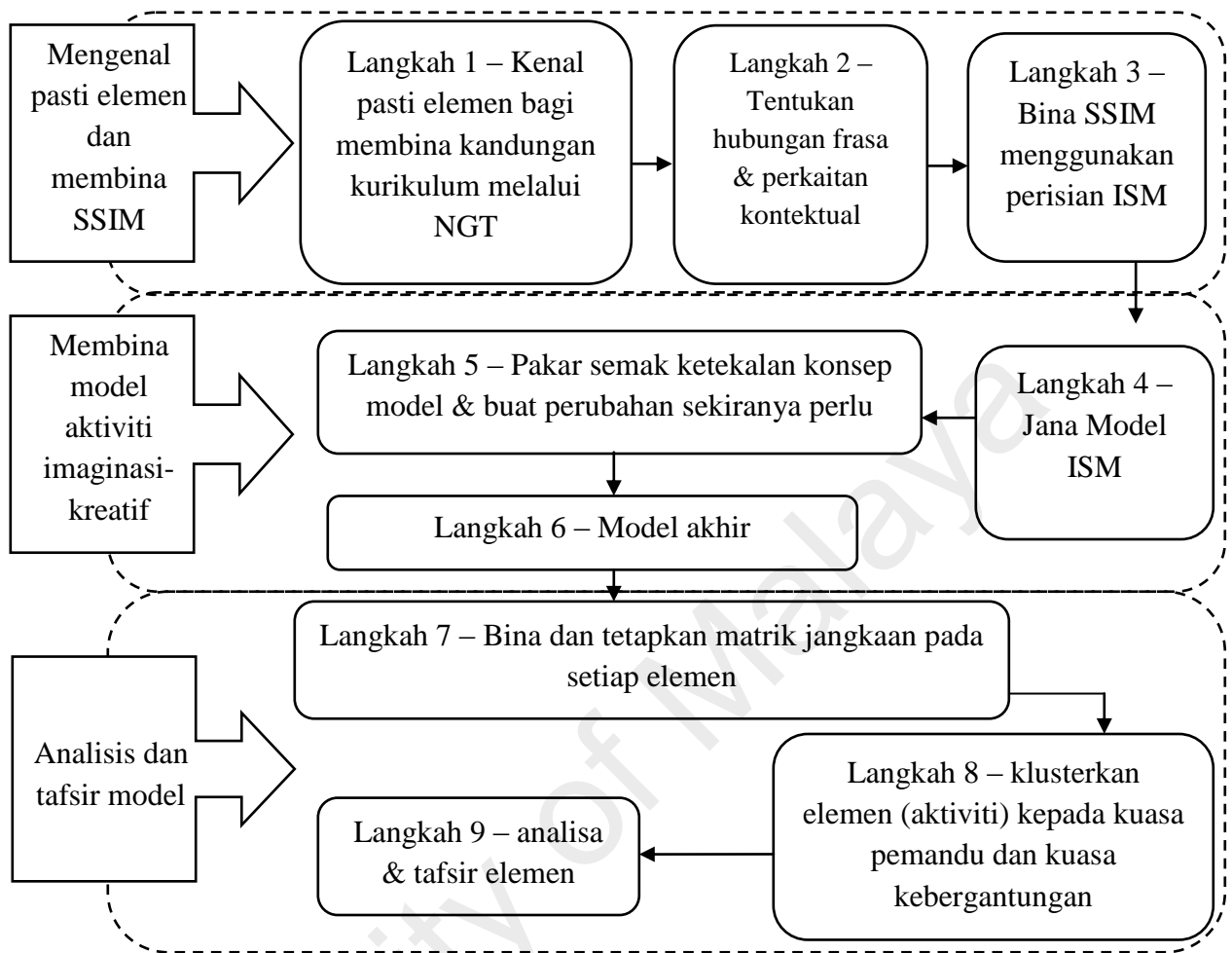
V - Aktiviti pembelajaran 'i' akan membantu pencapaian aktiviti pembelajaran 'j';

A - Aktiviti pembelajaran 'i' akan membantu pencapaian aktiviti pembelajaran 'j';

X - Aktiviti pembelajaran 'i' dan 'j' akan membantu pencapaian setiap satu; dan

O - Aktiviti pembelajaran 'i' dan 'j' adalah berhubung.

- 9) Aktiviti pembelajaran turut dikelaskan mengikut kluster berdasarkan kepada kuasa Pemandu dan kebergantungan. Langkah 6 dan 7 adalah merupakan asas kepada peringakat analisis dan interpretasi model.
- 10) Berdasarkan kepada pengkelasan aktiviti pembelajaran tersebut, data akan dapat di analisis dan diinterpretasi berdasarkan kepada kepentingan dan keutamaan aktiviti dari segi perkaitan dengan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Rajah 3.6 menunjukkan carta aliran setiap langkah yang terdapat dalam metodologi kajian ini.



Rajah 3.6. Carta Aliran Pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak Prasekolah

Fasa 3 (Penilaian Model)

Fasa ini adalah merupakan fasa terakhir dalam kajian yang dijalankan. Fasa ini dikenali sebagai fasa penilaian model. Model yang telah siap dibina akan diuji dan dinilai kebolehgunaannya dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak dan seterusnya dapat dijadikan panduan kepada guru sekiranya pakar bersetuju dengan hasil yang diperolehi kelak. Fasa ini akan menggunakan kaedah *fuzzy Delphi* bagi menilai

kebolegunaan model. Penerangan yang lebih lanjut akan dijelaskan dalam sub topik tujuan, kaedah, teori, instrumen, prosedur dan proses analisis data.

Tujuan. Fasa ini adalah bertujuan untuk menilai Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah yang telah siap dibina. Penilaian model ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu kesesuaian lagu, kesesuaian aktiviti dan kebolegunaan model. Ini bagi menjawab persoalan kajian yang telah ditimbulkan di awal kajian seperti berikut :

- 1) Apakah persetujuan pakar-pakar terhadap kesesuaian lagu yang digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
- 2) Apakah persetujuan pakar-pakar terhadap kesesuaian aktiviti yang digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
- 3) Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
- 4) Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan klasifikasi aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada tiga fasa (fasa merangsang, fasa merasai dan fasa membina) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

- 5) Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan senarai aktiviti berdasarkan kepada empat kelompok (aktiviti autonomi, aktiviti bergantung, aktiviti berhubung dan aktiviti bebas) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?
- 6) Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan hubungan antara aktiviti pembelajaran yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?
- 7) Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?

Keperluan untuk menguji tahap kebolegunaan sesuatu produk perlulah dilakukan agar dapat dikenal pasti sama ada produk tersebut memenuhi kehendak pengguna. Salah satu tujuan penilaian dijalankan adalah untuk memastikan bahawa terdapatnya persetujuan terhadap keperluan semasa proses pembinaan atau pembangunan dan juga dari segi kegunaan produk yang dihasilkan (Card, Moran & Newell, 1990, Preece et al, 2002). Menurut Shackel 1991, kebolegunaan boleh didefinisikan sebagai:

“the capacity in human functional terms to be used easily and effectively by the specified range of user, given specified training and user support, to fulfill the specified range of tasks, within the specified range of environmental scenarios”

(Shackel, 1991).

Berdasarkan kepada *International Standard Organisation* (ISO), kebolegunaan bermaksud:

“The extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context”

(ISO, 1998).

Ramai pengkaji dan pereka yang menggunakan penjelasan ini sebagai satu definisi yang standard berkaitan dengan kebolegunaan (Aborg, Gulliksen & Lif, 2003, Costabile et al, 2005, Geis, 2005, Holzinger, 2005). Menurut Hugo (1998), berdasarkan kepada definisi yang diberikan oleh ISO, maka kebolegunaan adalah berkaitan dengan kebolehelajaran, keberkesanan, kecekapan dan kepuasan. Holzinger (2005) dan Karoulis & Pombortsis (2003), telah menyenaraikan beberapa ciri yang perlu ada pada sesebuah produk yang berkaitan dengan kebolegunaan. Ciri-ciri tersebut ialah:

- 1) Mudah dipelajari: boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.
- 2) Cepak penggunaan: jangkauan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.
- 3) Mudah diingati: pengguna masih mahir menggunakan produk selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.
- 4) Tidak mudah silap: pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa menggunakan produk dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.
- 5) Mesra pengguna: pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa menggunakan produk.

Data yang diperolehi daripada fasa ini akan menjawab sama ada Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah yang telah siap dibina sesuai atau tidak untuk diimplimentasikan berdasarkan kepada pandangan pakar. Hal ini penting bagi menentukan sama ada model ini dapat membantu guru atau sebaliknya dalam meningkatkan imajinasi-kreatif kanak-kanak. Dapatan ini juga akan menentukan sama ada model ini perlu diubah suai atau pun tidak berdasarkan kepada hasil yang telah dibincangkan dan dipersetujui oleh pakar.

Kaedah *Fuzzy Delphi* (FDM). *Fuzzy Delphi* telah diperkenalkan oleh Kaufmann dan Gupta (1988). Kaedah ini adalah gabungan antara set teori *fuzzy* dan teknik *Delphi* (Murray, Pipino & Gigach, 1985). Kaedah *fuzzy Delphi* ini adalah merupakan satu kaedah yang analitik dalam menentukan keputusan melalui gabungan teori Fuzzy dan kaedah Delphi.

Kaedah Delphi itu sendiri adalah merupakan kaedah untuk menetapkan keputusan yang melibatkan beberapa pusingan soalan soal selidik bagi mencungkil pendapat dan pandangan pakar terhadap isu yang dikaji (Linstone & Turoff, 2002). Kaedah ini juga dikenali sebagai pendekatan kesepakatan atau kesepakatan pendapat dalaman (pemikiran, intuisi dan perasaan) sekumpulan pakar yang telah dipilih atau secara undian. Adler dan Ziglio (1996) menyatakan bahawa kaedah *Delphi* adalah merupakan satu proses yang berstruktur bagi mengumpul dan menyuling pengetahuan daripada sekumpulan pakar melalui beberapa siri soal selidik secara maklum balas terkawal. Pendapat ini adalah sejajar dengan Delbecq et al. (1975) yang mendefinisikan teknik *Delphi* sebagai satu kaedah pengumpulan maklum balas terhadap pertimbangan

dan penilaian sekumpulan pakar secara sistematik terhadap isu tertentu melalui satu bentuk soal selidik secara berurutan dengan mengambil kira pandangan dan pendapat yang diperolehi daripada soal selidik yang sebelumnya. Kaedah *Delphi* turut dikenali sebagai kaedah membuat andaian melalui penilaian pakar. Oleh itu, Hill dan Fowles (1975) telah mengilustrasikan teknik *Delphi* sebagai satu prosedur pelaksanaan pengundian reaksi atau pendapat yang mungkin dan berkemungkinan dengan masa depan.

Kaedah *Delphi* dibangunkan pada tahun 1953 oleh *Research and Development Corporation* (RAND) (Cornish, 1977). Kaedah ini telah diperkenalkan oleh Olaf Helmer dan Norman Dalkey adalah bertujuan bagi mendapatkan penyelesaian berkaitan dengan masalah ketenteraan (Helmer, 1983). RAND telah melaporkan bahawa teknik ini berkembang dalam pelbagai disiplin ilmu melalui jurnal dan artikel. Kini, kaedah ini telah turut digunakan dalam bidang pendidikan (Baggio, 2008; Strickland, Moulton, Strickland & White, 2010, teacher training (Frazer & Sadera, 2011), pengurusan (Schmiedel, vom Brocke & Recker, 2013), kejuruteraan (Putri & Yusof, 2009; Tohidi, 2011), pendidikan kesihatan (Bobonich & Cooper, 2012; Rigby, Schofield, Mann & Benstead, 2012), pentadbiran awam (Soares & Amaral, 2011) sukan (Lindsey & Michelle, 2011); perubatan (Byrne, Wake, Blumberg & Dibley, 2008; Herrmann, Kirchberger, Stucki & Cieza, 2010), kerjaya (Lamberth, 2012), pelancongan (Garrod, 2012; Lee & King, 2009), pemasaran (Storry, Hurdley, Smith & Saker, 2000), perbankan (Bradley & Steward, 2002), perniagaan antarabangsa (MacCarthy & Atthirawong, 2003), kejururawatan (Keeney, 2010) reka bentuk model (Muhammad Ridhuan 2014) dan industry (Jung-Erceg, Pandza, Armbruster & Dreher, 2007). sebagai

satu teknik kajian Kaedah ini mengandungi soal selidik yang dikendalikan dalam dua hingga lebih pusingan. Selepas setiap pusingan, penyelidik akan memberi keputusan yang diperolehi supaya pakar boleh menilai semula atau mengekalkan jawapan asal mereka. Soal selidik dijalankan secara berasingan dan para pakar tidak mengetahui antara satu sama lain. Kaedah ini selalunya dianggap dapat memberikan interaksi yang baik dalam kumpulan (Rowe, Wright & Bolger, 1991).

Walaupun kaedah ini telah banyak digunakan dalam pendidikan terutamanya dalam jangkaan masa depan, tetapi kaedah ini mempunyai kelemahan (Saedah Siraj, 2007) seperti berikut :

- 1) Kebolehpercayaan data bergantung kepada kepakaran, sekiranya penyelidik gagal memilih pakar sebenar bermakna dapatan kajian akan hilang kebolehpercayaannya.
- 2) Ujikaji yang diberikan berulang kali kepada sampel akan menimbulkan kebosanan.
- 3) Bilangan pakar yang kecil tidak mampu menyelesaikan semua peraturan dalam isu-isu yang dikaji.
- 4) Kurang peluang mendapat balasan dari aspek emosi.

George Bojadziev dan Maria Bojadziev (2007) dalam buku mereka bertajuk *Fuzzy Sets for Bussiness, Finance and Management* menyatakan bahawa kaedah *Delphi* mempunyai satu kelemahan besar di mana ianya memerlukan pengulangan pusingan yang banyak dan kemungkinan data untuk tidak tepat dan subjektif adalah tinggi.

Bagi menyelesaikan masalah kekaburan dalam konsensus pakar, penyelidik dari seluruh dunia telah mencipta kaedah baru yang diadaptasi daripada kaedah ini. Murray, Ppino & Van Gigch (1985) mencadangkan aplikasi *Fuzzy Theory* ke dalam kaedah *Delphi* dengan pemboleh ubah semantic digunakan untuk menyelesaikan masalah kekaburan dalam kaedah *Delphi*. Klir dan Folger (1988) mencadangkan mean normalization mode. Ishikawa, Amagasa, Shiga, Tomizawa, Tatsuta & Meino (1993) menggunakan kaedah maksimum-minimum bersama-sama dengan taburan kekerapan terkumpul dan pemarkahan *Fuzzy* untuk menyusun pendapat pakar kepada nombor *Fuzzy*.

Nilai selang ramalan pakar kemudiannya digunakan untuk memperolehi nombor *Fuzzy* yang akan membentuk *fuzzy Delphi*. Hsu dan Chen (1996) mencadangkan kaedah agregat persamaan *Fuzzy*. Dengan menggunakan fungsi persamaan ini, persamaan antara pakar dapat dikumpulkan dan nombor Fuzzy dapat dibina terus kepada setiap pakar untuk menentukan darjah persetujuan antara mereka. Kemudiannya pekali konsensus digunakan untuk mengagregatkan nilai penilaian nombor *Fuzzy* bagi semua pakar. Jika nilai persetujuan di antara semua pakar terlalu rendah, maka soal selidik perlu dilakukan semula.

Kaedah *fuzzy Delphi* memberi lebih kelebihan berbanding kaedah *Delphi*. Antara kelebihan yang diperolehi adalah seperti berikut :

- 1) Menjimatkan masa soal selidik.
- 2) Menjimatkan kos.
- 3) Mengurangkan jumlah bilangan kaji selidik, menaikkan kadar pemulihan soal selidik.

- 4) Pakar sepenuhnya boleh meluahkan pendapat mereka, memastikan kesempurnaan dan pendapat yang konsisten.
- 5) Mengambil kira kekaburan yang tidak boleh dielakkan semasa proses kajian dijalankan. Kaedah ini tidak menyalahafsirkan pendapat asal pakar dan memberikan gambaran tindak balas sebenar mereka.

Kaedah *fuzzy Delphi* digunakan untuk menilai model dalam kajian ini kerana ianya merupakan satu alat untuk membuat keputusan yang kukuh. Oleh kerana penilaian untuk model ini memerlukan untuk membuat keputusan, maka kaedah ini telah dipilih untuk digunakan. Alasan yang lain ialah kerana kaedah ini bergantung kepada pendapat pakar dalam membuat keputusan, dan oleh kerana model ini dibina berdasarkan kepada pandangan pakar maka adalah sesuai penilaian terhadap model ini juga berdasarkan kepada panel pakar yang telah dipilih. Walaupun, kaedah *fuzzy Delphi* kerap digunakan untuk menilai tujuan penyelidikan yang lepas, namun ianya juga digunakan secara meluas dalam merancang, membuat unjuran, membuat keputusan dan pembangunan. Misalnya, teknik ini telah digunakan untuk menilai syarikat pengangkutan sisa berbahaya (Gumus, 2009), menilai kereta kebal (Cheng & Lin, 2002), menilai projek pembangunan perisian (Buyukozkan & Ruan, 2008), menilai sistem pengangkutan awam (Hsu, 1999) dan sebagainya.

Dalam kajian ini, saya menggunakan kaedah *fuzzy Delphi* ubah suai untuk menjalankan penilaian terhadap model aktiviti imaginasi-kreatif ini. Terdapat dua pengubahsuaian utama yang telah dibuat pada kaedah ini :

- 1) Dalam teknik *Delphi*, misalnya dalam membuat keputusan terhadap pembangunan sesebuah produk, penetapan pembolehubah yang berkaitan dengan produk itu turut ditentukan oleh pakar. Dalam kajian ini, penilaian tidak memerlukan peserta (pakar) untuk menjana pembolehubah walaupun sesi itu memerlukan tindakan untuk membuat keputusan. Sungguhpun penilaian sesuatu pengeluaran itu boleh dianalisis dengan hanya menggunakan statistik deskriptif, namun keputusan ujian itu boleh juga dinilai semata-mata berdasarkan kepada majoriti mudah daripada pandangan peserta terhadap kriteria tertentu penilaian model tersebut. Kaedah *fuzzy Delphi* melangkaui dapatan kerana ianya berdasarkan kepada pandangan majority, iai mengambil kira pandangan secara kolektif melalui kesepakatan pendapat peserta yang terlibat. Sebagai sebuah kaedah yang lebih maju berbanding kaedah tradisional *Delphi*, kaedah *fuzzy Delphi* ini seperti yang telah dijelaskan di awal tadi turut mengambil kira aspek kekaburan yang tidak dapat dielak semasa proses soal selidik dijalankan.
- 2) Pengubahsuaian kedua yang telah dibuat ialah pada proses *defuzzification* dan kedudukan yang terdapat dalam kaedah *fuzzy Delphi*. Biasanya dalam kaedah *fuzzy Delphi*, proses *defuzzification* dan kedudukan adalah digunakan untuk menetapkan pembolehubah kajian. Sebaliknya, bagi prosedur penilaian bagi kajian ini, proses *defuzzification* dan kedudukan adalah digunakan untuk menentukan kesepakatan persetujuan dalam kalangan pakar terhadap item-item yang diuji dalam model ini berdasarkan kepada nilai tahap *defuzzification* yang telah ditetapkan. Prosedur bagi melaksanakan kaedah

fuzzy Delphi ubah suai ini akan dibincangkan pada tajuk yang seterusnya. Walau bagaimanapun, perbincangan tajuk yang seterusnya ini adalah berkaitan dengan sampel dan instrumen yang digunakan sebelum perbincangan berkaitan prosedur.

Sampel Kajian. Oleh kerana kajian ini menggunakan kaedah *fuzzy Delphi* ubah suai, maka satu panel pakar telah dipilih secara persempelan bertujuan untuk menilai model yang dibina. Seramai lima puluh (50) orang pakar yang telah dipilih untuk menilai dan mengesahkan model ini. Dalam kaedah *Delphi*, langkah yang paling penting adalah berkaitan dengan pemilihan pakar kerana ianya boleh mempengaruhi kualiti dan keputusan kajian (Jacobs, 1996; Taylor & Judd, 1989).

Bagaimanapun, tidak terdapat satu teknik kriteria pemilihan pakar yang standard (Kaplan, 1971). Dalam menentukan kriteria pemilihan pakar untuk sesebuah kajian, Pill (1971) dan Oh (1974) menyatakan bahawa pakar yang dipilih seharusnya mempunyai latar belakang atau pengalaman yang berkaitan dengan bidang kajian, mampu untuk menyumbang pendapat dan pandangan terhadap keperluan kajian dan sanggup untuk menyemak semula penilaian dan keputusannya bagi mendapatkan kesepakatan dalam kalangan pakar. Selaras dengan penjelasan tersebut, Delbeq, Van de Vende dan Gustafson (1975) mencadangkan bahawa subjek yang layak untuk kajian *Delphi* terdiri daripada tiga kumpulan: 1) pihak pengurusan utama yang menggunakan hasil kajian *Delphi*; 2) individu profesional yang merupakan ahli staf dan pasukan sokongan; dan 3) individu tertentu yang hendak dicungkil keputusannya. Dalam kajian ini, Berdasarkan kepada penjelasan kriteria yang agak longgar diatas, pemilihan pakar adalah terdiri daripada

guru-guru prasekolah yang merupakan golongan pelaksana yang secara langsung terlibat sebagai pengguna dan pelaksana model yang dibangun. . Berdasarkan kepada kriteria pemilihan pakar tersebut, maka pemilihan pakar fasa penilaian bagi kajian ini adalah seperti berikut:

- 1) Pakar haruslah memiliki sekurang-kurangnya diploma dalam bidang pendidikan prasekolah dengan mempunyai sekurang-kurangnya 10 tahun pengalaman terlibat sebagai pengajar dalam bidang tersebut.
- 2) Pakar haruslah mempunyai pengetahuan terhadap KSPK.
- 3) Pakar haruslah sanggup dan berminat dalam kajian ini; dan
- 4) Pakar haruslah mampu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam konteks dan persekitaran yang telah ditetapkan.

Berkaitan dengan bilangan pakar yang perlu ada, masih belum terdapat satu kesepakatan (Hsu & Stanford, 2007). Misalnya, ada pengkaji yang mencadangkan antara 10 hingga 15 pakar (Adler & Ziglio, 1996; Delbecq et al., 1975) sudah memadai bagi kajian Delphi, dan ada juga yang menyatakan bahawa antara 10 hingga 50 orang yang diperlukan bagi sesebuah kajian (Witkin & Altshul, 1995). Walau bagaimanapun, Ludwig (1994) menjelaskan bahawa bilangan pakar seharusnya dapat mewakili sekumpulan keputusan yang dibentuk dan keupayaan pasukan kajian dalam memproses maklumat.

Namun begitu, bilangan pakar yang terlibat pada fasa penilaian adalah seramai lima puluh (50) orang yang terdiri daripada guru-guru prasekolah yang menggunakan KSPK sebagai dokumen kurikulum. Bilangan pakar yang dipilih ini adalah bagi memenuhi keperluan kajian yang memerlukan para pakar yang terdiri daripada

kumpulan pelaksana yang akan melaksanakan model yang. Ini adalah bertujuan untuk memastikan hasil keputusan yang dibuat mempunyai nilai kesahan yang tinggi. Profil senarai pakar ditunjukkan pada Jadual 3.3 di bawah.

Jadual 3.3

Profil Pakar FDM

BILANGAN	KATEGORI PAKAR	TAHUN PENGALAMAN
1	Guru Prasekolah KPM	16
2	Guru Prasekolah KPM	15
3	Guru Prasekolah KPM	15
4	Guru Prasekolah KPM	10
5	Guru Prasekolah KPM	12
6	Guru Prasekolah KPM	15
7	Guru Prasekolah KPM	12
8	Guru Prasekolah KPM	13
9	Guru Prasekolah KPM	14
10	Guru Prasekolah KPM	13
11	Guru Prasekolah KPM	12
12	Guru Prasekolah KPM	10
13	Guru Prasekolah KPM	10
14	Guru Prasekolah KPM	11
15	Guru Prasekolah KPM	12
16	Guru Prasekolah KPM	11
17	Guru Prasekolah KPM	10
18	Guru Prasekolah KPM	15
19	Guru Prasekolah KPM	16
20	Guru Prasekolah KPM	17
21	Guru Prasekolah KPM	12
22	Guru Prasekolah KPM	11
23	Guru Prasekolah KPM	11
24	Guru Prasekolah KPM	10
25	Guru Prasekolah KPM	12
26	Guru Prasekolah KPM	13
27	Guru Prasekolah KPM	13
28	Guru Prasekolah KPM	11
29	Guru Prasekolah KPM	13
30	Guru Prasekolah KPM	14
31	Guru Prasekolah KPM	15
32	Guru Prasekolah KPM	12
33	Guru Prasekolah KPM	12
34	Guru Prasekolah KPM	13

35	Guru Prasekolah KPM	16
36	Guru Prasekolah KPM	16
37	Guru Prasekolah KPM	15
38	Guru Prasekolah KPM	17
39	Guru Prasekolah KPM	12
40	Guru Prasekolah KPM	15
41	Guru Prasekolah KPM	12
42	Guru Prasekolah KPM	13
43	Guru Prasekolah KPM	10
44	Guru Prasekolah KPM	12
45	Guru Prasekolah KPM	12
46	Guru Prasekolah KPM	12
47	Guru Prasekolah KPM	15
48	Guru Prasekolah KPM	16
49	Guru Prasekolah KPM	15
50	Guru Prasekolah KPM	10

Instrumen Kajian. Instrumen yang digunakan pada fasa ini ialah satu set soalan soal selidik. Soal selidik ini dibahagikan kepada empat (4) bahagian: A) demografi; B) pemilihan lagu; C) pemilihan aktiviti; dan D) kebolegunaan model yang terbahagi kepada 5 sub-bahagian. . Satu kajian rintis telah dijalankan dengan melibatkan seramai dua belas (12) orang guru prasekolah yang telah diminta untuk menggunakan soal selidik tersebut untuk meningkatkan tahap item soalan yang dibentuk.

Setelah data diperolehi, analisis dijalankan bagi menentukan nilai *Cronbach alpha* yang diperolehi. Nilai *Cronbach alpha* yang telah dicatatkan ialah 0.930 seperti dalam Jadual 3.4. Ini bermakna soal selidik ini sesuai untuk ditadbir bagi mendapatkan data sebenar daripada responden. Menurut Mohd Majid (1994), nilai *Cronbach alpha* alat kajian yang menghampiri 1 bermakna kebolehpercayaan adalah tinggi, baik dan berkesan. Sekiranya kurang daripada 0.6 bermakna kebolehpercayaannya adalah

rendah. Jika nilai *Cronbach alpha* berada di antara 0.6 hingga 0.7 masih boleh diterima dan sekiranya melebihi 0.8 boleh dianggap sangat baik.

Jadual 3.4

Nilai Cronbach Alpha Bagi Fasa Penilaian

<i>Cronbach Alpha</i>	Bilangan Item (N)
0.930	27

Prosedur Kajian. Setelah hasil analisa kajian rintis diperolehi, item soal selidik akan diperbaharui sekiranya perlu. Soal selidik yang baru akan dimasukkan ke dalam sampel surat dan dilabelkan mengikut nombor bagi memudahkan proses memasukkan (*key-in*) data dilakukan. Setiap sampul di bungkus dengan rapi bagi mengekalkan 'kekebalan' soal selidik berkenaan. Setelah soal selidik disediakan, penyelidik telah pergi ke prasekolah-prasekolah yang dipilih secara rawak bagi mengedarkan soal selidik kepada pendidik prasekolah berkenaan. Ketelusan jawapan yang diberikan oleh pendidik dijaga dengan sebaik mungkin. Sebelum guru-guru menjawab soal selidik yang diedarkan, penerangan berkaitan model telah diberikan. Guru juga dibenarkan untuk bertanya sekiranya terdapat sebarang soalan berkaitan model yang dinilai. Guru diberi masa 15 minit bagi menjawab soal selidik berkenaan. Data dikumpul sejurus selepas responden menjawab. Ini bagi memastikan data tidak bocor dan keaslian data dipelihara. Setelah data dikumpul, data akan dianalisis menggunakan *Microsoft Excel* mengikut cara FDM bagi menjawab persoalan kajian. Seterusnya data tersebut diproses menggunakan *fuzzy Delphi* seperti yang diterangkan di bawah.

Kaedah *fuzzy Delphi* terdiri daripada enam langkah yang perlu dituruti bagi mendapatkan data yang diperlukan. Langkah-langkah berkenaan adalah seperti berikut:

Langkah 1 : Dianggap bahawa pakar dijemput untuk menentukan kepentingan bagi kriteria penilaian terhadap pemboleh ubah yang akan diukur dengan menggunakan pemboleh ubah linguistik (Jadual 3.5).

Jadual 3.5

Pembolehubah Linguistik 7 Skala

PEMBOLEH UBAH LINGUISTIK	SKALA FUZZY
Teramat Tidak Setuju	(0.0, 0.0, 0.1)
Sangat Tidak Setuju	(0.0, 0.1, 0.3)
Tidak Setuju	(0.1, 0.3, 0.5)
Sederhana Setuju	(0.3, 0.5, 0.7)
Setuju	(0.5, 0.7, 0.9)
Sangat Setuju	(0.7, 0.9, 1.0)
Teramat Setuju	(0.9, 1.0, 1.0)

Langkah 2 : Menukarkan kesemua pemboleh ubah linguistik ke dalam penomboran segitiga *Fuzzy* (*triangular Fuzzy number*) seperti yang dicadangkan dalam jadual 3.2.

andaikan nombor fuzzy adalah pemboleh ubah untuk setiap kriteria untuk pakar :

$$i = 1, \dots, m,$$

$$j = 1, \dots, n,$$

$$k = 1, \dots, k \text{ dan}$$

$$r_{ij} = \frac{1}{K} [\pm r_{1ij} r_{2ij} \pm r_{ij}]$$

Langkah 3 : Bagi setiap pakar, gunakan kaedah vertex untuk mengira jarak di antara r_{ij} (Chen, 2000). Jarak bagi dua nombor *Fuzzy* $m = (m_1, m_2, m_3)$ dan $n = (n_1, n_2, n_3)$ dikira menggunakan formula :

$$d(\tilde{m}\tilde{n}) = \sqrt{\frac{1}{3}[(m_1 - n_1)^2 + (m_2 - n_2)^2 + (m_3 - n_3)^2]}$$

Langkah 4 : Menurut Cheng dan Lin (2002), jika nilai d yang diterima ialah ($d < 0.2$), konsensus pakar telah dicapai. Dalam kalangan pakar $m \times n$, jika peratusan mencapai konsensus kumpulan adalah lebih daripada 75% (Chu & Hwang, 2008; Murry & Hammons, 1995) boleh teruskan ke langkah 5. Jika sebaliknya, pusingan kedua *Fuzzy Delphi Method* (FDM) perlu diulang.

Langkah 5 : Agregat penilaian *Fuzzy* dengan :

$$\tilde{A} = \begin{bmatrix} \tilde{A}_1 \\ \tilde{A}_2 \\ \vdots \\ \tilde{A}_m \end{bmatrix}$$

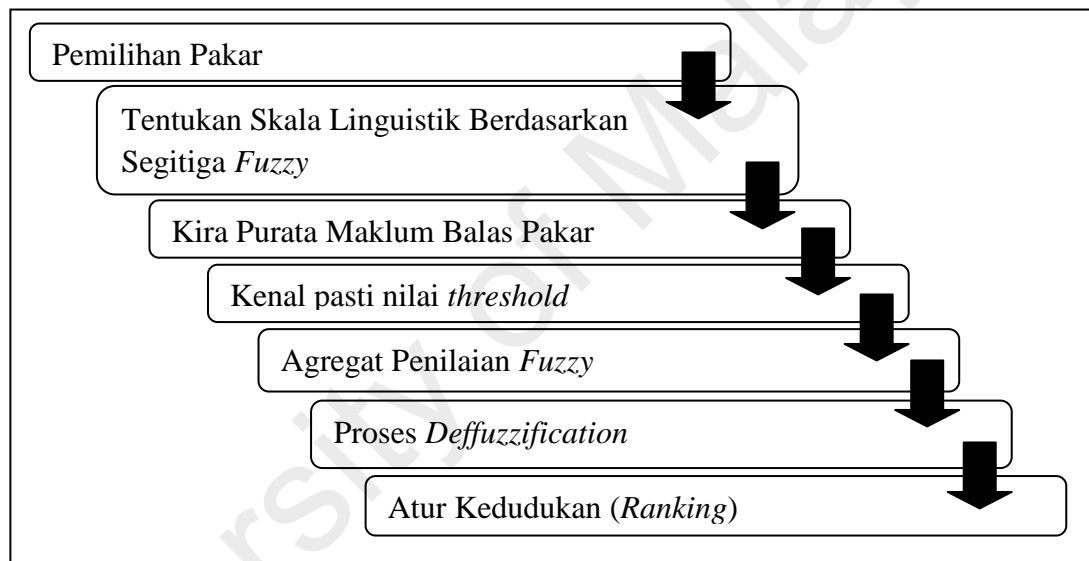
$i = 1, \dots, m$

Langkah 6 : Bagi setiap pilihan alternative, penilaian *Fuzzy* $A_i = (a_1, a_2, a_3)$ di *defuzzication* dengan formula :

$$ai = \frac{1}{4}(a_1 + 2a_2 + a_3)$$

Alternatif turutan pilihan kedudukan (*ranking*) boleh ditentukan mengikut nilai ai .

Analisis Data. Data bahagian 1 daripada soal selidik yang telah dijalankan dianalisa secara statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS perisian versi 20. Tujuan analisis kajian ini adalah untuk mendapatkan skor mod dan min berkaitan dengan latar belakang pakar dan kepakaran mereka yang bersesuaian dengan kajian yang dijalankan. Seterusnya data bahagian 2 pula dianalisis dengan menggunakan kaedah *fuzzy Delphi* seperti yang telah dibincangkan tadi. Secara ringkasnya, prosedur analisis data yang menggunakan ini adalah seperti pada Rajah 3.7 di bawah.



Rajah 3.7 Carta Aliran Prosedur Kaedah *Fuzzy Delphi*

Rumusan

Reka bentuk dan perkembangan kajian adalah merupakan kerangka utama terhadap pemilihan metodologi dalam kajian ini. Tujuan metodologi ini digunakan adalah untuk membangunkan model imaginasi-kreatif kanak-kanak. Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini terbahagi kepada tiga fasa: 1) fasa analisis keperluan bagi

mendapatkan maklumat berkaitan keperluan terhadap pembangunan dan kandungan model imaginasi-kreatif kanak-kanak; 2) fasa pembangunan dan pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak; dan 3) fasa penilaian model. Fasa analisis keperluan dijalankan dengan mengedarkan satu set soal selidik kepada guru-guru prasekolah bagi mendapatkan maklum balas berkaitan keperluan pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak dan juga keperluan kandungan model. Fasa yang kedua adalah merupakan fasa reka bentuk dan pembangunan model imaginasi-kreatif kanak-kanak. Fasa ini sendiri turut mengandungi tiga fasa iaitu: 1) mengenal pasti elemen yang diperlukan dalam model oleh para pakar melalui *Nominal Group Technique*; 2) perkembangan model oleh sekumpulan pakar melalui penggunaan kaedah dan perisian interpretive structural modelling; dan 3) memperincikan model untuk ditafsir dan dianalisis. Model ini seterusnya dinilai pula oleh sekumpulan pakar yang merupakan golongan pelaksana. Pada fasa terakhir ini teknik *fuzzy Delphi* ubah suai telah digunakan bagi mendapatkan satu keputusan berkaitan kebolegunaan model. Instrumen yang digunakan ialah satu set soal selidik penilaian yang berdasarkan kepada tujuh skala linguistik. Bab seterusnya akan membentangkan hasil dapatan kajian fasa satu yang merupakan fasa analisis keperluan melalui soal selidik yang telah dijalankan ke atas 75 orang guru prasekolah bagi memperolehi maklumat yang berkaitan dengan keperluan dan kandungan pembinaan model. Oleh kerana terdapat 3 fasa yang terlibat dalam kajian ini, maka laporan dapatan kajian turut dibahagikan kepada tiga bab yang berasingan. Ini kerana setiap fasa menggunakan kaedah, sampel, instrumen, prosedur dan analisis data yang berbeza. Maka ini dapat memudahkan pembaca untuk memahami dengan lebih jelas dapatan pada setiap fasa.

BAB 4 DAPATAN FASA SATU : ANALISIS KEPERLUAN

Pengenalan

Laporan analisis kajian ini terbahagi kepada tiga bab, iaitu bab 4, 5 dan 6. Pembahagian ini adalah mengikut fasa yang telah dijalankan semasa penyelidikan berlangsung. Pembahagian bab dalam laporan hasil analisis ini adalah berkaitan dengan persoalan kajian yang dapat menghuraikan fokus kajian ini. Hasil dapatan setiap fasa dilaporkan mengikut setiap persoalan objektif dan persoalan kajian yang telah ditimbulkan bagi setiap fasa. Format pelaporan bagi hasil dapatan kajian juga adalah bersesuaian dengan reka bentuk dan perkembangan metodologi kajian (Richey & Klein, 2007) bagi menjelaskan dapatan terhadap pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah yang

meliputi keperluan terhadap pembinaan model, proses pembinaan dan diakhiri dengan dapatan yang menjelaskan penilaian terhadap model.

Analisis Data Analisis Keperluan

Tujuan utama fasa satu dalam kajian ini adalah untuk mengenal pasti keperluan terhadap pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan guru. Hasil dapatan kajian bagi fasa ini terbahagi kepada empat bahagian yang terdapat pada soal selidik yang telah diberikan kepada responden. Bahagian-bahagian berikut ialah bahagian A iaitu demografi (latar belakang responden), bahagian B (keperluan pembinaan model), bahagian C (keperluan kandungan model) dan bahagian D (penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dalam pembinaan model). Analisis yang diperolehi dalam fasa ini telah diperolehi melalui pentadbiran soal selidik analisis keperluan yang telah dijawab oleh seramai 75 orang guru prasekolah daripada 80 soal selidik yang telah diedarkan.

Latar Belakang Responden. Latar belakang responden adalah terletak pada bahagian A soal selidik yang telah ditadbir. Dapatan kajian berkaitan latar belakang responden ditunjukkan pada Jadual 4.1, Jadual 4.2 dan Jadual 4.3. Jadual 4.1 di bawah menunjukkan maklumat yang berkaitan dengan umur guru.

Jadual 4.1

Umur Guru

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
21 – 30 Tahun	9	12.0
31 – 40 Tahun	49	65.3
41 Tahun Ke Atas	17	22.7
Jumlah	75	100

Berdasarkan Jadual 4.1, seramai 9 orang guru (12.0%) daripada keseluruhan 75 orang responden tergolong dalam golongan umur 21 hingga 30 tahun. Manakala dalam kelompok umur 31 hingga 40 tahun pula terdiri daripada 49 orang guru bersamaan dengan 65.3% dan 17 orang (22.7%) guru lagi adalah guru-guru yang berumur 41 tahun dan ke atas. Jadual 4.2 pula menjelaskan latar belakang akademik responden yang terlibat dalam soal selidik.

Jadual 4.2

Akademik Guru

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
SPM	63	84.0
Diploma	10	13.3
Ijazah	1	1.3
Jumlah	74	98.7
Hilang	1	
Jumlah	75	100

Seramai 63 orang guru (84.0%) daripada keseluruhan 75 orang responden adalah lulusan SPM, lepasan diploma seramai 10 orang guru (13.3%), dan 1 orang guru (1.3%) lepasan ijazah. Manakala Jadual 4.3 pula menjelaskan jumlah tahun pengalaman mengajar guru.

Jadual 4.3

Pengalaman Mengajar Guru

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
------	--------	-------------

< 5 Tahun	2	2.7
5 – 10 Tahun	25	33.3
> 10 Tahun	48	64.0
Jumlah	75	100

Seramai 2 orang guru (2.7%) mempunyai pengalaman kurang daripada 5 tahun, 25 orang guru (33.3%) berpengalaman antara 5-10 tahun dan yang berpengalaman lebih 10 tahun adalah seramai 48 orang guru (64.0%).

Keperluan Pembinaan Model. Keperluan pembinaan model merupakan bahagian kedua dalam soal selidik yang diajukan iaitu pada bahagian B. Bahagian ini adalah bagi mendapatkan pandangan guru terhadap keperluan pembinaan model untuk peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Bahagian ini dibina bagi menjawab persoalan kajian yang pertama bagi fasa analisis keperluan iaitu:

Adakah perlu dibina satu Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?

Hasil dapatan kajian secara terperinci mengikut item yang disoal pada bahagian ini ditunjukkan dalam Jadual 4.4 hingga Jadual 4.10, manakala hasil keseluruhan dapatan kajian ditunjukkan dalam Jadual 4.11. Jadual 4.4 di bawah menunjukkan persetujuan guru terhadap keperluan pembinaan satu panduan lengkap untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.4 :

Guru Bersetuju Bahawa Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Memerlukan Satu Panduan Lengkap (Item B1)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	1	1.3
Kurang Setuju	5	6.7
Setuju	37	49.3
Sangat Setuju	31	41.3
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan ialah masing-masing seorang iaitu 1.3%. Hanya 5 orang responden bersamaan 6.7% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 37 orang responden (49.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 41.3% responden iaitu 31 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Jadual 4.5 di bawah menunjukkan pandangan guru tentang persetujuan mereka terhadap keperluan panduan untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.5 :

Guru Bersetuju Memerlukan Panduan Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item B2)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	4	5.3
Setuju	45	60.0
Sangat Setuju	26	34.7
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Hanya 4 orang responden bersamaan 5.3% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 45 orang responden (60.0%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 34.7% responden iaitu 26 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Jadual 4.6 di bawah pula menunjukkan tahap kefahaman guru bahawa untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah memerlukan proses tertentu.

Jadual 4.6 :

Guru Faham Bahawa Peningkatan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak Mempunyai Proses Tertentu (Item B3)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	5	6.7
Setuju	38	50.7
Sangat Setuju	29	38.7
Hilang	2	2.7
Jumlah	75	100.0

Seramai seorang responden (1.3%) yang memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan manakala tiada responden yang memilih tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Hanya 5 orang responden bersamaan 6.7% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 38 orang responden (50.7%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 38.7% responden iaitu 29 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 2 orang responden (2.7%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang

diberikan. Seterusnya Jadual 4.7 pula menunjukkan tahap keperluan bimbingan untuk guru dalam proses meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.7 :

Guru Memerlukan Bimbingan Dalam Proses Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item B4)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	6	8.0
Setuju	42	56.0
Sangat Setuju	25	33.3
Hilang	1	1.3
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden (1.3%) yang memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan manakala tiada responden yang memilih tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. 6 orang responden bersamaan 8.0% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 42 orang responden (56.0%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 33.3% responden iaitu 25 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 1 orang responden (1.3%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang

diberikan. Jadual 4.8 pula menunjukkan tahap kefahaman guru tentang keperluan bimbingan dengan langkah yang betul yang bagi meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.8 :

Guru Faham Kanak-Kanak Perlu Dibimbing Dengan Langkah Yang Betul Bagi Meningkatkan Imaginasi-Kreatif (Item B5)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	1	1.3
Kurang Setuju	2	2.7
Setuju	30	40.0
Sangat Setuju	41	54.7
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan ialah masing-masing seorang iaitu 1.3%. Hanya 2 orang responden bersamaan 2.7% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 30 orang responden (40.0%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 54.7% responden iaitu 41 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Bagi Jadual 4.9 pula, menunjukkan tahap persetujuan guru tentang perlunya pelbagai aktiviti dalam proses meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.9 :

Guru Setuju Bahawa Proses Peningkatan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak Perlu Berasaskan Pelbagai Aktiviti (Item B6)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	35	46.7
Sangat Setuju	39	52.0
Hilang	1	1.3
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju, tidak setuju dan kurang setuju dengan pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 35 orang responden (46.7%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 52.0% responden iaitu 39 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 1 orang responden (1.3%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Seterusnya Jadual 4.10 pula menunjukkan tahap persetujuan guru tentang keperluan pembinaan model bagi meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.10 :

Guru Bersetuju Bahawa Satu Model Berasaskan Aktiviti Perlu Dibina Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item B7)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	34	45.3
Sangat Setuju	39	52.0
Hilang	1	1.3
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden yang memilih sangat tidak setuju iaitu 1.3%. manakala tiada responden yang tidak setuju dan kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 34 orang responden (45.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 52.0% responden iaitu 39 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 1 orang responden (1.3%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Jadual 4.11 di bawah pula menunjukkan purata min bagi setiap item yang diajukan dalam bahagian B.

Jadual 4.11 :

Min Item B1 Hingga B7

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
Jumlah	75	75	73	74	75	74	74
Hilang	0	0	2	1	0	1	1
Min	4.2800	4.2933	4.2877	4.2162	4.4533	4.5270	4.4865
Sisihan Piawai	0.7634	0.5641	0.7165	0.7075	0.7406	0.5027	0.6462

Dapatan menunjukkan bahawa nilai min yang diperolehi oleh setiap item B1 hingga B7 adalah melebihi 4. Ini bermakna hampir keseluruhan 75 orang responden memilih sangat bersetuju memerlukan pembinaan sebuah model bagi membantu meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Keperluan Kandungan Model. Keperluan kandungan model merupakan bahagian ketiga dalam soal selidik yang diajukan iaitu pada bahagian C. Bahagian ini adalah bagi mendapatkan pandangan guru terhadap keperluan kandungan yang perlu ada dalam pembinaan model peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Bahagian ini dibina bagi menjawab persoalan kajian yang kedua bagi fasa analisis keperluan ini, iaitu:

Apakah keperluan kandungan yang diperlukan dalam membina Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?

Hasil dapatan kajian terperinci mengikut item yang disoal bagi bahagian ini ditunjukkan dalam Jadual 4.12 hingga Jadual 4.19, manakala hasil keseluruhan dapatan kajian bagi bahagian ini ditunjukkan dalam Jadual 4.20. Jadual 4.12 akan menunjukkan tahap persetujuan guru tentang kepentingan keupayaan ingin tahu dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.12 :

Persetujuan Keupayaan Ingin Tahu Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C1)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	31	41.3
Sangat Setuju	43	57.3
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden bersamaan 1.3% memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan. Tiada responden yang memilih tidak setuju dan kurang setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 31 orang responden (41.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 57.3% responden iaitu 43 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Jadual 4.13 di bawah menunjukkan tahap

persetujuan guru tentang kepentingan keupayaan meneroka dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.13 :

Persetujuan Keupayaan Meneroka Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C2)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	19	25.3
Sangat Setuju	54	72.0
Hilang	1	1.3
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden bersamaan 1.3% memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan. Tiada responden yang memilih tidak setuju dan kurang setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 19 orang responden (25.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 72.0% responden iaitu 54 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 1 orang responden (1.3%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Jadual

4.14 di bawah pula menunjukkan tahap persetujuan guru tentang kepentingan keupayaan main peranan dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.14 :

Persetujuan Keupayaan Main Peranan Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C3)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	33	44.0
Sangat Setuju	41	54.7
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden bersamaan 1.3% memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan. Tiada responden yang memilih tidak setuju dan kurang setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 33 orang responden (44.0%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 54.7% responden iaitu 41 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Seterusnya Jadual 4.15 menunjukkan tahap persetujuan guru tentang kepentingan keupayaan mereka cipta dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.15 :

Persetujuan Keupayaan Mereka Cipta Penting Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak (Item C4)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	38	50.7
Sangat Setuju	35	46.7

Hilang	2	2.7
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju, tidak setuju dan kurang setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 38 orang responden (50.7%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 46.7% responden iaitu 35 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 2 orang responden (2.7%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Jadual 4.16 di bawah menunjukkan tahap keyakinan guru bahawa keupayaan ingin tahu dapat meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.16 :

Yakin Keupayaan Ingin Tahu Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C5)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	1	1.3
Setuju	36	48.0
Sangat Setuju	37	49.3
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden bersamaan 1.3% memilih sangat tidak setuju dan kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Tiada responden yang memilih tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 36 orang responden (48.0%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 49.3% responden iaitu 37 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Seterusnya Jadual 4.17 pula

menunjukkan tahap keyakinan guru bahawa keupayaan meneroka dapat meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.17 :

Yakin Keupayaan Meneroka Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C6)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	25	33.3
Sangat Setuju	48	64.0
Hilang	1	1.3
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden bersamaan 1.3% memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan. Tiada responden yang memilih tidak setuju dan kurang setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 25 orang responden (33.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 64.0% responden iaitu 48 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 1 orang responden (1.3%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Jadual 4.18 pula menunjukkan tahap keyakinan guru bahawa keupayaan main peranan dapat meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.18 :

Yakin Keupayaan Main Peranan Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C7)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0

Setuju	34	45.3
Sangat Setuju	40	53.3
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Hanya seorang responden bersamaan 1.3% memilih sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan. Tiada responden yang memilih tidak setuju dan kurang setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 34 orang responden (45.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 53.3% responden iaitu 40 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Jadual 4.19 di bawah menunjukkan tahap keyakinan guru bahawa keupayaan mereka cipta dapat meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.19 :

Yakin Keupayaan Mereka Cipta Dapat Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item C8)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	0	0.0
Setuju	40	53.3
Sangat Setuju	33	44.0
Hilang	2	2.7
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju, tidak setuju dan kurang setuju pada pernyataan yang diajukan. Manakala seramai 40 orang responden (53.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 44.0% responden iaitu 33 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 2 orang responden (2.7%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan.

Seterusnya Jadual 4.20 di bawah menunjukkan purata min bagi setiap item yang diajukan dalam bahagian C.

Jadual 4.20 :

Min Item C1 Hingga C8

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
Jumlah	75	74	75	73	75	74	75	73
Hilang	0	1	0	2	0	1	0	2
Min	4.5333	4.6892	4.5333	4.4795	4.4400	4.6081	4.5200	4.4521
Sisihan Piawai	0.6438	0.6177	0.5285	0.5030	0.6625	0.6372	0.5292	0.5011

Dapatan menunjukkan bahawa nilai min yang diperolehi oleh setiap item C1 hingga C8 adalah melebihi 4. Ini bermakna hampir keseluruhan 75 orang responden memilih sangat bersetuju kandungan berkaitan keupayaan ingin tahu, meneroka, main peranan dan mereka cipta sesuai sebagai kandungan dalam pembinaan model bagi membantu meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Dalam Pembinaan Model. Penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dalam pembinaan model merupakan bahagian keempat dalam soal selidik yang diajukan iaitu pada bahagian D. Bahagian ini adalah bagi mendapatkan pandangan guru terhadap penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dalam membantu peningkatan imaginasi-kreatif kanak-

kanak prasekolah. Bahagian ini dibina bagi menjawab persoalan kajian yang ketiga bagi fasa analisis keperluan, iaitu:

Adakah lagu kanak-kanak Melayu tradisional sesuai digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?

Hasil dapatan kajian terperinci mengikut item yang disoal pada bahagian ini ditunjukkan dalam Jadual 4.21 hingga Jadual 4.27, manakala hasil keseluruhan dapatan kajian bagi bahagian ini ditunjukkan dalam Jadual 4.28. Jadual 4.21 di bawah menunjukkan tahap kepercayaan guru berkaitan kesesuaian penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.21 :

Kepercayaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Sesuai Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item D1)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	5	6.7
Setuju	52	69.3
Sangat Setuju	18	24.0
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Hanya 5 orang responden bersamaan 6.7% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 52 orang responden (69.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 24.0% responden iaitu 18 orang

sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Jadual 4.22 di bawah pula menunjukkan tahap kefahaman guru berkaitan ciri-ciri yang ada pada lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang boleh meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.22 :

Kefahaman Tentang Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Mempunyai Ciri-Ciri Yang Boleh Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item D2)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	4	5.3
Setuju	55	73.3
Sangat Setuju	16	21.3
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Hanya 4 orang responden bersamaan 5.3% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 55 orang responden (73.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 21.3% responden iaitu 16 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Seterusnya Jadual 4.23 menunjukkan tahap kepercayaan berkaitan kepelbagaian aktiviti yang boleh dilakukan melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Jadual 4.23 :

Kepercayaan Pelbagai Aktiviti Boleh Dilakukan Menggunakan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Sesuai Untuk Meningkatkan Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak (Item D3)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	5	6.7
Setuju	50	66.7
Sangat Setuju	20	26.7
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Hanya 5 orang responden bersamaan 6.7% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 50 orang responden (66.7%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 26.7% responden iaitu 20 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Jadual 4.24 pula menunjukkan tahap kepercayaan guru terhadap peningkatan keupayaan ingin tahu melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Jadual 4.24 :

Kepercayaan Keupayaan Ingin Tahu Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D4)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	1	1.3
Tidak Setuju	1	1.3
Kurang Setuju	12	16.0
Setuju	43	57.3
Sangat Setuju	17	22.7
Hilang	1	1.3
Jumlah	75	100.0

Seorang responden (1.3%) masing-masing memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. 12 orang responden bersamaan 16.0% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 43 orang responden (57.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 22.7% responden iaitu 17

orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 1 orang responden (1.3%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Jadual 4.25 pula menunjukkan tahap kepercayaan guru berkaitan peningkatan keupayaan meneroka melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Jadual 4.25 :

Kepercayaan Keupayaan Meneroka Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D5)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	10	13.3
Setuju	48	64.0
Sangat Setuju	16	21.3
Hilang	1	1.3
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. 10 orang responden bersamaan 13.3% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 48 orang responden (64.0%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 21.3% responden iaitu 16 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 1 orang responden (1.3%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Seterusnya Jadual 4.26 pula menunjukkan tahap kepercayaan berkaitan peningkatan keupayaan main peranan melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Jadual 4.26 :

Kepercayaan Keupayaan Main Peranan Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D6)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	5	6.7
Setuju	52	69.3
Sangat Setuju	18	24.0
Hilang	0	0.0
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Hanya 5 orang responden bersamaan 6.7% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 52 orang responden (69.3%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 24.0% responden iaitu 18 orang sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Jadual 4.27 menunjukkan tahap kepercayaan berkaitan peningkatan keupayaan mereka cipta melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Jadual 4.27 :

Kepercayaan Keupayaan Mereka Cipta Boleh Ditingkatkan Melalui Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional (Item D7)

ITEM	JUMLAH	PERATUS (%)
Sangat Tidak Setuju	0	0.0
Tidak Setuju	0	0.0
Kurang Setuju	7	9.3
Setuju	51	68.0
Sangat Setuju	15	20.0
Hilang	2	2.7
Jumlah	75	100.0

Tiada responden yang memilih sangat tidak setuju dan tidak setuju pada pernyataan yang diajukan. Hanya 7 orang responden bersamaan 9.3% memilih kurang setuju dengan pernyataan yang diberikan. Manakala seramai 51 orang responden (68.0%) memilih setuju dengan pernyataan yang diberikan dan 20.0% responden iaitu 15 orang

sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan. Namun begitu terdapat 2 orang responden (2.7%) yang tidak memberi sebarang respon terhadap pernyataan yang diberikan. Seterusnya Jadual 4.28 di bawah pula menunjukkan purata min bagi setiap item yang diajukan dalam bahagian D.

Jadual 4.28 :

Min Item D1 Hingga D7

	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
Jumlah	75	75	75	74	74	75	73
Hilang	0	0	0	1	1	0	2
Min	4.1733	4.1600	4.2000	4.0000	4.0811	4.1733	4.1096
Sisihan Piawai	0.5295	0.4943	0.5453	0.7585	0.5912	0.5295	0.5416

Dapatan menunjukkan bahawa nilai min yang diperolehi oleh setiap item D1 hingga D7 adalah melebihi 4. Ini bermakna hampir keseluruhan 75 orang responden memilih sangat bersetuju untuk menggunakan lagu kanak-kanak Melayu tradisional untuk membantu meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah dalam pembinaan model.

Rumusan

Secara keseluruhannya bab ini telah memperjelaskan dapatan daripada analisis keperluan yang telah dijalankan. Seperti yang telah dinyatakan di awal bab ini tadi, analisis keperluan adalah merupakan fasa pertama dalam kaedah kajian ini yang melibatkan tiga fasa kesemuanya. Berdasarkan kepada persoalan kajian pertama fasa ini,

dapatan menunjukkan bahawa terdapat keperluan dari aspek panduan, bimbingan, proses dan aktiviti dalam membantu guru-guru meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Oleh yang demikian, berdasarkan kepada dapatan tersebut dapat disimpulkan bahawa guru-guru sangat bersetuju agar dibina satu model untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Seterusnya dapatan analisis kajian ini juga menjelaskan keperluan kandungan yang perlu ada dalam model yang akan dibangunkan. Bagi menjawab persoalan kajian kedua fasa ini, sebanyak lapan item soalan yang telah digunakan yang meliputi elemen keupayaan tahu, keupayaan meneroka, keupayaan main peranan dan keupayaan mereka cipta. Kesemua elemen ini adalah merupakan proses pembinaan kreativiti daripada Model Cecil et al., (1985) seperti yang telah dibincangkan pada bab 3. Secara keseluruhannya, guru-guru amat bersetuju agar kesemua elemen tersebut dijadikan asas kepada keperluan kandungan pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah ini.

Akhir sekali dapatan analisis keperluan ini juga menunjukkan bahawa penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional adalah sesuai digunakan dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Lagu-lagu ini diukur dari aspek kesesuaian penggunaan lagu, ciri-ciri lagu dan aktiviti yang boleh dihasilkan dengan merujuk kepada model proses pembinaan kreativiti Cecil et al., (1985). Dapatan analisis kajian ini telah dapat menjawab persoalan kajian ketiga seperti yang terdapat pada fasa 1.

Oleh yang demikian, berdasarkan kepada dapatan analisis kajian fasa 1 ini, maka ianya telah dijadikan sebagai panduan kepada pembinaan fasa 2 (reka bentuk dan

pembinaan model) bagi membina Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah.

BAB 5 DAPATAN FASA DUA : REKA BENTUK DAN PEMBINAAN MODEL

Pengenalan

Bab ini akan membincangkan fasa kedua yang merupakan fasa yang paling penting dalam pembinaan model aktiviti imajinasi-kreatif ini. Pembentukan fasa ini adalah rentetan daripada dapatan yang diperolehi daripada analisis keperluan yang telah dibina pada fasa pertama. Berdasarkan kepada hasil dapatan analisis keperluan jelas menunjukkan bahawa terdapat keperluan bagi membantu proses peningkatan imajinasi-

kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Oleh yang demikian, bagi memenuhi keperluan tersebut maka kajian ini akan memfokuskan kepada pembinaan Model Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Berasaskan Aktiviti Untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah. Dapatan kajian pada fasa ini adalah merupakan keputusan hasil perbincangan dan pandangan daripada kalangan pakar terhadap senarai lagu, aktiviti pembelajaran dan hubungan di antara aktiviti yang terdapat dalam model yang dibina.

Dapatan Fasa Pembinaan

Dapatan langkah 1 : Keputusan daripada Nominal Group Technique (NGT) Ubah suai. Berdasarkan kepada keputusan daripada dapatan yang diperolehi daripada *Nominal Group Technique* (NGT) ubah suai telah dapat mengukuhkan aktiviti yang perlu dimasukkan dalam model yang dibina. Pada peringkat akhir sesi NGT, para pakar telah mencadangkan dan secara sepakatnya telah bersetuju dengan senarai akhir lagu dan senarai akhir bilangan aktiviti pembelajaran bagi membangunkan model imajinasi-kreatif tersebut. Jadual 5.1 menunjukkan kedudukan dan keutamaan aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada keputusan undi pakar secara individu. Sesi undian yang dijalankan bukanlah bertujuan untuk menyingkirkan mana-mana aktiviti yang telah dibentuk pada peringkat akhir NGT kerana kesemua aktiviti tersebut telah pun diterima atas persetujuan pakar-pakar. Tujuan dilakukan proses pengundian ini adalah untuk meletakkan tahap kedudukan pada setiap aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada keutamaan yang telah diberikan oleh setiap pakar secara individu. Setiap aktiviti pembelajaran tersebut telah diundi berdasarkan kepada skala 1 hingga 7. Jadual 5.1

menunjukkan dapatan daripada sesi *Nominal Group Technique* (NGT) yang menjelaskan kedudukan dan keutamaan terhadap aktiviti pembelajaran.

University of Malaya

Jadual 5.1

Dapatan daripada NGT : Kedudukan dan Keutamaan Terhadap Aktiviti Pembelajaran

NO.	ELEMEN AKTIVITI	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	JUMLAH	KEUTAMAAN	KEDUDUKAN
1	Guru memperdengarkan lagu kepada kanak-kanak.	7	7	7	7	5	7	7	7	6	7	7	74	3	8
2	Guru menyebut lirik lagu sambil diikuti oleh kanak-kanak.	7	7	6	7	6	7	6	7	5	7	6	71	6	19
3	Guru bercerita tentang lagu yang diperdengarkan.	7	7	6	7	6	7	7	7	4	7	7	72	5	16
4	Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu.	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	76	1	1
5	Guru menunjukkan gambar berkaitan lagu.	7	7	6	7	6	7	7	7	7	7	6	74	3	9
6	Guru menunjukkan bahan maujud berkaitan lagu.	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	6	75	2	3
7	Guru membuat gerakan berkaitan lirik/irama lagu.	7	7	7	7	7	7	6	7	7	6	7	75	2	4
8	Guru meminta kanak-kanak bercerita tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.	7	7	6	7	6	7	6	7	7	7	7	74	3	10
9	Guru meminta kanak-kanak membuat pergerakan tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.	7	7	6	7	7	7	6	7	6	7	7	74	3	11
10	Guru meminta kanak-kanak bergerak mengikut lirik/irama lagu.	7	7	7	7	7	7	6	7	6	7	7	75	2	5
11	Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil membuat gerakan.	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	76	1	2

12	Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil bermain alat genderang (perkusi).	7	7	7	7	6	7	6	7	7	7	6	74	3	12
13	Kanak-kanak main peranan berdasarkan lirik lagu.	7	7	6	7	7	7	7	7	6	7	7	75	2	6
14	Kanak-kanak memainkan alat genderang secara bebas berdasarkan lagu.	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	6	75	2	7
15	Guru membawa kanak-kanak menerokai persekitaran yang ada kaitan dengan lagu.	7	7	6	7	6	7	6	7	6	7	6	72	5	17
16	Kanak-kanak membina buku skrap berkaitan lirik lagu.	7	7	5	7	6	6	6	7	7	7	6	71	6	20
17	Kanak-kanak membentuk objek menggunakan doh/lego/blok/pasir/puzzle berdasarkan lagu.	7	7	5	7	7	6	7	7	7	7	7	74	3	13
18	Kanak-kanak mengubahsuai tempo/irama/lirik/melodi lagu.	7	7	5	7	7	5	7	7	6	7	7	72	5	18
19	Kanak-kanak membuat aktiviti seni visual (origami/ kolaj/ catan/ mencorak/ mewarna/ melakar/ melukis/ anyaman/ diorama dan lain-lain) berdasarkan lirik/irama lagu.	7	7	6	7	7	5	7	7	6	7	7	73	4	14
20	Kanak-kanak membuat lakonan/pentomen berdasarkan lagu.	7	7	6	7	7	6	7	7	5	7	7	73	4	15

Nota : P = Pakar

Berdasarkan kepada Jadual 5.1, Keputusan yang diperolehi daripada proses NGT telah menunjukkan bahawa sebanyak 20 aktiviti pembelajaran telah dipersetujui oleh para pakar sebagai elemen yang diperlukan dalam pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak. Jadual ini juga menunjukkan nombor kedudukan bagi setiap aktiviti pembelajaran yang telah diberikan oleh pakar. Aktiviti berkedudukan paling rendah yang diberikan oleh pakar ialah pada skala lima (5) yang menunjukkan 'setuju', manakala nilai yang paling tinggi ialah pada skala tujuh (7) yang menunjukkan 'teramat setuju'. Kesemua kedudukan aktiviti yang dikumpul telah dapat menentukan nilai keutamaan pada setiap aktiviti pembelajaran. Berdasarkan kepada perkiraan nilai keutamaan yang ditunjukkan pada jadual 5.1, kesemua aktiviti pembelajaran tersebut telah disusun seperti berikut:

- 1) Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu.
- 2) Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil membuat gerakan.
- 3) Guru menunjukkan bahan maujud berkaitan lagu.
- 4) Guru membuat gerakan berkaitan lirik/irama lagu.
- 5) Guru meminta kanak-kanak bergerak mengikut lirik/irama lagu.
- 6) Kanak-kanak main peranan berdasarkan lirik lagu.
- 7) Kanak-kanak memainkan alat gendang secara bebas berdasarkan lagu.
- 8) Guru memperdengarkan lagu kepada kanak-kanak.
- 9) Guru menunjukkan gambar berkaitan lagu.
- 10) Guru meminta kanak-kanak bercerita tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.
- 11) Guru meminta kanak-kanak membuat pergerakan tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.
- 12) Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil bermain alat gendang (perkusi)

- 13) Kanak-kanak membentuk objek menggunakan doh/lego/blok/pasir/*puzzle* berdasarkan lagu.
- 14) Kanak-kanak membuat aktiviti seni visual (origami/ kolaj/ catan/ mencorak/ mewarna/ melakar/ melukis/ anyaman/ diorama dan lain-lain) berdasarkan lirik/irama lagu.
- 15) Kanak-kanak membuat lakonan/pentomen berdasarkan lagu.
- 16) Guru bercerita tentang lagu yang diperdengarkan.
- 17) Guru membawa kanak-kanak menerokai persekitaran yang ada kaitan dengan lagu.
- 18) Kanak-kanak mengubahsuai tempo/irama/lirik/melodi lagu.
- 19) Guru menyebut lirik lagu sambil diikuti oleh kanak-kanak.
- 20) Kanak-kanak membina buku skrap berkaitan lirik lagu.

Semasa sesi ISM dijalankan, kesemua 20 aktiviti yang telah dipilih dimasukkan ke dalam perisian komputer ISM dengan mengikut senarai keutamaan di atas. Berdasarkan kepada senarai tersebut, telah menunjukkan bahawa ‘Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu’ adalah merupakan aktiviti yang paling utama kedudukannya. Menurut Janes (1988), elemen yang menjadi pilihan utama seharusnya menjadi pemimpin terhadap pasangan yang akan dibuat dengan elemen yang lain semasa sesi ISM.

Penerangan bagi setiap aktiviti pembelajaran adalah seperti berikut:

- 1) Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu.

Kesemua pakar telah bersetuju bahawa aktiviti ini perlu dijalankan bersama kanak-kanak berkaitan lagu yang akan digunakan. Melalui aktiviti ini guru dapat merangsang dan membawa perhatian serta tumpuan kanak-kanak terhadap aktiviti yang akan dijalankan seterusnya kerana pemikiran kanak-kanak haruslah dirangsang dan dibimbing terlebih dahulu.

2) Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil membuat gerakan.

Aktiviti ini memerlukan kanak-kanak bergerak melalui pelbagai aksi gerakan semasa menyanyikan lagu. Melalui gerakan yang dilakukan semasa menyanyi, ianya akan dapat menimbulkan minat dan perhatian kanak-kanak terhadap lagu yang dinyanyikan. Para pakar juga bersetuju agar gerakan itu boleh dibuat berpandukan kepada lirik, irama atau pun secara bebas.

3) Guru menunjukkan bahan maujud berkaitan lagu.

Pakar turut bersetuju agar aktiviti ini dimasukkan dalam model yang dibina. Aktiviti ini akan dapat memudahkan kanak-kanak untuk memahami lagu yang dinyanyikan. Oleh kerana tahap pemikiran mereka masih lagi pada tahap konkrit, sudah semestinya dengan menunjukkan bahan maujud berkaitan lagu akan memudahkan aktiviti pembelajaran seterusnya dijalankan.

4) Guru membuat gerakan berkaitan lirik/irama lagu.

Aktiviti ini melibatkan kemampuan kreativiti guru agar dapat menunjukkan beberapa gerakan yang sesuai berkaitan lagu berdasarkan kepada lirik atau irama lagu. Aktiviti gerakan tersebut akan dapat dijadikan ransangan dan panduan awal kepada kanak-kanak sebelum mereka boleh melakukan aksi atau gerakan yang lain berdasarkan imaginasi mereka.

5) Guru meminta kanak-kanak bergerak mengikut lirik/irama lagu.

Aktiviti ini adalah bertujuan untuk membolehkan kanak-kanak mengekspresikan perasaan atau pemikiran mereka terhadap lirik atau irama lagu melalui pelbagai gerakan. Guru boleh meminta kanak-kanak melakukan gerakan yang dibimbing oleh guru atau bebas berdasarkan kepada imaginasi kanak-kanak.

- 6) Kanak-kanak main peranan berdasarkan lirik lagu.

Kesemua pakar setuju dengan aktiviti ini kerana main peranan adalah merupakan salah satu aktiviti pembelajaran yang sesuai kanak-kanak. Melalui aktiviti ini kanak-kanak dapat melibatkan diri mereka dengan lebih aktif berdasarkan kepada lirik lagu. Melalui aktiviti ini juga, kanak-kanak akan dapat menggunakan daya imajinasinya berdasarkan kepada lirik lagu yang difahami.

- 7) Kanak-kanak memainkan alat gending secara bebas berdasarkan lagu.

Salah satu aktiviti muzikal yang boleh dijalankan ialah dengan memainkan alat gending. Melalui permainan alat gending, ianya akan dapat melibatkan kanak-kanak lebih rapat dengan lagu yang diperdengarkan. Alat gending yang dimainkan secara bebas ini juga mampu untuk member ruang dan peluang kepada kanak-kanak untuk merangsang imaginasi-kreatif mereka. Mereka boleh membunyikan alat gending tersebut menurut kepada kefahaman terhadap lirik serta perasaan dan emosi mereka terhadap lagu yang dipilih oleh guru.

- 8) Guru memperdengarkan lagu kepada kanak-kanak.

Kesemua pakar bersetuju aktiviti ini perlu dijalankan oleh kerana lagu adalah merupakan alat yang digunakan dalam model imaginasi-kreatif kanak-kanak ini. Oleh yang demikian sudah semestinya kanak-kanak diperdengarkan dengan lagu tersebut.

- 9) Guru menunjukkan gambar berkaitan lagu.

Aktiviti ini membolehkan guru-guru untuk menarik perhatian dan memudahkan kanak-kanak untuk memahami lagu yang dinyanyikan. Melalui aktiviti ini juga, guru dapat menjadikan proses pembelajaran akan lebih menarik dan berkesan dengan adanya penggunaan bahan bantu yang dapat memudahkan proses pembelajaran kanak-kanak.

- 10) Guru meminta kanak-kanak bercerita tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.

Aktiviti ini adalah bertujuan untuk memberi ruang dan peluang kepada kanak-kanak agar dapat mengaitkan pengalaman sedia ada mereka dengan lagu yang dipilih. Melalui penceritaan tersebut, kanak-kanak akan cuba untuk menggunakan kemampuan imaginasi mereka dengan mengaitkan pengalaman sedia ada mereka dengan maksud lirik. Aktiviti ini juga dapat membantu kanak-kanak untuk lebih aktif dan hampir dengan lagu yang dinyanyikan.

- 11) Guru meminta kanak-kanak membuat pergerakan tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.

Para pakar juga bersetuju aktiviti ini digunakan dalam pembinaan model ini kerana melalui gerakan yang dilakukan oleh kanak-kanak melalui pengalaman sedia ada mereka akan mampu untuk merangsang keupayaan imaginasi-kreatif mereka. Kanak-kanak boleh menghasilkan gerakan mereka sendiri melalui pengalaman yang dilalui oleh mereka sendiri dan seterusnya akan turut dapat dikongsi dengan kanak-kanak yang lain. Aktiviti ini juga dapat memperlihatkan kemampuan kanak-kanak mengaitkan lagu yang dinyanyikan dengan pengalaman sedia ada mereka berkaitan lagu.

- 12) Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil bermain alat gendrang (perkusi).

Kanak-kanak diminta untuk memainkan alat gendrang semasa menyanyikan lagu sebagai mengiringi lagu yang dinyanyikan. Melalui permainan alat gendrang ini juga, kanak-kanak akan lebih seronok dan rapat dengan lagu yang dinyanyikan. Aktiviti ini perlulah dibimbing oleh guru agar dapat memastikan alat gendrerang yang dimainkan adalah terkawal dan mengikut guru.

- 13) Kanak-kanak membentuk objek menggunakan doh/lego/blok/pasir/puzzle berdasarkan lagu.

Aktiviti ini adalah merupakan aktiviti yang boleh dipelbagaikan melalui lagu yang telah dipilih oleh guru, Melalui aktiviti ini, kanak-kanak akan dapat mengekspreskan kefahaman dan perasaan mereka terhadap lagu dengan membentuk objek-objek yang berkaitan dengan lagu. Aktiviti ini sebenarnya dapat membantu perkembangan pemikiran abstrak dan konkrit kanak-kanak melalui objek yang dihasilkan berdasarkan kepada tahap dan perkembangan imaginasi mereka.

- 14) Kanak-kanak membuat aktiviti seni visual (origami/ kolaj/ catan/ mencorak/ mewarna/ melakar/ melukis/ anyaman/ diorama dan lain-lain) berdasarkan lirik/irama lagu.

Kesemua pakar bersetuju dengan aktiviti ini kerana kanak-kanak haruslah diberikan peluang untuk menterjemahkan imaginasi-kreatif mereka melalui lagu yang dipilih. Dengan adanya aktiviti seperti ini, iannya akan dapat memperkembangkan proses pembinaan tahap kreativiti seseorang kanak-kanak. Ini kerana dalam perkembangan kreativiti kanak-kanak, proses adalah merupakan elemen yang perlu diberi perhatian dan bukannya hasil atau produk.

- 15) Kanak-kanak membuat lakonan/pentomen berdasarkan lagu.

Ini juga adalah merupakan salah satu aktiviti yang dapat digunakan untuk membolehkan kanak-kanak menterjemahkan imaginasi-kreatif mereka. Guru boleh merangka dan merancang satu bentuk lakonan atau pentomen berdasarkan kepada lagu. Melalui ini juga guru-guru dapat melihat perkembangan imaginasi-kreatif kanak-kanak dengan lebih jelas dan berkesan.

16) Guru bercerita tentang lagu yang diperdengarkan.

Aktiviti ini memerlukan guru untuk bercerita dengan kanak-kanak berkaitan lirik dan mesej yang terdapat pada lagu yang dipilih. Guru haruslah mampu untuk mengaitkan cerita yang disampaikan dengan lagu yang dipilih agar kanak-kanak akan lebih mudah untuk memahami maksud lirik dan mesej yang terdapat pada lagu yang dinyanyikan.

17) Guru membawa kanak-kanak menerokai persekitaran yang ada kaitan dengan lagu.

Meneroka adalah merupakan salah satu kemahiran yang ada secara semula jadi pada kanak-kanak. Dengan menggunakan persekitaran yang ada di sekeliling mereka, kanak-kanak akan lebih terangsang dan berminat dengan lagu yang dipilih. Melalui aktiviti ini juga kanak-kanak akan dapat menggunakan kemahiran imajinasinya apabila mereka dapat mengaitkan persekitaran dengan lagu yang dinyanyikan.

18) Kanak-kanak mengubahsuai tempo/irama/lirik/melodi lagu.

Kemampuan untuk mengubahsuai sesuatu memang ada dalam diri kanak-kanak. Pengubahsuaian ini dilakukan sebagai satu cara kanak-kanak mengaitkan pengalaman yang baru diperolehi dengan pengalaman sedia ada mereka. Oleh yang demikian, melalui aktiviti ini kanak-kanak akan dapat mengubah suai unsur muzik seperti lirik, tempo, irama dan melodi berdasarkan pengalaman dan imaginasi mereka.

19) Guru menyebut lirik lagu sambil diikuti oleh kanak-kanak.

Aktiviti ini memerlukan guru untuk membimbing kanak-kanak menyebut seni kata lagu yang akan dinyanyikan. Aktiviti ini adalah bertujuan agar sebutan seni kata lagu yang disebut oleh kanak-kanak adalah betul bagi membolehkan kanak-kanak lebih berminat untuk menyanyikan lagu yang dipilih.

20) Kanak-kanak membina buku skrap berkaitan lirik lagu.

Aktiviti ini dijalankan sebagai salah satu aktiviti pengayaan terhadap lagu yang telah dipilih. Dengan membina buku skrap berdasarkan lirik lagu, kanak-kanak akan lebih memahami, menghayati dan menghargai lagu yang dinyanyikan. Melalui aktiviti ini juga perkembangan imaginasi-kreatif mereka dapat ditingkatkan dan juga proses perkembangan imaginasi-kreatif itu juga dapat dilihat dan diikuti oleh guru sepanjang proses pembinaan buku skrap tersebut.

Dapatan Langkah 2 : Hubungan Frasa Kontekstual dan Frasa Perkaitan.

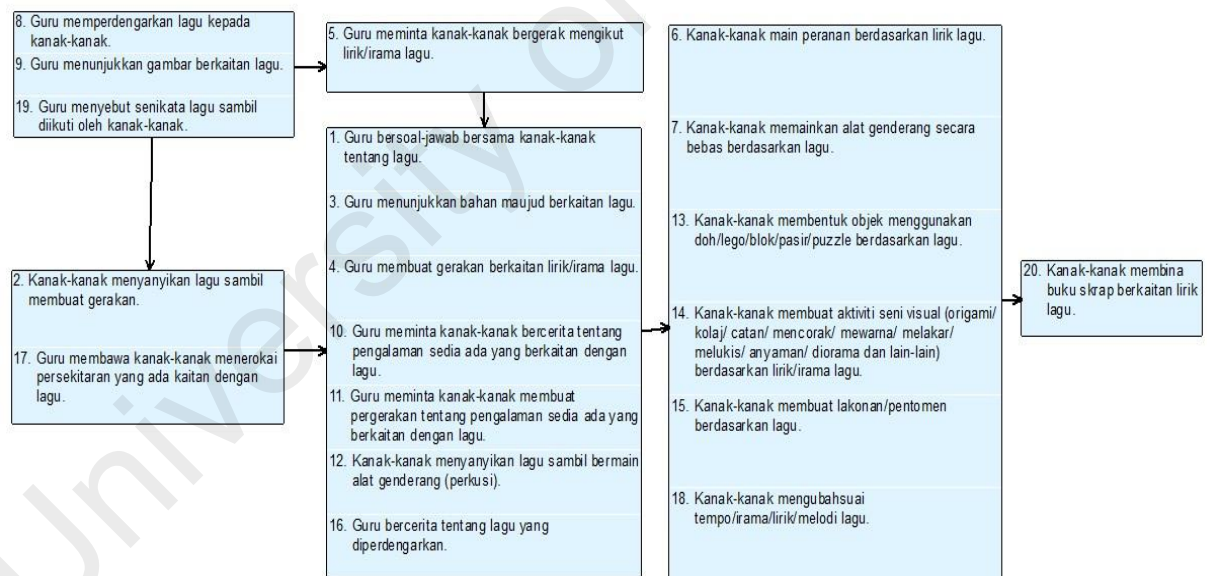
Berdasarkan kepada tujuan pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak ini, para pakar telah bersetuju bahawa aktiviti pembelajaran yang telah dipilih itu disusun dengan cara melihat kepada keutamaan dan hubungan antara aktiviti tersebut. Oleh yang demikian bagi memastikan aktiviti yang dipilih dapat disusun dengan tepat dan berkesan, maka aktiviti pembelajaran itu akan dihubungkan melalui pernyataan aktiviti pembelajaran ‘i’ MESTI dijalankan SEBELUM aktiviti pembelajaran ‘j’ sebagai panduan kepada proses SSIM yang dijalankan. Dalam proses membentuk hubungan dan perkaitan aktiviti pembelajaran tersebut, frasa ‘Dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional, aktiviti pembelajaran, ...’ adalah merupakan frasa hubungan bagi kajian ini, manakala frasa MESTI dijalankan SEBELUM adalah frasa hubungan untuk mengaitkan elemen aktiviti pembelajaran yang digunakan di dalam model ini.

Dapatan Langkah 3 dan 4 : Pembangunan Model Imajinasi-Kreatif Kanak-

Kanak. Tujuan utama pada langkah ini adalah menumpukan pada pembinaan model melalui keputusan yang telah dibuat oleh para pakar berdasarkan kepada hubungan setiap elemen melalui teknik pasangan (*pair wise*) dengan dibantu oleh perisian ISM seperti yang telah diterangkan pada bab metodologi. Model yang terbina menjadi panduan kepada pelaksanaan peningkatan imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Namun demikian, seperti yang telah dibincangkan sebelum ini, tumpuan model ini hanya memfokuskan kepada aspek aktiviti pembelajaran yang sesuai dijalankan dalam meningkatkan imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dan bukannya kepada pembinaan keseluruhan model pembelajaran.

Berdasarkan kepada KSPK, penggunaan lagu adalah merupakan salah satu alat yang boleh digunakan bagi meningkatkan perkembangan kreativiti dan ekspresi kanak-kanak, maka pembinaan model ini boleh dijadikan sebagai panduan dalam melaksanakan usaha tersebut melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu Tradisional. Model ini juga boleh dianggap sebagai satu bentuk sokongan kepada proses pembinaan imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Ini kerana asas kepada pembinaan model ini adalah dibentuk melalui pandangan dan persetujuan sekumpulan pakar yang telah dipilih berdasarkan kepada rangkaian jalinan hubungan aktiviti pembelajaran yang telah dipilih sebagai elemen dalam model ini. Hubungan yang dibentuk antara aktiviti adalah berdasarkan kepada frasa kontekstual dan frasa perkaitan seperti yang telah diterangkan pada langkah 2 kajian ini tadi.

Oleh itu, melalui aktiviti pembelajaran yang telah dipilih melalui nominal group technique pada langkah 1, hubungan frasa kontekstual dan frasa perkaitan pada langkah 2, dan melalui proses ISM maka model imaginasi-kreatif kanak-kanak telah dapat dibangunkan melalui keputusan secara kolektif para pakar dengan dibantu oleh perisian computer ISM seperti yang ditunjukkan pada rajah 5.1. Namun begitu, seperti yang telah dinyatakan pada bab metodologi, model ini bukanlah dianggap sebagai model muktamad, tetapi perlu diedarkan semula kepada pakar-pakar untuk diulas dan dibaiki sekiranya perlu seperti yang akan dibincangkan pada langkah 5 dan 6 fasa ini. Rajah 5.1 di bawah adalah merupakan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah yang telah dihasilkan melalui perisian *Interpretive Structural Modeling (ISM)*.



Rajah 5.1 : Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah Berdasarkan Kepada *Interpretive Structural Modeling (ISM)*.

Dapatan Langkah 5 dan 6 : Pembentangan dan Ulasan Semula Model

Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak. Semasa proses ulasan, pakar-pakar telah mencadangkan beberapa perubahan kecil yang perlu dilakukan bagi memantapkan lagi model yang dihasilkan. Pertamanya para pakar telah mencadangkan agar aktiviti pembelajaran yang terdapat pada model ini dibagikan kepada tiga fasa iaitu merangsang, merasai dan membina. Fasa merangsang terdiri daripada aktiviti 8, 9, 19, 5, 17, 1, 3, 4, 10, 11 dan 16. Fasa ini adalah merupakan fasa yang utama dan penting dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak kerana kanak-kanak haruslah diberi rangsangan yang cukup melalui aktiviti yang dilakukan oleh guru-guru. Seterusnya ialah fasa merasai yang terdiri daripada aktiviti 2, 6, 7, 12, 13 dan 18. Fasa ini memfokuskan kepada penglibatan kanak-kanak untuk melibatkan diri secara aktif kerana melalui penggunaan pelbagai deria seperti menyentuh, merasa, melihat, menghidu dan mendengar. Fasa yang terakhir ialah fasa membina yang melibatkan aktiviti 14, 15 dan 20. Kesemua aktiviti ini dicadangkan oleh pakar berada dalam fasa membina kerana dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah perlu ada aktiviti yang boleh dilihat dan dipersembahkan agar dapat dijadikan satu produk atau hasil yang dapat dilihat dan dipersembahkan.

Merujuk kepada rajah 5.1, pakar-pakar telah bersetuju dan mencadangkan agar beberapa aktiviti dipindahkan ke bahagian yang lain. Aktiviti 2 (kanak-kanak menyanyikan lagu sambil membuat gerakan) yang pada asalnya berada pada fasa merangsang dipindahkan fasa merasai. Seterusnya terdapat dua aktiviti pada bahagian fasa merasai iaitu aktiviti 14 (kanak-kanak membuat aktiviti seni visual) (origami / kolaj / catan / mencorak / mewarna / melakar / melukis / anyaman / diorama dan lain-lain) berdasarkan lirik/irama lagu dan aktiviti 15 (kanak-kanak membuat lakonan/pentomen berdasarkan lagu) diubah ke

bahagian fasa membina. Pandangan yang diberikan oleh pakar ialah kerana aktiviti-aktiviti tersebut akan lebih sesuai dan dapat berfungsi dengan lebih berkesan sekiranya diletakkan dalam bahagian yang betul.

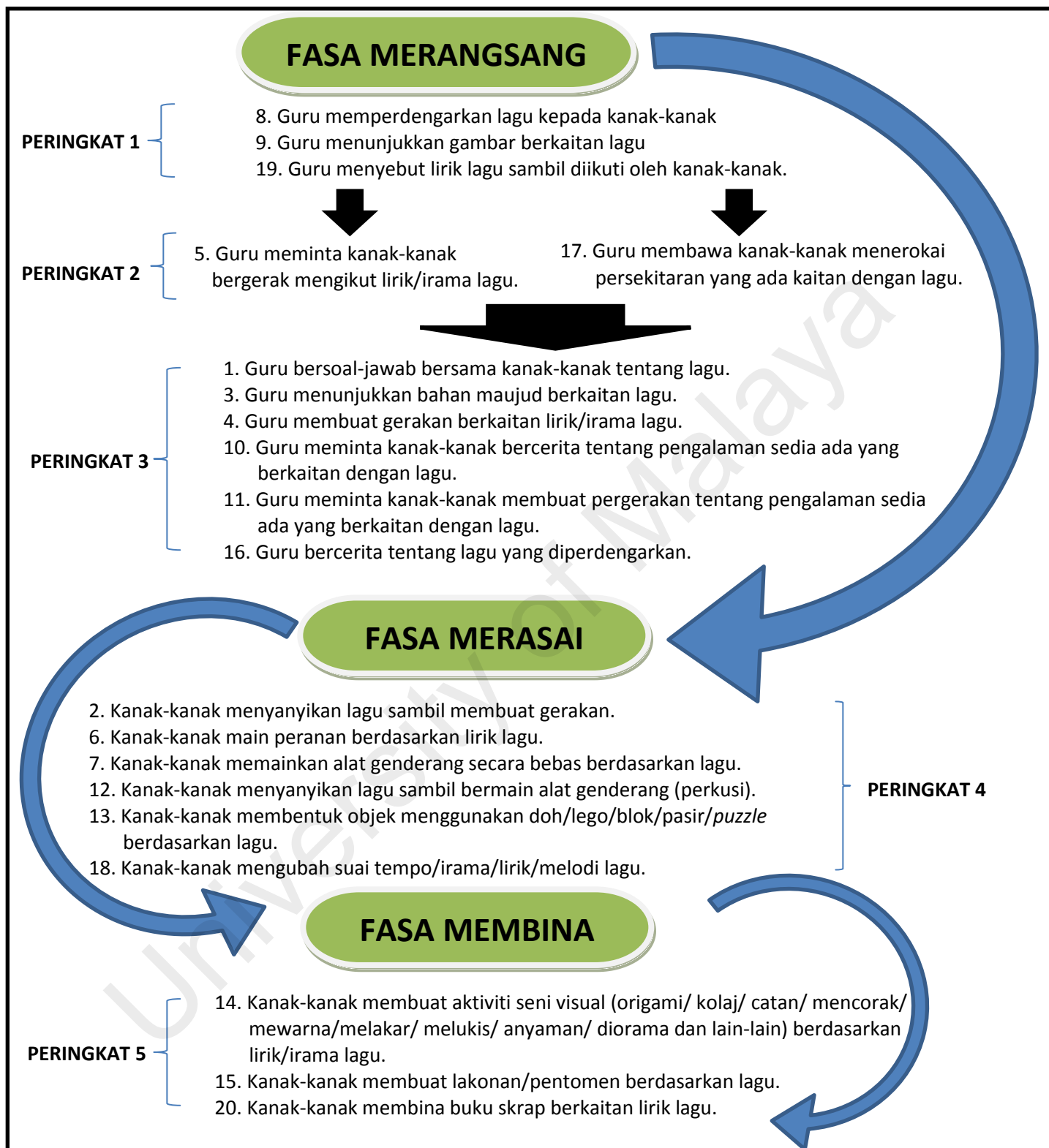
Di samping itu, bagi memperkemaskan lagi model yang dibina, pakar telah mencadangkan agar model ini dibahagikan kepada lima peringkat. Tujuan pembahagian ini adalah untuk memudahkan guru melaksanakan aktiviti yang terdapat pada model ini. Pembahagian peringkat ini juga akan dapat menjelaskan bahawa dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak memerlukan beberapa peringkat yang tersusun dan teratur.

Oleh yang demikian, berdasarkan kepada ulasan dan cadangan pakar maka model yang telah dibina dapat dilihat dengan lebih jelas dan teratur dari segi tujuan aktiviti dan hubungan serta perkaitan antara setiap aktiviti yang telah dipilih. Dengan membahagikan model ini kepada tiga fasa juga dapat memperlihatkan peranan guru dan kanak-kanak serta langkah-langkah yang perlu diberi perhatian dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Fasa merangsang adalah merupakan fasa yang paling banyak aktiviti iaitu sebanyak 11 aktiviti yang terdiri daripada tiga peringkat. Aktiviti pembelajaran yang terdapat pada peringkat 1 ialah aktiviti 8, 9 dan 19. Peringkat 2 pula terdiri daripada aktiviti 5 dan 17, manakala peringkat 3 pula terdiri daripada aktiviti 1, 3, 4, 10, 11 dan 16. Pada peringkat 3 ini terdapat sebanyak enam aktiviti yang boleh dipilih oleh guru bagi merangsang imaginasi kanak-kanak bersesuaian dengan tahap kanak-kanak.

Seterusnya pada bahagian fasa merasai pula terdapat sebanyak enam aktiviti yang boleh dijalankan oleh guru bagi membolehkan kanak-kanak merasai dengan penglibatan aktif mereka berkaitan lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang telah dipilih. Pada fasa ini tumpuan aktiviti adalah berfokuskan kepada kanak-kanak melalui penglibatan secara

langsung dengan aktiviti yang telah dicadangkan. Fasa merasai ini juga adalah merupakan peringkat ke 4 pada model yang telah dibina ini.

Peringkat 5 yang merupakan peringkat terakhir pada model ini seperti yang telah dicadangkan oleh para pakar ialah sebanyak tiga aktiviti iaitu aktiviti 14, 15 dan 20. Kesemua aktiviti ini telah diletakkan dalam fasa membina. Menurut pakar, aktiviti membina ini perlu ada dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak kerana apabila melibatkan proses pembelajaran perlu ada sesuatu yang dapat dilihat dan diukur oleh guru. Lebih-lebih lagi dalam aspek perkembangan kreativiti yang memfokuskan kepada aspek imaginasi. Fasa membina ini bukanlah merupakan fasa yang utama dalam model ini berbanding dengan fasa merangsang dan fasa merasai. Ini kerana dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah, proses adalah merupakan aspek yang lebih utama untuk diukur dan dinilai berbanding dengan hasil atau produk. Namun begitu, fasa membina ini adalah bertujuan memperjelaskan pembinaan kreativiti melalui proses imaginasi seperti yang terdapat pada model ini kerana kreativiti meruju kepada sesuatu hasil yang boleh dilihat sama ada dalam bentuk perlakuan atau produk. Rajah 5.2 adalah merupakan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah yang telah diubah suai berdasarkan kepada pandangan pakar. Model ini telah menjelaskan aliran daripada satu fasa kepada fasa yang lain, aktiviti kepada aktiviti yang lain dan lima peringkat yang telah dinyatakan tadi.



Rajah 5.2 : Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah Berdasarkan Kepada *Interpretive Structural Modeling* (ISM) Yang Telah Diubah suai.

Berdasarkan pada Rajah 5.2 juga, aktiviti 8, 9 dan 19 adalah merupakan kelompok aktiviti yang mesti dijalankan sebelum aktiviti 5 atau 17 boleh dijalankan. Ini bermakna guru bolehlah memilih sama ada aktiviti 8, 9 dan 19 atau ketiga-tiganya sekali sebagai aktiviti yang mesti dijalankan kepada kanak-kanak sebelum boleh memilih sama ada aktiviti 5 atau 17 untuk proses merangsang yang seterusnya

Selepas itu pula, guru-guru diberi pilihan sebanyak enam aktiviti iaitu aktiviti 1, 3, 4, 10, 11 dan 16 bagi meneruskan langkah yang seterusnya selepas dijalankan sama ada aktiviti 5 atau 17 bagi meneruskan aktiviti pada bahagian merangsang kanak-kanak. Selepas itu guru boleh bergerak ke bahagian aktiviti membina dengan memilih sama ada aktiviti 14, 15 atau 20.

Bagi menerangkan bagaimana model ini dapat diinterpretasi dengan lebih jelas dan diimplimentasikan dengan berkesan, satu matrik capaian terhadap aktiviti pembelajaran yang telah dipilih perlulah dibentuk untuk mengelaskan aktiviti pembelajaran seperti yang akan diterangkan seterusnya pada langkah 7 dan 8.

Dapatan Langkah 7 : Klasifikasi Aktiviti Berdasarkan Model Imaginasi-Kreatif Kanak-Kanak. Berdasarkan kepada model pada Rajah 5.2, matrik capaian untuk aktiviti pembelajaran telah dibentuk seperti yang terdapat pada Jadual 5.2 di bawah. Matriks capaian yang ditunjukkan pada Jadual 5.2 adalah bertujuan untuk menjelaskan tentang kuasa memandu dan kuasa kebergantungan bagi setiap aktiviti pembelajaran.

Jadual 5.2

Matrik Capaian Terakhir

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	KM
1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	
2	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	9
3	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15
4	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15
5	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16
6	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	9
7	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	9
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	
11	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	
12	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	9
13	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	9
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3
16	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	
17	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16
18	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	9
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3
KK	11	17	11	11	4	17	17	3	3	11	11	17	17	20	20	11	4	17	3	20	

Nota : A = Aktiviti; KM = Kuasa Memandu; KK = Kuasa Kebergantungan

Pada lajur mendatar, jumlah nombor pada bahagian sebelah kanan jadual menunjukkan kuasa memandu bagi setiap aktiviti pembelajaran. Jumlah nombor tersebut bermaksud bilangan aktiviti pembelajaran yang perlu dibantu atau bersandar untuk dicapai termasuk aktiviti pembelajaran itu sendiri. Misalnya pada aktiviti 1 (Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu) terdapat sebanyak 15 aktiviti (KM) yang bersandar atau memerlukan pertolongan daripada aktiviti 1 untuk dijalankan. Seterusnya pada lajur menegak pula, kuasa kebergantungan terhadap aktiviti pembelajaran adalah jumlah nombor aktiviti pembelajaran (dalam peringkat sama) termasuk aktiviti itu sendiri yang memerlukan bantuan aktiviti pembelajaran sebelumnya (dalam peringkat sebelum).

Misalnya aktiviti 1 (Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu) bergantung kepada aktiviti 8, 9 atau 19 (peringkat 1) dan 5 atau 17 (peringkat 2).

Oleh itu, berdasarkan kepada matrik capaian pada Jadual 5.2, aktiviti pembelajaran telah dibahagikan mengikut tahap pengaruh. Pembahagian ini dibentuk melalui set capaian dan set antecedent pada setiap aktiviti pembelajaran seperti yang terdapat pada Jadual 5.3. Set capaian terdiri daripada elemen aktiviti itu sendiri dan aktiviti lain yang boleh dibantu untuk dicapai. Manakala set antecedent pula terdiri daripada aktiviti itu sendiri dan aktiviti lain yang boleh membantu untuk dicapai. Proses ISM ini perlulah dilakukan secara manual tanpa bantuan daripada perisian kerana pembahagian matrik capaian ini merupakan perkara yang penting untuk membangunkan model dengan meletakkan aktiviti pembelajaran tersebut dalam kumpulan berdasarkan kepada aras. Oleh itu dalam kajian ini, aras pembahagian terhadap aktiviti pembelajaran telah dibentuk agar dapat menjelaskan proses pembinaan model ini dengan lebih terperinci.

Jadual 5.3

Pembahagian Matrik Capaian

Aktiviti Pembelajaran	Set Capaian	Set Antecedent	Persilangan	Aras
1	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20	1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 19	1, 3, 4, 10, 11, 16	3
2	2, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19	2, 6, 7, 12, 13, 18	2
3	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20	1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 19	1, 3, 4, 10, 11, 16	3
4	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20	1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 19	1, 3, 4, 10, 11, 16	3
5	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20	5, 8, 9, 19	5	4
6	2, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19	2, 6, 7, 12, 13, 18	2
7	2, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19	2, 6, 7, 12, 13, 18	2
8	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,	8, 9, 19	8, 9, 19	5

	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20			
9	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	8, 9, 19	8, 9, 19	5
10	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20	1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 19	1, 3, 4, 10, 11, 16	3
11	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20	1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 19	1, 3, 4, 10, 11, 16	3
12	2, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19	2, 6, 7, 12, 13, 18	2
13	2, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19	2, 6, 7, 12, 13, 18	2
14	14, 15, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	14, 15, 20	1
15	14, 15, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	14, 15, 20	1
16	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20	1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 19	1, 3, 4, 10, 11, 16	3
17	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20	8, 9, 17, 19	17	4
18	2, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 18, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19	2, 6, 7, 12, 13, 18	2
19	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	8, 9, 19	8, 9, 19	5
20	14, 15, 20	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	14, 15, 20	1

Merujuk kepada Jadual 5.3 di atas, tahap pengaruh bagi setiap aktiviti pembelajaran adalah ditentukan melalui set capaian dan set antecedent. Terdapat sebanyak lima aras pada aktiviti pembelajaran tersebut. Aktiviti 14, 15 dan 20 adalah pada aras 1, manakala aktiviti 8, 9 dan 19 ialah pada aras 5. Aras 1 adalah merupakan aras terendah dan aras 5 adalah merupakan aras tertinggi. Dengan merujuk kepada Rajah 5.2, kesemua aktiviti dalam model ini disusun mengikut aras dari atas ke bawah. Aktiviti 8, 9 dan 19 berada pada aras atas, manakala aktiviti 14, 15 dan 20 berada pada aras bawah. Bagi menjelaskan hirarki aktiviti

pembelajaran dalam model ini, aras pembahagian akan digunakan dengan merujuk kepada Jadual 5.4 di bawah.

Jadual 5.4

Aras Pembahagian Matrik Capaian

Akt.	Aktiviti Pembelajaran	Aras
14	Kanak-kanak membuat aktiviti seni visual (origami/ kolaj/ catan/ mencorak/ mewarna/ melakar/ melukis/ anyaman/ diorama dan lain-lain) berdasarkan lirik/irama lagu.	1
15	Kanak-kanak membuat lakonan/pentomen berdasarkan lagu.	1
20	Kanak-kanak membina buku skrap berkaitan lirik lagu.	1
2	Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil membuat gerakan.	2
6	Kanak-kanak main peranan berdasarkan lirik lagu.	2
7	Kanak-kanak memainkan alat genderang secara bebas berdasarkan lagu.	2
12	Kanak-kanak menyanyikan lagu sambil bermain alat genderang (perkusi).	2
13	Kanak-kanak membentuk objek menggunakan doh/lego/blok/pasir/ <i>puzzle</i> berdasarkan lagu.	2
18	Kanak-kanak mengubah suai tempo/irama/lirik/melodi lagu.	2
1	Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu.	3
3	Guru menunjukkan bahan maujud berkaitan lagu.	3
4	Guru membuat gerakan berkaitan lirik/irama lagu.	3
10	Guru meminta kanak-kanak bercerita tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.	3
11	Guru meminta kanak-kanak membuat pergerakan tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu.	3
16	Guru bercerita tentang lagu yang diperdengarkan.	3
5	Guru meminta kanak-kanak bergerak mengikut lirik/irama lagu.	4
17	Guru membawa kanak-kanak menerokai persekitaran yang ada kaitan dengan lagu.	4
8	Guru memperdengarkan lagu kepada kanak-kanak.	5
9	Guru menunjukkan gambar berkaitan lagu.	5
19	Guru menyebut lirik lagu sambil diikuti oleh kanak-kanak.	5

Dapatan Langkah 8 dan 9 : Analisis dan Interpretasi Model Imaginasi-Kreatif.

Akhirnya berdasarkan kepada model pada Rajah 5.2, melalui matrik capaian dan aras pembahagian matrik capaian pada Jadual 5.3 dan Jadual 5.4 di atas, aktiviti pembelajaran telah diklasifikasikan pula mengikut kelompok berdasarkan kepada kuasa memandu dan kuasa kebergantungan. Pengklasifikasian ini terbahagi kepada empat kategori (Mandal & Deshmukh, 1994): a) Aktiviti Autonomi; b) Aktiviti Bergantung; c) Aktiviti Berhubung; dan d) Aktiviti Bebas seperti yang terdapat pada Rajah 5.3. Misalnya, dengan merujuk kepada Rajah 5.3, aktiviti pembelajaran 2, 6, 7, 12, 13 dan 18 adalah berkongsi kuasa memandu 17 dan kuasa kebergantungan 9. Tujuan klasifikasi ini adalah untuk menganalisis kuasa memandu dan kuasa kebergantungan terhadap semua aktiviti pembelajaran yang telah diklasifikasi kepada empat kelompok seperti yang telah dinyatakan tadi. Kelompok yang pertama iaitu kelompok Aktiviti Autonomi adalah merujuk kepada aktiviti yang lemah dari segi kuasa memandu dan kuasa kebergantungan. Ini bermakna aktiviti yang diklasifikasikan dalam kelompok ini secara dasarnya tidak saling memerlukan dan bergantung dalam melaksanakan peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak.

KUASA MEMANDU	20		8, 9, 19																			
	19																					
	18																					
	17																					
	16																					
	15																					
	14																					
	13																					
	12																					
	11																					
	10																					
	9																					
	8																					
	7																					
	6																					
	5																					
	4																					
	3																					
	2																					
	1																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

Rajah 5.3 : Matriks Kuasa Memandu-Kebergantungan Bagi Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah Berdasarkan Kepada *Interpretive Structural Modeling* (ISM) yang Telah Diubah Suai.

Walau bagaimanapun berdasarkan kepada Rajah 5.3, dalam kajian ini tidak terdapat sebarang aktiviti yang berada dalam kelompok ini. Kelompok yang seterusnya ialah kelompok Aktiviti Bergantung yang mempunyai kuasa memandu yang lemah tetapi kuat dari segi kuasa bergantung. Aktiviti 5, 14, 15, 17 dan 20 diklasifikasikan dalam kelompok ini. Ini menjelaskan bahawa aktiviti pembelajaran tersebut yang berada dalam kelompok kedua ini adalah merupakan aktiviti yang perlu bergantung dengan aktiviti lain untuk dicapai dan dilaksanakan. Seterusnya kelompok yang ketiga ialah kelompok Aktiviti Berhubung yang terdiri daripada aktiviti yang mempunyai kuasa kebergantungan yang kuat dan juga kuasa memandu yang agak kuat. Aktiviti-aktiviti yang berada dalam kelompok ini dilabelkan sebagai pautan penting di antara Aktiviti Bergantung dengan Aktiviti Bebas. Aktiviti yang berada dalam kelompok ini ialah terdiri daripada aktiviti 1, 3, 4, 10, 11 dan 16. Dengan merujuk kepada Rajah 5.2, kesemua aktiviti yang ada dalam kelompok ketiga ini menjadi pautan antara peringkat 1 dan peringkat 2 yang ada pada fasa merangsang dengan fasa merasai.

Kelompok yang terakhir iaitu kelompok Aktiviti Bebas yang terdiri daripada aktiviti 2, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 18 dan 19. Aktiviti yang ada dalam kelompok ini mempunyai kuasa memandu yang tertinggi tetapi lemah kuasa bergantung. Ini bermakna aktiviti dalam kelompok perlu dijalankan sebelum aktiviti yang lain.

Dengan merujuk kepada model pada Rajah 5.2, aktiviti yang mempunyai kuasa memandu yang tinggi terdapat pada fasa merangsang dan fasa merasai. Pada fasa merangsang, aktiviti 8, 9 dan 19 adalah berada pada peringkat 1 daripada 3 peringkat yang ada pada fasa merangsang dalam model ini. Ini jelas menunjukkan bahawa aktiviti 8, 9 dan 19 berada pada kedudukan yang tepat berdasarkan kepada kemampuan dan

kekuatan aktiviti-aktiviti ini dari segi kuasa memandunya. Ini juga jelas menunjukkan bahawa ketiga-tiga aktiviti tersebut adalah merupakan aktiviti yang penting dalam memastikan model ini dapat dilaksanakan dengan berkesan. Di samping itu, kedudukan aktiviti-aktiviti ini pada fasa merangsang telah membuktikan bahawa aktiviti-aktiviti ini mempunyai peranan yang utama sebagai penggerak kepada aktiviti-aktiviti seterusnya yang boleh merangsang perkembangan imaginasi-kreatif kanak-kanak melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang sesuai.

Pada fasa merasai pula, sebanyak enam aktiviti yang mempunyai kuasa memandu yang tinggi telah disenaraikan, iaitu aktiviti 2, 6, 7, 12, 13 dan 18. Hanya enam aktiviti ini sahaja yang berada pada fasa merasai. Dengan adanya aktiviti-aktiviti tersebut pada fasa merasai, jelas menunjukkan bahawa fasa merasai adalah merupakan satu fasa yang memerlukan aktiviti-aktiviti yang boleh berdiri dan bergerak sendiri tanpa perlu bergantung kepada aktiviti lain untuk dilaksanakan. Aktiviti-aktiviti ini juga memperlihatkan bahawa fasa merasai adalah merupakan satu fasa yang penting dalam model ini kerana peranan fasa ini adalah sebagai jambatan atau perantara di antara imaginasi dan kreativiti. Oleh kerana itu, aktiviti yang ada pada fasa ini mestilah terdiri daripada aktiviti-aktiviti yang mampu untuk membantu kanak-kanak merasai gambaran imaginasi yang telah dirangsangkan oleh guru berdasarkan kepada lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang telah dipilih.

Bagi aktiviti yang berada pada kelompok Aktiviti Berhubung, sebanyak enam aktiviti yang telah disenaraikan iaitu aktiviti 1, 3, 4, 10, 11 dan 16. Kesemua aktiviti ini hanya berada pada peringkat 3 fasa merangsang sahaja. Oleh kerana aktiviti-aktiviti ini mempunyai kekuatan dari segi kebergantungan dan juga memandu, maka adalah sesuai

kedudukannya berada pada fasa merangsang peringkat 3 sebelum model ini bergerak kepada fasa merasai. Seperti yang telah dijelaskan tadi, fasa merasai adalah merupakan fasa yang bersifat seperti jambatan di antara fasa merangsang dan merasai, maka peranan keenam-enam aktiviti ini bolehlah dianggap sebagai aktiviti yang dapat mengarahkan cetusan gambaran atau imaginasi yang wujud dalam pemikiran kanak-kanak dapat dibimbing dan disalurkan kepada fasa merasai agar perkembangan imaginasi yang telah dibina akan dapat membawa kepada perkembangan kreativiti akhirnya.

Seterusnya, bagi aktiviti-aktiviti yang berada pada kelompok Aktiviti Bergantung, terdapat sebanyak lima aktiviti iaitu dua pada fasa merangsang (aktiviti 5 dan 17) dan tiga pada fasa membina (aktiviti 14, 15, 20). Seperti yang telah dijelaskan di awal tadi, kelompok aktiviti ini adalah merupakan aktiviti yang mempunyai kuasa kebergantungan yang tinggi. Dengan kata lain, aktiviti-aktiviti ini tidak boleh bergerak sendiri dan ianya memerlukan bantuan daripada aktiviti lain. Pada fasa merangsang, aktiviti 5 dan 17 berada pada peringkat 2. Kedua-dua aktiviti ini berada di antara dua kelompok aktiviti yang berbeza iaitu kelompok Aktiviti Bebas dan kelompok Aktiviti Berhubung. Kedudukan aktiviti-aktiviti ini jelas menunjukkan cirinya yang bergantung kepada aktiviti lain. Bagi aktiviti 14, 15 dan 20 pula, kesemuanya berada pada fasa membina. Oleh kerana fasa membina adalah merupakan fasa terakhir dalam model ini, maka kedudukan aktiviti 14, 15 dan 20 yang berperanan sebagai aktiviti yang dapat menterjemahkan hasil kreatif melalui proses imaginasi yang telah dirangsang dan dirasai oleh kanak-kanak tercapai. Di samping itu, sifat aktiviti ini yang mempunyai sifat

kebergantungan yang tinggi kepada aktiviti lain jelas dapat dilihat pada Rajah 5.3 sebagai aktiviti-aktiviti terakhir model.

Rumusan

Hasil analisis yang diperolehi dalam fasa ini adalah reka bentuk pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah seperti pada Rajah 5.2. Model ini dibina berdasarkan kepada pandangan pakar menggunakan NGT dan ISM. Model yang telah dibina melalui ISM telah diubah suai berdasarkan kepada beberapa cadangan dan keputusan pakar.

Akhirnya, model yang dihasilkan ini telah dibahagikan kepada 3 fasa iaitu fasa merangsang, fasa merasai dan fasa membina dalam lima peringkat. Aktiviti-aktiviti ini kemudiannya diplotkan ke dalam graf Matriks Kuasa Memandu-kebergantungan bagi menentukan kelompok bagi setiap aktiviti berpandukan kepada kuasa memandu dan kuasa kebergantungan. Terdapat empat kategori kelompok iaitu Aktiviti Autonomi, Aktiviti Bergantung, Aktiviti Berhubung dan Aktiviti Bebas (Rajah 5.3). Kelompok-kelompok ini dapat menentukan aktiviti manakah yang perlu menjadi keutamaan untuk dilaksanakan terlebih dahulu dalam kombinasi aktiviti yang telah disusun bagi meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Bab seterusnya iaitu bab 6 pula akan membincangkan fasa tiga kajian ini iaitu fasa penilaian model. Pada fasa penilaian ini, model yang telah dibina akan dinilai dari segi kebolehgunaannya dengan menggunakan kaedah *Fuzzy Delphi* bagi mendapatkan kesepakatan dan persetujuan pakar.

BAB 6 DAPATAN FASA TIGA : PENILAIAN MODEL

Pengenalan

Tujuan utama fasa terakhir dalam kajian ini adalah untuk menilai model yang telah dibina pada fasa 2. Fasa penilaian ini adalah penentuan bagi kesesuaian kebolegunaan model untuk dijadikan panduan kepada pendidik prasekolah dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak melalui lagu Melayu tradisional kanak-kanak. Seperti yang telah dijelaskan dalam bab metodologi (bab 3), penilaian model ini dinilai menggunakan kaedah *fuzzy Delphi*.

Analisis Fasa Penilaian

Penilaian fasa ini telah melibatkan seramai 50 orang pakar yang terdiri daripada pendidik prasekolah. Dapatan fasa ini dibahagikan kepada empat (4) bahagian. Bahagian pertama ialah demografi pendidik yang melibatkan 3 item iaitu jantina, kelayakan akademik dan pengalaman mengajar. Bahagian kedua berkaitan pemilihan lagu yang mengandungi sepuluh (10) item. Bahagian ketiga mengandungi 20 item yang berkaitan dengan pemilihan aktiviti. Manakala bahagian terakhir berkaitan dengan kebolegunaan model yang dibahagi kepada 5 sub-bahagian. Setiap sub-bahagian mengandungi lima (5) item. Namun begitu, bahagian demografi pakar tidak dianalisis menggunakan kaedah *fuzzy Delphi*.

Latar Belakang Pakar. Fasa penilaian ini melibatkan seramai 50 orang pakar yang terdiri daripada pendidik prasekolah. Jadual 6.1 menunjukkan kesemua guru prasekolah iaitu (100.0%) adalah perempuan. Kelayakan akademik pakar pula dibahagi kepada tiga kategori iaitu SPM, diploma dan ijazah seperti yang ditunjukkan dalam

Jadual 6.1 :

Jantina Pakar

	FREKUENSI (n)	PERATUS (%)
Lelaki	0	0.0
Perempuan	50	100.0
Jumlah	50	100.0

Jadual 6.2

Kelayakan Akademik Pakar

	FREKUENSI (n)	PERATUS (%)
SPM	35	70.0
Diploma	10	20.0
Ijazah	5	10.0
Jumlah	50	100.0

Jadual 6.2. Seramai 35 orang guru prasekolah (70.0%) berkenaan mempunyai kelulusan SPM, manakala 10 orang (20.0%) memiliki diploma dan hanya 5 orang pendidik (10.0%) sahaja yang memiliki ijazah.

Jadual 6.3 pula melaporkan pengalaman mengajar pakar-pakar yang dipilih. Kriteria yang diperlukan bagi melayakkan mereka sebagai pakar adalah berdasarkan kepada pengalaman mengajar mereka seperti yang diterangkan dalam bab metodologi. Seramai 18 orang guru (36.0%) telah mengajar pendidikan prasekolah selama 5 hingga 10 tahun. Manakala yang selebihnya iaitu 32 orang guru (64.0%) memiliki pengalaman mengajar melebihi 10 tahun.

Jadual 6.3

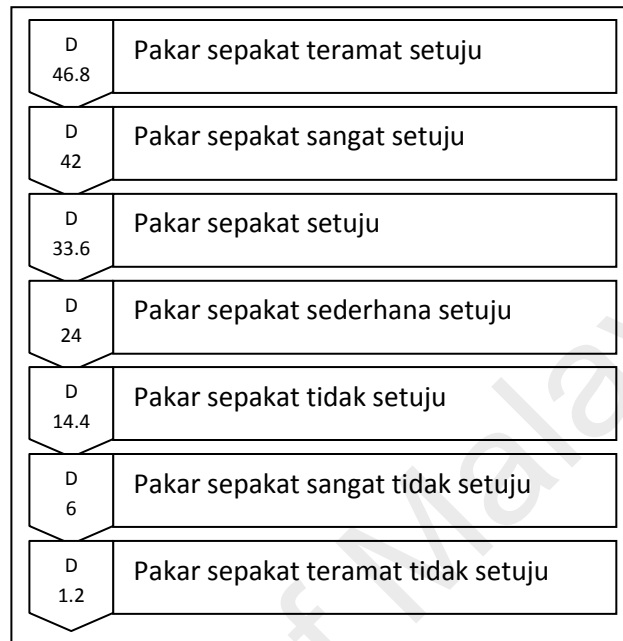
Pengalaman Mengajar Pakar

	FREKUENSI (n)	PERATUS (%)
< 5 Tahun	0	0.0
5 – 10 Tahun	18	36.0
> 10 Tahun	32	64.0
Jumlah	50	100.0

Laporan Analisis Fuzzy Delphi Method (FDM). Laporan analisis FDM ini adalah bagi melihat sejauh mana pakar yang dipilih bersepakat dalam menilai model yang telah dibangunkan. Berdasarkan skala linguistik 7 julat, nilai *threshold* d akan dikira bagi menilai kesepakatan dalam kalangan pakar. Nilai d yang melebihi 0.2 akan ditebalkan. Ini bagi menunjukkan bahawa pandangan individu berkenaan bercanggah dengan kesepakatan pakar kumpulan bagi sesebuah item (Cheng & Lin, 2002). Menurut Chu & Hwang (2008) serta Murry dan Hammons (1995), kriteria yang digunakan untuk menilai kesepakatan kumpulan adalah berdasarkan syarat perjanjian kumpulan mestilah melebihi daripada 75%. Sekiranya nilai peratusan kesepakatan yang diperolehi rendah daripada 75%, maka penilaian perlu diulang semula sehingga mencapai nilai yang sepatutnya. Setelah nilai *threshold* d diperolehi melebihi 75%, proses bagi melengkapkan kaedah *fuzzy Delphi* diteruskan melalui pengiraan nilai *defuzzification*.

Pengiraan nilai *defuzzification* digunakan bagi mengenal pasti item-item yang telah dipersetujui dalam penilaian Model Imaginasi-Kreatif. Julat nilai *defuzzification* yang diterima sebagai mencapai kesepakatan dalam kalangan pakar adalah di antara 33.6 hingga 46.8 (Muhammad Ridhuan Tony Lim, 2014; Nurulrabihah, 2014). Nilai *defuzzification* 24 adalah nilai minimum bagi kesepakatan pakar bagi keseluruhan item

manakala nilai 46.8 merupakan nilai maksimum bagi kesepakatan pakar. Rajah 6.1 di bawah menunjukkan pecahan julat mengikut kesepakatan pakar.



Rajah 6.1 : Julat Kesepakatan Pakar

Kesesuaian Lagu. Kesesuaian lagu diukur melalui 10 item seperti dalam soal selidik (Lampiran D). Item-item ini penting bagi mendapatkan kesepakatan pakar terhadap lagu yang telah dipilih sebelum ini pada fasa pembinaan. Item-item yang dibina bagi pecahan bahagian ini adalah bagi memenuhi persoalan kajian berikut :

Apakah persetujuan pakar pakar terhadap kesesuaian lagu yang digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

Jadual 6.4 menunjukkan peratusan kesepakatan pakar bagi 10 item yang diberi. Bagi item b1, b2, b3, b4, b6, b7 dan b10 memberi peratusan 100.0%. Ini bermaksud

keseluruhan pakar bersetuju bahawa lagu-lagu berkenaan sesuai digunakan bagi meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Peratusan bagi item b5 pula ialah 96.0%. Ini bermakna hanya 2 orang pakar yang berbeza pendapat tentang kesesuaian penggunaan lagu berkenaan. Jumlah peratusan 94.0% pula diwakili oleh item b8 yang menunjukkan seramai 3 orang pakar berlainan pendapat dengan pakar yang selebihnya. Item b9 pula memberi 92.0%. Ini bermakna 4 orang pakar daripada 50 orang pakar telah memberi pendapat yang berlainan dengan kumpulan pakar.

Namun begitu bagi keseluruhan konstruk, nilai peratusan konsensus yang telah didapati ialah 98.2%. Daripada keseluruhan item dan pakar yang memberi penilaian, sebanyak 9 nilai *threshold* d melebihi bacaan 0.2 daripada 500 keseluruhan data. Ini jelas menunjukkan bahawa item serta konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model telah mendapat kesepakatan daripada kebanyakan pakar yang terlibat.

Jadual 6.4

Peratusan Kesepakatan Pakar Item B1 Hingga B10

ITEM BAHAGIAN B	PERATUSAN (%)
Bit-bit Kucing	100.0
Cok Cok Pin	100.0
Buai Buai Kangkong	100.0
Ram Ram Pisang	100.0
Anggur Hijau Limau Merah	96.0
Tebang Tebu	100.0
Cak Kekok Kaki Ayam	100.0
Teng Teng	94.0
Pok Along-along	92.0
Umbuk Umbuk Nyok	100.0

Jadual 6.5

Nilai Defuzzification Item B1 Hingga B10

ITEM BAHAGIAN B	DEFUZZIFICATION
Bit-bit Kucing	43.18
Cok Cok Pin	44.63
Buai Buai Kangkong	44.23
Ram Ram Pisang	44.23
Anggur Hijau Limau Merah	45.80
Tebang Tebu	43.70
Cak Kekok Kaki Ayam	43.48
Teng Teng	45.73
Pok Along-along	45.15
Umbuk Umbuk Nyok	43.25

Jadual 6.5 di atas menunjukkan nilai *defuzzification* bagi setiap item dalam bahagian kesesuaian lagu yang digunakan dalam pembinaan model ini. Nilai *defuzzification* yang diperolehi kesemua 10 item berada dalam kelompok teramat setuju. Ini kerana kesemua item ini berada dalam julat 42 hingga 46.8. Secara keseluruhannya, konstruk ini telah mencapai kesepakatan yang tinggi dalam kalangan pakar berdasarkan nilai-nilai *defuzzification* setiap item dalam bahagian ini.

Kesesuaian Aktiviti. Kesesuaian aktiviti diukur melalui 20 item seperti dalam soal selidik (Lampiran D). Item-item ini penting bagi mendapatkan kesepakatan pakar terhadap aktiviti yang telah dipilih sebelum ini pada fasa pembinaan. Item-item yang dibina bagi pecahan bahagian ini adalah bagi memenuhi persoalan kajian berikut :

Apakah persetujuan pakar terhadap kesesuaian aktiviti yang digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?

Jadual 6.6 menunjukkan peratusan kesepakatan pakar bagi 20 item yang diberi. Bagi item c1, c2, c4, c5, c6, c8, c9, c10, c13 dan c20 memberi peratusan 100.0%. ini bermaksud keseluruhan pakar bersetuju bahawa aktiviti pembelajaran yang disenaraikan

sesuai bagi meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Peratusan bagi item c7, c11, c15 dan c19 pula ialah 98.0%. Ini bermakna hanya seorang pakar yang tidak bersetuju dengan pernyataan berikut. Jumlah peratusan 94.0% pula diwakili oleh item c12 yang menunjukkan seramai 3 orang pakar berlainan pendapat dengan pakar yang selebihnya. Item c14 memberi 92.0% yang bermakna 4 orang pakar daripada 50 orang pakar telah memberi pendapat yang berlainan dengan kumpulan pakar.

Jadual 6.6

Peratusan Kesepakatan Pakar Item C1 Hingga C20

ITEM BAHAGIAN C	PERATUSAN (%)
Guru memperdengarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional kepada kanak-kanak.	100.0
Guru menunjukkan gambar berkaitan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Guru menyebut lirik lagu kanak-kanak Melayu tradisional sambil diikuti oleh kanak-kanak.	88.0
Guru meminta kanak-kanak bergerak mengikut lirik/irama lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Guru membawa kanak-kanak menerokai persekitaran yang ada kaitan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Guru menunjukkan bahan maujud berkaitan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	98.0
Guru membuat gerakan berkaitan lirik/irama lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Guru meminta kanak-kanak bercerita tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Guru meminta kanak-kanak membuat pergerakan tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Guru bercerita tentang lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang diperdengarkan.	98.0
Kanak-kanak menyanyikan lagu kanak-kanak Melayu tradisional sambil membuat gerakan.	94.0
Kanak-kanak main peranan berdasarkan lirik lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0
Kanak-kanak memainkan alat gendang secara bebas berdasarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	92.0

Kanak-kanak menyanyikan lagu kanak-kanak Melayu tradisional sambil bermain alat gendang (perkusi).	98.0
Kanak-kanak membentuk objek menggunakan doh/lego/blok/pasir/ <i>puzzle</i> berdasarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	90.0
Kanak-kanak mengubahsuai tempo/irama/lirik/melodi lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	70.0
Kanak-kanak membuat aktiviti seni visual (origami/ kolaj/ catan/ mencorak/ mewarna/ melakar/ melukis/ anyaman/ diorama dan lain-lain) berdasarkan lirik/irama lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	88.0
Kanak-kanak membuat lakonan/pentomen berdasarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	98.0
Kanak-kanak membina buku skrap berkaitan lirik lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	100.0

Seramai 5 orang pakar pula tidak sependapat dengan kumpulan pakar yang lain dan telah membawa peratusan sebanyak 90.0%. Manakala 6 orang pakar tidak sependapat bagi item c3 dan c18 dengan peratusan 88.0%. Bagi item c17 pula hanya 35 pakar sependapat dengan pernyataan bagi item berkenaan iaitu 70.0%.

Namun begitu bagi keseluruhan konstruk, nilai peratusan konsensus yang telah didapati ialah 95.7%. Daripada keseluruhan item dan pakar yang memberi penilaian, sebanyak 43 nilai *threshold* d melebihi bacaan 0.2 daripada 1000 keseluruhan data. Ini jelas menunjukkan bahawa item serta konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model telah mendapat kesepakatan daripada kebanyakan pakar yang terlibat.

Jadual 6.7 pula menunjukkan nilai *defuzzification* bagi setiap item dalam bahagian kesesuaian aktiviti yang diperlukan dalam model. Nilai *defuzzification* yang diperolehi oleh item c16 dan c17 berada dalam kelompok sangat setuju. Ini kerana kedua-dua item ini berada dalam julat 33.6 hingga 42. Bagi item c1, c2, c3, c4, c5, c6, c7, c8, c9, c10, c11, c12, c13, c14, c15, c18, c19 dan c20 pula, nilai kesepakatan berada dalam kelompok teramat setuju kerana berada dalam julat 42 hingga 46.8. Secara

keseluruhannya, konstruk ini telah mencapai kesepakatan yang tinggi dalam kalangan pakar berdasarkan nilai-nilai *defuzzification* setiap item dalam bahagian.

Jadual 6.7

Nilai Defuzzification Item C1 Hingga C20

ITEM BAHAGIAN C	DEFUZZIFICATION
Guru memperdengarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional kepada kanak-kanak.	44.15
Guru menunjukkan gambar berkaitan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	43.35
Guru menyebut lirik lagu kanak-kanak Melayu tradisional sambil diikuti oleh kanak-kanak.	44.80
Guru meminta kanak-kanak bergerak mengikut lirik/irama lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	44.03
Guru membawa kanak-kanak menerokai persekitaran yang ada kaitan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	44.38
Guru bersoal-jawab bersama kanak-kanak tentang lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	42.58
Guru menunjukkan bahan maujud berkaitan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	44.50
Guru membuat gerakan berkaitan lirik/irama lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	43.53
Guru meminta kanak-kanak bercerita tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	42.58
Guru meminta kanak-kanak membuat pergerakan tentang pengalaman sedia ada yang berkaitan dengan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	42.40
Guru bercerita tentang lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang diperdengarkan.	43.23
Kanak-kanak menyanyikan lagu kanak-kanak Melayu tradisional sambil membuat gerakan.	45.05
Kanak-kanak main peranan berdasarkan lirik lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	42.10
Kanak-kanak memainkan alat gendang secara bebas berdasarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	42.55
Kanak-kanak menyanyikan lagu kanak-kanak Melayu tradisional sambil bermain alat gendang (perkusi).	42.88
Kanak-kanak membentuk objek menggunakan doh/lego/blok/pasir/puzzle berdasarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	41.43
Kanak-kanak mengubahsuai tempo/irama/lirik/melodi lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	35.58

Kanak-kanak membuat aktiviti seni visual (origami/ kolaj/ catan/ mencorak/ mewarna/ melakar/ melukis/ anyaman/ diorama dan lain-lain) berdasarkan lirik/irama lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	45.20
Kanak-kanak membuat lakonan/pentomen berdasarkan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	42.85
Kanak-kanak membina buku skrap berkaitan lirik lagu kanak-kanak Melayu tradisional.	43.95

Kebolegunaan Model. Kebolegunaan model yang telah dibangunkan diukur melalui lima pecahan konstruk seperti dalam soal selidik (Lampiran D). Konstruk-konstruk berkenaan ialah aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model, klasifikasi aktiviti pembelajaran dalam model, senarai aktiviti dalam model, hubungan aktiviti dalam model dan kebolegunaan model itu sendiri. Ini penting bagi menentukan sama ada model yang dibina boleh diguna pakai dan dilaksanakan.

Kebolegunaan Aktiviti Pembelajaran Yang Diperlukan Dalam Model. Item-item yang dibina bagi pecahan konstruk ini adalah bagi memenuhi persoalan kajian berikut:

Apakah persetujuan pakar terhadap aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

Jadual 6.8 menunjukkan peratusan kesepakatan pakar bagi lima item yang diberi. Bagi item d1.1 dan d1.5 memberi peratusan 100.0%. ini bermaksud keseluruhan pakar bersetuju bahawa aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna serta pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan

aktiviti pembelajaran. Peratusan bagi item aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna pula ialah 96.0%. Ini bermakna hanya 2 orang pakar yang tidak bersetuju dengan pernyataan berikut. Jumlah peratusan 66.0% pula diwakili oleh item pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplimentasikan aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah. Ini menunjukkan seramai 17 orang pakar berlainan pendapat dengan pakar yang selebihnya. Item pengguna masih mahir mengimplimentasikan aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula memberi 64.0%. Ini bermakna 18 orang pakar daripada 50 orang pakar telah memberi pendapat yang berlainan dengan kumpulan pakar.

Namun begitu bagi keseluruhan konstruk, nilai peratusan konsensus yang telah didapati ialah 85.2%. Daripada keseluruhan item dan pakar yang memberi penilaian, sebanyak 37 nilai *threshold* d melebihi bacaan 0.2 daripada 250 keseluruhan data. Ini jelas menunjukkan bahawa item serta konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model telah mendapat kesepakatan daripada kebanyakan pakar yang terlibat.

Jadual 6.8

Peratusan Kesepakatan Pakar Item D1

ITEM BAHAGIAN D1	PERATUSAN (%)
Aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	100.0
Aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi	96.0

kepada pengguna	
Pengguna masih mahir mengimplementasikan aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	64.0
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplementasikan aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	66.0
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan aktiviti pembelajaran.	100.0

Jadual 6.9 pula menunjukkan nilai *defuzzification* bagi setiap item dalam konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model. Nilai *defuzzification* yang diperolehi oleh item d1.1, d1.2, d1.3 dan d1.4 berada dalam kelompok sangat setuju. Ini kerana keempat-empat item ini berada dalam julat 33.6 hingga 42. Bagi item d1.5 pula, nilai kesepakatan berada dalam kelompok teramat setuju kerana berada dalam julat 42 hingga 46.8. Secara keseluruhannya, konstruk ini telah mencapai kesepakatan yang tinggi dalam kalangan pakar berdasarkan nilai-nilai *defuzzification* setiap item dalam konstruk.

Jadual 6.9

Nilai Defuzzification Item D1

ITEM BAHAGIAN D1	DEFUZZIFICATION
Aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	39.80
Aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang	40.75

tinggi kepada pengguna	
Pengguna masih mahir mengimplementasikan aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	37.53
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplementasikan aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	39.23
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan aktiviti pembelajaran.	44.28

Kebolegunaan Klasifikasi Aktiviti Pembelajaran Dalam Model. Item-item yang dibina bagi pecahan konstruk ini adalah bagi memenuhi persoalan kajian berikut:

Apakah persetujuan pakar terhadap klasifikasi aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada tiga fasa (fasa merangsang, fasa merasai dan fasa membina) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?

Jadual 6.10 menunjukkan peratusan kesepakatan pakar bagi lima item yang diberi.

Jadual 6.10

Peratusan Kesepakatan Pakar Item D2

ITEM BAHAGIAN D2	PERATUSAN (%)
------------------	---------------

Klasifikasi aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	98.0
Klasifikasi aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.	100.0
Pengguna masih mahir mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	96.0
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	98.0
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran.	100.0

Bagi item d2.2 dan d2.5 memberi peratusan 100.0%. Ini bermaksud keseluruhan pakar bersetuju bahawa klasifikasi aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna serta pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran. Peratusan bagi item klasifikasi aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna serta item pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah masing-masing memberi nilai 98.0%. Ini bermakna hanya seorang pakar yang berbeza pendapat dengan yang lain. Jumlah peratusan 96.0% (48 orang pakar) pula diwakili oleh item pengguna masih mahir mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.

Namun begitu bagi keseluruhan konstruk, nilai peratusan konsensus yang telah didapati ialah 98.0%. Daripada keseluruhan item dan pakar yang memberi penilaian, sebanyak 5 nilai *threshold* d melebihi bacaan 0.2 daripada 250 keseluruhan data. Ini

jelas menunjukkan bahawa item serta konstruk klasifikasi aktiviti pembelajaran dalam model telah mendapat kesepakatan daripada kebanyakan pakar yang terlibat.

Jadual 6.11 pula menunjukkan nilai *defuzzification* bagi setiap item dalam konstruk klasifikasi aktiviti pembelajaran dalam model. Nilai *defuzzification* yang diperolehi oleh item d2.1, d2.2, d2.3 dan d2.4 berada dalam kelompok sangat setuju. Ini kerana keempat-empat item ini berada dalam julat 33.6 hingga 42. Bagi item d2.5 pula, nilai kesepakatan berada dalam kelompok teramat setuju kerana berada dalam julat 42 hingga 46.8. Secara keseluruhannya, konstruk ini telah mencapai kesepakatan yang tinggi dalam kalangan pakar berdasarkan nilai-nilai *defuzzification* setiap item dalam konstruk.

Jadual 6.11

Nilai Defuzzification Item D2

ITEM BAHAGIAN D2	DEFUZZIFICATION
Klasifikasi aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	41.38
Klasifikasi aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.	40.80
Pengguna masih mahir mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	40.35
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	41.90
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan klasifikasi aktiviti pembelajaran.	44.35

Kebolegunaan Senarai Aktiviti dalam Model. Item-item yang dibina bagi pecahan konstruk ini adalah bagi memenuhi persoalan kajian berikut:

Apakah persetujuan pakar terhadap senarai aktiviti berdasarkan kepada empat kelompok (aktiviti autonomi, aktiviti bergantung, aktiviti berhubung dan aktiviti bebas) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?

Jadual 6.12 menunjukkan peratusan kesepakatan pakar bagi lima item yang diberi. Bagi item d3.3 nilai peratusan yang diperolehi ialah 96.0% yang bermaksud 48 orang pakar bersetuju bahawa pengguna masih mahir mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula. Peratusan 94.0%. yang bermakna hanya 3 orang pakar yang tidak bersetuju diwakili oleh item d3.1 dan d3.4. Jumlah peratusan 90.0% pula diwakili oleh item pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran. Ini menunjukkan seramai 5 orang pakar berlainan pendapat dengan pakar yang selebihnya. Item senarai aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna memberi 88.0%. Ini bermakna 6 orang pakar daripada 50 orang pakar telah memberi pendapat yang berlainan dengan kumpulan pakar.

Jadual 6.12

Peratusan Kesepakatan Pakar Item D3

ITEM BAHAGIAN D3	PERATUSAN (%)
Senarai aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	94.0
Senarai aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.	88.0
Pengguna masih mahir mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	96.0

Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	94.0
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran.	90.0

Namun begitu bagi keseluruhan konstruk, nilai peratusan konsensus yang telah didapati ialah 92.4%. Daripada keseluruhan item dan pakar yang memberi penilaian, sebanyak 19 nilai *threshold* d melebihi bacaan 0.2 daripada 250 keseluruhan data. Ini jelas menunjukkan bahawa item serta konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model telah mendapat kesepakatan daripada kebanyakan pakar yang terlibat.

Jadual 6.13

Nilai Defuzzification Item D3

ITEM BAHAGIAN D3	DEFUZZIFICATION
Senarai aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	42.95
Senarai aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.	40.50
Pengguna masih mahir mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	42.00
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	42.43
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplementasikan senarai aktiviti pembelajaran.	44.88

Jadual 6.13 pula menunjukkan nilai *defuzzification* bagi setiap item dalam konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model. Nilai *defuzzification* yang diperolehi oleh item d3.2 berada dalam kelompok sangat setuju. Ini kerana item ini berada dalam julat 33.6 hingga 42. Bagi item d3.1, d3.3, d3.4 dan d3.5 pula, nilai

kesepakatan berada dalam kelompok teramat setuju kerana berada dalam julat 42 hingga 46.8. Secara keseluruhannya, konstruk ini telah mencapai kesepakatan yang tinggi dalam kalangan pakar berdasarkan nilai-nilai *defuzzification* setiap item dalam konstruk.

Kebolegunaan Hubungan antara Aktiviti dalam Model. Item-item yang dibina bagi pecahan konstruk ini adalah bagi memenuhi persoalan kajian berikut:

Apakah persetujuan pakar terhadap hubungan antara aktiviti pembelajaran yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?

Jadual 6.14 di bawah menunjukkan peratusan kesepakatan pakar bagi lima item yang diberi.

Jadual 6.14

Peratusan Kesepakatan Pakar Item D4

ITEM BAHAGIAN D4	PERATUSAN (%)
Hubungan antara aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	92.0
Hubungan antara aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.	86.0
Pengguna masih mahir mengimplimentasikan hubungan antara	92.0

aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	88.0
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran.	82.0

Bagi item d4.1 dan d4.3 memberi peratusan 92.0%. Ini bermaksud 4 orang pakar bercanggah pendapat dengan kenyataan hubungan dengan aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna serta pengguna masih mahir mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula. Peratusan bagi item pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah pula ialah 88.0%. Ini bermakna hanya 6 orang pakar yang tidak bersetuju dengan pernyataan berikut. Jumlah peratusan 86.0% pula diwakili oleh item hubungan antara aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna. Ini menunjukkan seramai 9 orang pakar berlainan pendapat dengan pakar yang selebihnya. Item pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran memberi 82.0%. Ini bermakna 9 orang pakar daripada 50 orang pakar telah memberi pendapat yang berlainan dengan kumpulan pakar.

Namun begitu bagi keseluruhan konstruk, nilai peratusan konsensus yang telah didapati ialah 88.0%. Daripada keseluruhan item dan pakar yang memberi penilaian, sebanyak 30 nilai *threshold* d melebihi bacaan 0.2 daripada 250 keseluruhan data. Ini

jelas menunjukkan bahawa item serta konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model telah mendapat kesepakatan daripada kebanyakan pakar yang terlibat.

Jadual 6.15 pula menunjukkan nilai *defuzzification* bagi setiap item dalam konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model. Nilai *defuzzification* yang diperolehi oleh item d4.1, d4.2, d4.3 dan d4.4 berada dalam kelompok sangat setuju. Ini kerana keempat-empat item ini berada dalam julat 33.6 hingga 42. Bagi item d4.5 pula, nilai kesepakatan berada dalam kelompok teramat setuju kerana berada dalam julat 42 hingga 46.8. Secara keseluruhannya, konstruk ini telah mencapai kesepakatan yang tinggi dalam kalangan pakar berdasarkan nilai-nilai *defuzzification* setiap item dalam konstruk.

Jadual 6.15

Nilai Defuzzification Item D4

ITEM BAHAGIAN D4	DEFUZZIFICATION
Hubungan antara aktiviti pembelajaran boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	41.12
Hubungan antara aktiviti pembelajaran memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.	39.98
Pengguna masih mahir mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	40.65
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran	40.65

dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.

Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplimentasikan hubungan antara aktiviti pembelajaran. 44.78

Kebolegunaan Model. Item-item yang dibina bagi pecahan konstruk ini adalah bagi memenuhi persoalan kajian berikut:

Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?

Jadual 6.16 menunjukkan peratusan kesepakatan pakar bagi lima item yang diberi. Bagi item d5.2, d5.3 dan d5.4 memberi peratusan 94.0%. Ini bermaksud hanya 3 orang pakar berlainan pendapat dengan kumpulan pakar selebihnya. Item-item berkenaan ialah model memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna, pengguna masih mahir mengimplimentasikan model selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula serta pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplimentasikan model dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah. Peratusan bagi item model boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna serta pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplimentasikan model pula ialah 88.0%. Ini bermakna hanya 6 orang pakar yang tidak bersetuju dengan pernyataan berikut.

Jadual 6.16

Peratusan Kesepakatan Pakar Item D5

ITEM BAHAGIAN D5	PERATUSAN (%)
Model boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	88.0
Model memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada	94.0

pengguna.	
Pengguna masih mahir mengimplimentasikan model selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	94.0
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplimentasikan model dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	94.0
Pengguna mendapat kepuasan dan keseronokan semasa mengimplimentasikan model.	88.0

Namun begitu bagi keseluruhan konstruk, nilai peratusan konsensus yang telah didapati ialah 91.6%. Daripada keseluruhan item dan pakar yang memberi penilaian, sebanyak 21 nilai *threshold* d melebihi bacaan 0.2 daripada 250 keseluruhan data. Ini jelas menunjukkan bahawa item serta konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model telah mendapat kesepakatan daripada kebanyakan pakar yang terlibat. Jadual 6.17 pula menunjukkan nilai *defuzzification* bagi setiap item dalam konstruk aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model.

Jadual 6.17

Nilai Defuzzification Item D5

ITEM BAHAGIAN D5	DEFUZZIFICATION
Model boleh dikuasai dengan mudah oleh pengguna.	44.90
Model memenuhi jangkaan produktiviti yang tinggi kepada pengguna.	42.15
Pengguna masih mahir mengimplimentasikan model selepas satu jangka masa tertentu tanpa perlu dipelajari semula.	42.50
Pengguna tidak mudah melakukan banyak kesilapan semasa mengimplimentasikan model dan sekiranya berlaku kesilapan pengguna boleh menanganinya dengan mudah.	43.30

Nilai *defuzzification* yang diperolehi oleh keseluruhan item d5.1 hingga d5.5 berada dalam kelompok teramat setuju. Ini kerana kesemua item berkenaan berada dalam julat 42 hingga 46.8. Secara keseluruhannya, konstruk ini telah mencapai kesepakatan yang amat tinggi dalam kalangan pakar berdasarkan nilai-nilai *defuzzification* setiap item dalam konstruk.

Rumusan

Kesemua maklumat yang telah dilaporkan di dalam bab ini adalah bertujuan untuk menilai kesesuaian lagu, kesesuaian aktiviti dan kebolegunaan model yang telah dibina berdasarkan kepada satu senarai semak yang telah diedarkan kepada sekumpulan pakar. Melalui kaedah *fuzzy Delphi* yang telah digunakan pada fasa ini, kesepakatan pakar terhadap kesemua item telah ditunjukkan melalui bacaan peratusan kesepakatan dan juga nilai *defuzzification* seperti yang telah dilaporkan dalam bab ini. Berdasarkan kepada laporan yang diperolehi menunjukkan nilai kesepakatan adalah tinggi terhadap kesesuaian lagu, kesesuaian aktiviti dan kebolegunaan model. Berdasarkan kepada data yang diperolehi pada fasa penilaian ini jelas menunjukkan bahawa Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah ini mendapat kesepakatan pakar dari segi kebolegunaannya. Oleh yang demikian, bab seterusnya akan merumus dan membincangkan hasil dapatan kajian ini terhadap tiga fasa yang terlibat, penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah yang telah dibina.

BAB 7 PERBINCANGAN DAPATAN

Pengenalan

Sebelum perbincangan dalam bab ini diteruskan, ada baiknya disorot perbincangan pada bab 4, 5 dan 6 yang telah dibincangkan secara terperinci berkaitan analisis dapatan kajian yang terdiri daripada tiga fasa (fasa 1- Analisis keperluan, 2- Reka bentuk dan pembinaan model imaginasi-kreatif, dan Fasa 3- Penilaian model). Secara ringkasnya, fasa analisis keperluan telah dapat menjelaskan keperluan pembinaan dan kandungan yang berkaitan dengan reka bentuk pembinaan model aktiviti imaginasi-kreatif. Berdasarkan kepada dapatan tersebut, maka kajian diteruskan pada fasa perkembangan yang memfokuskan kepada pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kepada pandangan dan kesepakatan pakar. Akhirnya, bagi fasa penilaian pula, penilaian yang dijalankan adalah bertujuan untuk mendapatkan pandangan dan pendapat pakar dari segi kebolegunaan model yang telah dibangunkan.

Bahagian awal dalam bab ini akan membincangkan hasil dapatan kajian pada setiap fasa, diikuti pula dengan perbincangan terhadap model yang memfokuskan kepada aktiviti dan hubungan antara satunya dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Perbincangan Dapatan

Perbincangan dapatan kajian ini terbahagi kepada tiga fasa seperti berikut.

Fasa 1: Analisis Keperluan. Cadangan untuk membina satu model aktiviti bagi membantu kepada peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional telah pun dibincangkan pada bab 1. Model yang dibina ini diharapkan agar dapat dijadikan sebagai satu panduan dalam membantu peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah selaras dengan matlamat yang terkandung dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK). Namun begitu, keperluan untuk membina satu panduan terhadap peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak telah dikenal pasti terlebih dahulu. Bagi mendapatkan maklumat yang tepat berkaitan cadangan tersebut, satu analisis keperluan telah dijalankan melalui penggunaan satu set soalan soal selidik terhadap 75 orang guru prasekolah yang mencakupi aspek keperluan terhadap pembinaan model dan aspek keperluan kandungan model.

Soalan soal selidik ini telah diedarkan kepada guru-guru prasekolah tersebut setelah mereka dikumpulkan dan diberikan taklimat berkaitan dengan soal selidik yang akan dijalankan. Kesemua guru ini telah mempunyai pengalaman mengajar kanak-kanak prasekolah lebih daripada lima tahun. Data daripada analisis keperluan ini telah diproses menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS. Analisis skor mod dan min yang diperolehi dalam fasa ini telah dijadikan sebagai asas kepada keperluan pembinaan model imaginasi-kreatif tersebut berdasarkan kepada pandangan guru. Kesemua soalan

yang dikemukakan dalam analisis keperluan ini adalah bagi menjawab beberapa soalan kajian seperti berikut:

1. Adakah perlu dibina satu Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?
2. Apakah keperluan kandungan yang diperlukan dalam membina Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?
3. Adakah lagu kanak-kanak Melayu Tradisional sesuai digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan pandangan guru?

Berdasarkan kepada soalan kajian 1, terdapat sebanyak enam pernyataan berkaitan dengan keperluan pembinaan model telah dikemukakan kepada 75 responden. Analisis data terhadap keenam-enam pernyataan tersebut adalah seperti berikut (Rujuk Jadual 4.4 hingga 4.10, muka surat 144 hingga 149): Seramai 37 orang responden (49.3%) memilih setuju dan 41.3% responden iaitu 31 orang sangat setuju dengan pernyataan bahawa untuk meningkatkan imajinasi-kreatif memerlukan satu panduan lengkap. Seramai 45 orang responden (60.0%) memilih setuju dan 34.7% responden iaitu 26 orang sangat setuju dengan pernyataan bahawa mereka memerlukan panduan untuk meningkatkan imajinasi-kreatif kanak-kanak. Seterusnya seramai 38 orang responden (50.7%) memilih setuju dan 38.7% responden iaitu 29 orang sangat setuju dengan pernyataan yang bahawa peningkatan imajinasi-kreatif kanak-kanak mempunyai

proses tertentu. Manakala seramai 42 orang responden (56.0%) memilih setuju dan 33.3% responden iaitu 25 orang sangat setuju dengan pernyataan bahawa guru memerlukan bimbingan dalam proses meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Seramai 30 orang responden (40.0%) memilih setuju dan 54.7% responden iaitu 41 orang sangat setuju dengan pernyataan bahawa kanak-kanak perlu dibimbing dengan langkah yang betul bagi meningkatkan imaginasi-kreatif mereka. Bagi pernyataan bahawa proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak perlu berasaskan pelbagai aktiviti, seramai 35 orang responden (46.7%) memilih setuju dan 52.0% responden iaitu 39 orang sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Akhir sekali, berdasarkan kepada keenam-enam pernyataan tersebut, maka responden telah diminta untuk menjawab pernyataan yang seterusnya bahawa satu model berasaskan aktiviti perlu dibina untuk peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Seramai 34 orang responden (45.3%) memilih setuju dan 52.0% responden iaitu 39 orang sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Oleh yang demikian, berdasarkan kepada maklumat yang telah diperolehi terhadap kesemua enam item tersebut, maka dapatan menunjukkan bahawa nilai min yang diperolehi oleh setiap item tersebut adalah melebihi 4. Ini bermakna hampir keseluruhan 75 orang responden memilih sangat bersetuju memerlukan pembinaan sebuah model bagi membantu meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah (Rujuk Jadual 4.11 pada muka surat 150).

Seterusnya bagi menjawab soalan kajian 2 dalam fasa ini yang berkaitan dengan keperluan kandungan model, terdapat sebanyak sembilan pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Hasil dapatan kajian mengikut item yang disoal pada bahagian ini adalah seperti berikut (Rujuk Jadual 4.12 hingga 4.19, muka surat 151 hingga 156):

Pernyataan persetujuan guru tentang kepentingan keupayaan ingin tahu dalam pembelajaran kanak-kanak prasekolah menunjukkan seramai 31 orang responden (41.3%) memilih setuju dan 57.3% responden iaitu seramai 43 orang sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Bagi pernyataan persetujuan keupayaan meneroka dalam pembelajaran kanak-kanak, seramai 54 orang (72.0%) sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Persetujuan keupayaan main peranan dalam pembelajaran kanak-kanak pula menunjukkan bahawa seramai 33 orang responden (44.0%) memilih setuju dan sebanyak 54.7% responden iaitu seramai 41 orang memilih sangat setuju. Seterusnya bagi pernyataan persetujuan keupayaan mereka cipta pula, seramai 38 orang responden (50.7%) memilih setuju dan seramai 35 orang pula (46.7%) memilih sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Ini diikuti pula dengan pernyataan keupayaan main peranan dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Seramai 34 orang responden (45.3%) memilih setuju, manakala 53.3% lagi iaitu seramai 40 orang memilih sangat setuju. Bagi pernyataan yang terakhir pula seramai 40 orang responden (53.3%) telah memilih setuju dan seramai 33 orang responden (44.0%) telah memilih sangat setuju terhadap pernyataan keupayaan mereka cipta dapat meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Oleh itu, bagi mendapatkan kesimpulan terhadap kesemua Sembilan item pernyataan yang telah diperolehi daripada responden, dapatan telah menunjukkan bahawa nilai min yang diperolehi oleh setiap item adalah melebihi 4. Ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan 75 orang responden memilih sangat bersetuju kandungan berkaitan keupayaan ingin tahu, meneroka, main peranan dan mereka cipta sesuai sebagai kandungan dalam pembinaan model bagi dalam membantu peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah (Rujuk Jadual 4.20 pada muka surat 156).

Bagi mendapatkan maklum balas berkaitan penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dalam pembinaan model seperti yang telah diutarakan dalam soalan kajian 3 dalam fasa ini, hasil dapatan kajian terhadap tujuh pernyataan telah berjaya diproleh (Rujuk Jadual 4.21 hingga 4.27 pada muka surat 158 hingga 162). Berdasarkan kepada kepercayaan terhadap kesesuaian penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak, seramai 52 orang responden (69.3%) memilih setuju dengan pernyataan tersebut dan seramai 18 orang pula (24.0%) telah memilih sangat setuju. Ini diikuti pula dengan pernyataan ciri-ciri yang ada pada lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang boleh meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak, seramai 55 orang (73.3%) memilih setuju dan 16 orang pula (21.3%) memilih sangat setuju. Dari segi kepelbagaian aktiviti yang boleh dilakukan melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional pula, seramai 50 orang responden (66.7%) memilih setuju dan seramai 20 orang responden (26.7%) pula memilih sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Pernyataan seterusnya ialah berkaitan dengan keupayaan ingin tahu boleh ditingkatkan melalui lagu kanak-kanak Melayu tradisional mendapati bahawa seramai 43 orang responden (57.3%) memilih setuju dan 17 orang pula (22.2%) memilih sangat setuju. Seramai 48 orang responden (64.0%) telah memilih setuju dan 21.3% atau seramai 16 orang responden pula telah memilih sangat setuju terhadap pernyataan berkaitan keupayaan meneroka boleh ditingkatkan melalui lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Ini diikuti pula dengan pernyataan keupayaan main peranan boleh ditingkatkan melalui lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Seramai 52 orang responden (69.3%) memilih setuju, manakala seramai 18 orang (24.0%) pula memilih sangat setuju. Akhir sekali, bagi pernyataan keupayaan mereka cipta boleh

ditingkatkan melalui lagu kanak-kanak Melayu tradisional, seramai 51 orang responden (68.9%) memilih setuju dan 20.0% atau 15 orang telah memilih sangat setuju terhadap pernyataan tersebut. Oleh itu, berdasarkan kepada tujuh pernyataan yang telah diajukan kepada responden bagi mendapatkan kepercayaan mereka terhadap penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional telah dapat disimpulkan melalui nilai purata min bagi setiap item tersebut. Dapatan menunjukkan bahawa nilai min yang diperolehi bagi setiap item tersebut adalah melebihi 4. Ini bermakna bahawa keseluruhan 75 orang responden telah memilih sangat setuju untuk menggunakan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dalam membantu peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah terhadap model yang dibina (Rujuk Jadual 4.28 pada muka surat 162).

Fasa 2 : Reka Bentuk dan Pembinaan Model. Dalam proses perkembangan pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah ini, terdapat beberapa persoalan yang perlu dijawab dalam fasa ini berdasarkan kepada soalan kajian berikut :

1. Apakah kesepakatan pandangan pakar terhadap aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?
2. Apakah hubungan antara setiap aktiviti pembelajaran berdasarkan kesepakatan pandangan pakar dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

3. Bagaimanakah aktiviti pembelajaran boleh diklasifikasikan untuk menginterpretasi Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah berdasarkan kesepakatan pandangan pakar?

Bagi menjawab soalan kajian 1 di atas pada fasa kedua ini, aktiviti pembelajaran yang telah dipilih sebagai elemen terhadap pembinaan model telah dikenal pasti dan ditentukan oleh pakar melalui *Nominal Group Technique* (NGT). Oleh kerana fokus utama kajian ini adalah untuk mereka bentuk satu Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah, maka prosedur yang seterusnya ini adalah sebagai menjawab soalan kajian kedua fasa ini yang berkaitan dengan hubungan antara setiap aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada pandangan dan kesepakatan pakar melalui bantuan teknik *Interpretive Structural Modeling* (ISM). Maka terhasillah satu model aktiviti imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah (Rujuk Rajah 5.1 pada muka surat 178) yang telah melalui proses NGT dan ISM seperti yang telah dibincangkan pada bab 5. Sebanyak 20 aktiviti yang telah dipilih dan dipersetujui oleh pakar sebagai aktiviti yang perlu ada dalam model tersebut. Kesemua aktiviti yang telah dipilih ini juga dipilih dengan melihat kepada hubungan yang wujud antara setiap aktiviti berdasarkan kepada aspek kedudukan dan keutamaan setiap aktiviti tersebut yang telah ditentukan oleh pakar melalui teknik padanan pasangan. Berdasarkan kepada dapatan yang diperolehi pada fasa ini, maka jawapan kepada soalan kajian ketiga fasa ini telah membawa kepada pembahagian aktiviti-aktiviti yang terdapat dalam model ini kepada tiga fasa, iaitu fasa merangsang, fasa

merasai dan fasa membina yang kesemuanya terbahagi kepada lima peringkat (Rujuk Rajah 5.2 pada muka surat 182).

Seterusnya analisis terhadap aktiviti tersebut diteruskan bagi membentuk matrik kuasa memandu-kebergantungan (Rujuk Rajah 5.3 pada muka surat 189). Melalui matrik ini, kesemua aktiviti tersebut akan dikategorikan lagi kepada empat kluster yang berbeza berdasarkan kepada tahap kuasa memandu dan kuasa kebergantungan. Keempat-empat kluster tersebut ialah aktiviti bebas, aktiviti berhubung, aktiviti autonomi dan aktiviti bergantung. Setiap kluster menjelaskan hubungan yang wujud antara setiap aktiviti dari segi aliran dan keutamaan pelaksanaan aktiviti untuk peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Penerangan yang lebih lanjut akan dibincangkan pada bab yang seterusnya bagi menjelaskan cara model ini berfungsi dan berperanan dalam membantu kepada peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Dalam perbincangan itu nanti, sebagai menjawab persoalan kajian yang telah dikemukakan, dapatan yang telah diperolehi akan digunakan untuk membincangkan model ini secara terperinci dari segi hubungan antara setiap aktiviti tersebut dan kaitannya dengan kajian lepas serta teori dan juga model yang telah digunakan sebagai kerangka teori dan kerangka konsep kajian ini.

Fasa 3 : Penilaian Model. Fasa terakhir kajian ini adalah merupakan penilaian yang dijalankan terhadap Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah yang telah dibangunkan pada fasa 2. Fokus utama fasa penilaian ini adalah untuk menjawab beberapa soalan kajian seperti berikut :

- 1 Apakah persetujuan pakar terhadap kesesuaian lagu yang digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?
- 2 Apakah persetujuan pakar terhadap kesesuaian aktiviti yang digunakan dalam pembinaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?
- 3 Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?
- 4 Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan klasifikasi aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada tiga fasa (fasa merangsang, fasa merasai dan fasa membina) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?
- 5 Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan senarai aktiviti berdasarkan kepada empat kelompok (aktiviti autonomi, aktiviti bergantung, aktiviti berhubung dan aktiviti bebas) seperti yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?
- 6 Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan hubungan antara aktiviti pembelajaran yang dicadangkan dalam Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah?

- 7 Apakah persetujuan pakar terhadap kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah?

Berdasarkan kepada soalan kajian di atas, model ini telah dinilai berdasarkan kepada tujuh aspek :

1. Kesesuaian lagu yang digunakan dalam pembinaan model.
2. Kesesuaian aktiviti yang digunakan dalam pembinaan model.
3. Kebolegunaan aktiviti pembelajaran yang perlu ada dalam model.
4. Kebolegunaan klasifikasi aktiviti pembelajaran berdasarkan kepada tiga fasa (fasa merangsang, fasa merasai dan fasa membina).
5. Kebolegunaan senarai aktiviti berdasarkan kepada empat kelompok (aktiviti autonomi, aktiviti bergantung, aktiviti berhubung dan aktiviti bebas).
6. Kebolegunaan hubungan antara aktiviti pembelajaran.
7. Kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah.

Penilaian kajian ini melibatkan seramai 50 orang pakar yang terdiri daripada pendidik prasekolah dengan menggunakan kaedah *fuzzy Delphi* ubah suai. Melalui kaedah ini, para pakar dikehendaki menjawab soal selidik yang terbahagi kepada empat bahagian. Bahagian pertama ialah demografi pendidik yang melibatkan 3 item iaitu jantina, kelayakan akademik dan pengalaman mengajar. Bahagian kedua berkaitan pemilihan lagu yang mengandungi sepuluh (10) item. Bahagian ketiga mengandungi 20 item yang berkaitan dengan pemilihan aktiviti. Manakala bahagian terakhir berkaitan dengan kebolegunaan model yang dibahagi kepada 5 sub-bahagian. Setiap sub-

bahagian mengandungi lima (5) item. Namun begitu, bahagian demografi pakar tidak dianalisis menggunakan kaedah *fuzzy Delphi*. Dalam mendapatkan kesepakatan pakar melalui kaedah *fuzzy Delphi* ini, nilai *defuzzification* digunakan bagi mengenal pasti item-item yang telah mendapat persetujuan dan kesepakatan pakar. Julat nilai *defuzzification* di antara 33.6 hingga 46.8 adalah dianggap sebagai mendapat kesepakatan pakar (Muhammad Ridhuan Tony Lim, 2014; Nurulrabiah, 2014) (Rujuk Rajah 6.1 pada muka surat 198). Berdasarkan kepada dapatan nilai *defuzzification* terhadap kesemua tujuh aspek penilaian di atas, telah membuktikan bahawa kesemua aspek penilaian yang bertujuan untuk menentukan kebolegunaan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah telah mendapat kesepakatan pakar. Ini adalah berdasarkan kepada nilai *defuzzification* bagi bahagian pemilihan lagu, pemilihan aktiviti dan pemilihan kebolegunaan model yang terbahagi kepada lima sub-bahagian. Bagi bahagian kesesuaian sepuluh lagu yang telah dipilih, nilai *defuzzification* adalah berada dalam julat (43.18 hingga 45.73) (Rujuk Jadual 6.5 pada muka surat 200). Seterusnya bagi bahagian kesesuaian aktiviti yang diperlukan di dalam model, nilai *defuzzification* pada setiap item adalah berada dalam julat (35.58 hingga 45.05) (Rujuk Jadual 6.7 pada muka surat 204). Bahagian yang terakhir dalam menilai kebolegunaan kajian ini terdiri daripada lima sub-bahagian. Nilai *defuzzification* bagi setiap sub-bahagian tersebut adalah seperti berikut: Kebolegunaan aktiviti pembelajaran yang diperlukan dalam model (39.80 hingga 44.28) (Rujuk Jadual 6.9 pada muka surat 207), kebolegunaan klasifikasi aktiviti pembelajaran dalam model (40.35 hingga 44.35) (Rujuk Jadual 6.11 pada muka surat 210), kebolegunaan senarai aktiviti dalam model (40.50 hingga 42.00)

(Rujuk Jadual 6.13 pada muka surat 212), kebolegunaan hubungan antara aktiviti dalam model (39.98 hingga 44.78) (Rujuk Jadual 6.15 pada muka surat 215) dan kebolegunaan model (42.15 hingga 44.90) (Rujuk Jadual 6.17 pada muka surat 217). Berdasarkan kepada nilai *defuzzification* yang disenaraikan di atas, jelas menunjukkan bahawa kesemua item yang terdapat dalam soal selidik bagi menilai kebolegunaan model ini telah berada dalam kelompok setuju, sangat setuju dan teramat setuju. Keputusan yang diperolehi ini telah menunjukkan kesepakatan persetujuan pakar terhadap Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah adalah sesuai digunakan sebagai panduan kepada peningkatan imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Oleh itu pada bahagian yang berikutnya akan dibincangkan secara terperinci cara bagaimana setiap aktiviti pembelajaran dalam model ini dan hubungan antara aktiviti tersebut boleh membantu kepada peningkatan imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Perbincangan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah

Seperti yang telah dibincangkan pada bab 3 bahagian metodologi, kesemua aktiviti pembelajaran dalam model ini adalah berdasarkan kepada pemilihan dan persetujuan pakar. Namun begitu, terdapat beberapa teori dan model yang telah dipilih untuk dijadikan sebagai asas dan juga panduan dalam menentukan aktiviti yang sesuai. Dalam kajian ini, Teori Pembelajaran Konstruktivisme Piaget (1973), Teori Pembelajaran Konstruktivisme Vygotsky (1978), Teori Imajinasi dan Kreativiti Kanak-

kanak Vygotsky (1930) dan dua model, iaitu Model Pembelajaran Kolb (1984) dan Model Pembinaan Kreativiti Cecil et al. (1985) telah dipilih.

Bagi membincangkan hasil pembinaan model ini, sebanyak tiga elemen utama model yang akan diberi perhatian iaitu yang berkaitan dengan aktiviti (20 aktiviti) yang terdapat dalam model ini, tiga fasa (merangsang, merasai dan membina) dan hubungan antara peringkat aktiviti (lima peringkat). Penerangan berkaitan aktiviti adalah berdasarkan kepada teori imaginasi kreatif Vygotsky, diikuti pula dengan penerangan berkaitan fasa yang akan membincangkan kaitan dengan model proses pembinaan kreativiti kanak-kanak Cecil dan yang terakhir adalah hubungan antara peringkat aktiviti yang berkaitan dengan model pembelajaran Kolb.

Aktiviti. Dalam model ini, sebanyak dua puluh aktiviti yang telah dipilih. Aktiviti-aktiviti ini terbahagi kepada lima peringkat. Kesemua aktiviti yang dipilih adalah berdasarkan kepada lagu-lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang juga telah dipilih oleh para pakar. Sebanyak sepuluh buah lagu tersebut adalah merupakan lagu-lagu yang dirasakan sesuai untuk dijadikan sebagai alat kepada peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Oleh kerana asas kepada pembinaan model ini adalah muzik, maka kebanyakan aktiviti yang dipilih kebanyakannya berbentuk muzikal seperti menyanyikan lagu, bergerak mengikut lagu dan memainkan alat gendang. Menurut DeLorenzo (1989) muzik boleh meningkatkan kemampuan pelajar untuk memahami atau mempersepsikan sesuatu persoalan melalui reka bentuk penerokaan pengalaman. Aktiviti-aktiviti ini juga adalah merupakan aktiviti yang sesuai digunakan dalam model ini yang meliputi ketiga-tiga fasa iaitu merangsang, merasai dan membina.

Kesesuaian aktiviti ini adalah penting kerana ketiga-tiga fasa tersebut adalah merupakan fasa yang penting dalam model peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah ini. Pemilihan aktiviti ini juga turut mengambil kira teori imaginasi kreatif Vygotsky yang menjelaskan bahawa aktiviti bermain adalah merupakan keperluan kepada perkembangan imaginasi kanak-kanak. Oleh yang demikian, aktiviti seperti bergerak mengikut seni kata lagu, bermain alat muzik, main peranan dan berlakon adalah merupakan aktiviti yang membolehkan kanak-kanak terlibat dalam aktiviti berbentuk permainan.

Di samping itu juga, aktiviti yang membolehkan kanak-kanak untuk merasai melalui penggunaan pelbagai deria seperti melihat, mendengar dan menyentuh akan memudahkan proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Aktiviti seperti mendengar lagu, menerokai persekitaran, membuat gerakan dan melihat objek adalah merupakan di antara aktiviti yang membolehkan kanak-kanak untuk merasai sendiri sesuatu pengalaman melalui penggunaan deria rasa mereka. Pemilihan aktiviti yang tepat dan sesuai dengan kanak-kanak adalah merupakan elemen yang penting. Pemilihan aktiviti yang tepat dan bersesuaian dengan kanak-kanak dari segi minat dan perkembangan mereka akan memudahkan perkembangan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Ini kerana menurut Vygotsky, pada satu peringkat, kanak-kanak bukan lagi bermain secara fizikal, tetapi bermain secara mental sahaja. Imaginasi adalah penggerak di sebalik kreativiti dan imaginasi yang membolehkan kanak-kanak untuk mewujudkan hubungan luar biasa (Beetlestone, 1998). Rowe (2004) telah menyatakan bahawa imaginasi adalah satu bahagian penting dalam kecerdasan kreatif sebagai alat berkesan yang membantu kepada pemahaman alternatif dan membuat visualisasi.

Seterusnya aktiviti yang berkaitan fasa membina turut diberi perhatian dalam pemilihan aktiviti bagi kajian ini. Craft (2002) menjelaskan bahawa imaginasi dan kreativiti kedua-duanya berkaitan dengan niat, bebas dari peraturan dan kemungkinan pemikiran. Beliau turut menambah bahawa imaginasi boleh menjadi pra-syarat kreativiti. Dalam memastikan aktiviti yang dipilih benar-benar dapat membantu kanak-kanak untuk menzahirkan perkembangan imaginasi-kreatif mereka, terdapat beberapa aktiviti seni visual seperti mewarna, melakar dan membina objek, membuat lakonan atau pentomen dan membuat buku skrap adalah merupakan antara aktiviti yang dapat membantu kanak-kanak untuk menzahirkan kreativiti mereka melalui hasil-hasil tersebut.

Fasa. Berdasarkan kepada panduan teori dan model yang telah dinyatakan tadi, beserta dengan pemilihan dan persetujuan yang telah diperolehi daripada pakar-pakar, maka terdapat sebanyak 20 buah aktiviti yang telah dipilih dan dipersetujui untuk dimasukkan ke dalam model ini. Melalui teori imaginasi kreatif Vygotsky (1930) dan model proses pembinaan kreativiti kanak-kanak Cecil et. al (1985), kesemua aktiviti tersebut boleh dibahagikan kepada 3 fasa: 1) merangsang; 2) merasai; dan 3) membina. Daripada pembahagian tersebut, sebanyak 11 aktiviti berada dalam fasa merangsang, diikuti dengan fasa merasai sebanyak 6 aktiviti dan selebihnya sebanyak 3 aktiviti berada pada fasa membina. Senarai aktiviti-aktiviti yang telah dibahagikan kepada tiga fasa tersebut (Rujuk Rajah 5.2 pada muka surat 182).

Berdasarkan kepada Rajah 5.2 pada muka surat 182, fasa merangsang adalah merupakan fasa pertama dalam model ini. Fasa merangsang haruslah diberikan perhatian utama pada peringkat ini kerana kanak-kanak perlu dirangsang pemikirannya melalui aktiviti rangsangan yang tepat dan sesuai bagi memudahkan guru untuk membawa kanak-kanak kepada fasa yang seterusnya. Fasa ini juga dianggap sebagai proses berlakunya perkembangan imaginasi kanak-kanak. Oleh kerana fasa merangsang ini merupakan fasa yang penting, maka sebanyak 11 aktiviti diletakkan di dalam fasa ini iaitu aktiviti 1, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 16, 17 dan 19. Di antara aktiviti yang terdapat dalam fasa ini ialah memperdengarkan lagu kepada kanak-kanak, menunjukkan gambar berkaitan lagu, menyebut seni kata lagu dan bersoal jawab bersama kanak-kanak berkaitan lagu. Kesemua aktiviti ini adalah berperanan sebagai aktiviti yang dapat merangsang pemikiran kanak-kanak dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif mereka. Kesemua aktiviti pada fasa merangsang ini juga jelas menunjukkan akan kepentingan peranan guru dalam melaksanakannya. Guru haruslah memahami dan dapat menguasai sebaik mungkin setiap aktiviti tersebut kerana faktor penentu kepada kejayaan fasa ini adalah kemampuan guru untuk melaksanakan aktiviti-aktiviti dengan sebaik mungkin. Kanak-kanak sudah pastilah tidak mengetahui dan memahami apa yang hendak dicapai dan dikuasai oleh mereka, oleh itu kemampuan guru dalam merangsang minat dan seterusnya minda kanak-kanak berdasarkan kepada lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang telah dipilih. Ini akan dapat memastikan imaginasi kanak-kanak adalah imaginasi yang akan membawa kepada pemikiran kreatif.

Oleh kerana imaginasi itu sesuatu yang berlaku dalam fikiran, maka adalah sukar untuk guru melihat apakah yang tergambar dalam fikiran kanak-kanak. Bagi memastikan imaginasi kanak-kanak itu berada dalam satu gambaran fikiran yang sama, maka guru haruslah memastikan aktiviti rangsangan yang dijalankan dapat mencapai matlamat tersebut. Beberapa kajian telah menunjukkan bahawa dunia khayalan daripada zaman imaginasi kanak-kanak memberi kesan kepada imaginasi dewasa pada tahun-tahun kemudiannya (Root-Bernstein & Root-Bernstein, 2006).

Fasa yang seterusnya ialah fasa merasai. Fasa ini adalah merupakan fasa kedua yang perlu dilalui oleh kanak-kanak setelah melalui fasa merangsang. Oleh kerana imaginasi itu banyak berlaku melalui gambaran yang berlaku di fikiran, maka kanak-kanak haruslah diberikan peluang dan ruang untuk mereka merasai sendiri gambaran imaginasi yang ada di fikirannya setelah dirangsang oleh guru-guru dengan cara merasai sendiri melalui penglibatan deria mereka. Fasa merasai ini juga dianggap sebagai penghubung atau jambatan antara imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Pada fasa ini sebanyak 6 aktiviti telah dipilih bagi membolehkan kanak-kanak untuk mengalami dan merasai sendiri gambaran mental yang telah dirangsang oleh guru melalui fasa merangsang tadi. Berdasarkan kepada Rajah 5.2 pada muka surat 182, aktiviti 2, 6, 7, 12, 13 dan 18 adalah merupakan aktiviti yang terdapat dalam fasa merasai ini. Pada fasa merasai ini, di antara aktiviti yang boleh dilakukan oleh kanak-kanak ialah seperti menyanyikan lagu sambil membuat gerakan, main peranan berdasarkan lirik lagu, memainkan alat genderang dan juga membentuk objek dengan menggunakan doh, lego, blok dan pasir berdasarkan kepada lagu yang telah dipilih. Fokus aktiviti pada fasa ini lebih tertumpu kepada penglibatan dan penyertaan kanak-kanak itu sendiri. Ini kerana

melalui aktiviti merasai yang dijalankan sebelum ini, akan dapat mengukuhkan lagi imaginasi yang telah dirangsang sebelum ini melalui penggunaan deria mereka. Fasa ini juga akan dapat memperkemas idea dan kefahaman yang bersifat abstrak kepada yang konkrit.

Fasa yang terakhir dalam model ini ialah fasa membina. Fasa ini adalah bertujuan untuk mengukur dan menilai perkembangan kreativiti kanak-kanak setelah melalui fasa merangsang dan merasai. Fasa ini juga adalah merupakan peringkat fasa yang boleh dijadikan sebagai ukuran perkembangan imaginasi-kreatif kanak-kanak setelah mereka melalui fasa merangsang dan merasai. Sungguhpun fasa ini lebih memfokuskan kepada perkembangan kreativiti kanak-kanak, namun tidak akan berjaya fasa ini sekiranya dua fasa yang awal tadi tidak dilaksanakan dengan baik oleh guru. Melalui fasa membina ini juga, guru dapat melihat dan menilai sejauhmanakah berlakunya perkembangan imaginasi kanak-kanak melalui pelbagai aktiviti yang boleh membawa kepada peningkatan kreativiti kanak-kanak. Terdapat sebanyak 3 aktiviti yang telah dipilih untuk fasa ini iaitu aktiviti 14, 15 dan 20. Aktiviti-aktiviti yang boleh dilakukan oleh kanak-kanak ialah seperti membuat seni visual seperti kolaj, origami, mewarna dan corak, membuat lakonan dan pentomen berdasarkan kepada lagu dan juga membina buku skrap.

Hubungan Antara Peringkat. Elemen yang seterusnya ialah berkaitan dengan hubungan dan peringkat yang terdapat pada model yang dibina. Hubungan yang wujud adalah di antara setiap aktiviti dan fasa. Pada model ini juga terdapat sebanyak lima peringkat kesemuanya. Fasa merangsang terdiri daripada tiga peringkat, diikuti dengan

fasa merasai satu peringkat dan fasa membina juga satu peringkat. Peringkat yang wujud dalam model ini bermaksud bahawa setiap aktiviti yang dijalankan haruslah mengikuti langkah dan peraturan tertentu. Setiap langkah perlulah diikuti satu persatu secara berurutan. Misalnya pada fasa merangsang, terdapat sebanyak tiga peringkat iaitu peringkat satu, dua dan tiga. Pada peringkat satu terdapat sebanyak tiga aktiviti, diikuti dengan peringkat dua sebanyak dua aktiviti yang dibahagi kepada dua bahagian, manakala peringkat ketiga pula terdiri daripada enam aktiviti. Seterusnya pada fasa merasai pula terdapat satu peringkat iaitu peringkat keempat yang mengandungi sebanyak enam aktiviti. Akhir sekali pada fasa membina yang merupakan peringkat kelima adalah terdiri daripada tiga aktiviti (Rujuk Rajah 5.2 pada muka surat 182). Wujudnya pelbagai peringkat ini adalah bertujuan untuk memastikan bahawa proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak itu dapat dijalankan dengan terancang dan terbimbing. Penekanan terhadap proses kreativiti ini akan membolehkan kanak-kanak untuk mengekspresikan dirinya dan juga dapat menyuburkan tahap kreativiti mereka (Davis, 1986). Essa (1996) turut percaya bahawa proses adalah lebih penting daripada hasil bagi kanak-kanak. Melalui proses, kanak-kanak akan dapat bereksperimen, berseronok melalui pengalaman deria, komunikasi, berpengalaman dan tidak takut.

Setiap aktiviti yang ada pada setiap fasa dan peringkat adalah merupakan cadangan aktiviti yang boleh dipilih oleh guru untuk melaksanakan aktiviti peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Guru juga boleh memilih bilangan aktiviti yang hendak dijalankan pada satu-satu peringkat. Misalnya pada fasa merangsang, peringkat satu terdiri daripada tiga aktiviti (aktiviti 8, 9 dan 10). Guru boleh memilih sama ada hendak menjalankan aktiviti 8 sahaja atau ketiga-tiganya sekali. Namun begitu, salah satu

daripada aktiviti pada peringkat satu ini mestilah dijalankan terlebih dahulu, barulah boleh bergerak kepada aktiviti di peringkat kedua. Pada peringkat kedua pula, terdapat dua bahagian aktiviti yang boleh dipilih oleh guru. Pada peringkat ini guru perlulah memilih sama ada aktiviti 5 atau aktiviti 17. Sekiranya guru memilih untuk menjalankan aktiviti 5 maka tidak perlu lagi untuk menjalankan aktiviti 17, begitulah sebaliknya. Daripada peringkat kedua, guru boleh bergerak kepada peringkat ketiga yang mengandungi sebanyak enam aktiviti (aktiviti 1, 3, 4, 10, 11 dan 16). Pada peringkat ini pula guru boleh memilih mana-mana aktiviti yang hendak dijalankan.

Seterusnya pada peringkat keempat pula, iaitu pada fasa merasai terdapat sebanyak enam aktiviti (aktiviti 2, 6, 7, 12, 13 dan 18). Pada peringkat ini juga, guru boleh memilih mana-mana aktiviti yang sesuai untuk dijalankan bersama murid-murid berdasarkan kepada lagu kanak-kanak yang telah dipilih. Guru boleh memilih sama ada aktiviti nyanyian sambil membuat gerakan atau main peranan berdasarkan kepada lirik lagu. Kesemua lima peringkat ini menjelaskan bahawa dalam peningkatan imaginasi-kreatif, terdapatnya beberapa langkah atau proses yang harus dilalui secara langkah demi langkah. Setiap peringkat dan fasa itu haruslah diteliti melalui pemilihan aktiviti yang sesuai dengan matlamat yang hendak dicapai. Setiap aktiviti yang terdapat pada peringkat tersebut mempunyai peranan dan tujuan yang tersendiri. Pada peringkat merangsang misalnya, setiap aktiviti yang telah dipilih oleh pakar itu telah diuji dari segi kesesuaian dan kebolehgunaannya yang boleh digunakan untuk merangsang kanak-kanak dalam meningkatkan imaginasi-kreatif mereka melalui lagu kanak-kanak Melayu tradisional tertentu yang telah dipilih.

Merujuk kepada model ini juga dapat dijelaskan bahawa terdapatnya tiga peringkat pada fasa merangsang berbanding dengan fasa merasai dan membina yang masing-masing hanya ada satu peringkat sahaja. Ini menunjukkan bahawa dalam usaha untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak, fasa merangsang adalah merupakan fasa yang bukan sahaja utama malah merupakan fasa yang paling banyak peringkat dan aktiviti yang perlu dilalui oleh kanak-kanak. Lebih daripada separuh daripada aktiviti yang terpilih dan tersenarai dalam model ini ada pada fasa merangsang iaitu sebanyak sebelas aktiviti.

Seterusnya, berdasarkan kepada model gaya pembelajaran Kolb yang secara asasnya terdiri daripada empat peringkat kitaran pembelajaran yang memerlukan pelajar untuk melalui kesemua peringkat tersebut. Empat peringkat kitaran tersebut ialah pengalaman konkrit, pemerhatian reflektif, konseptualisasi abstrak dan eksperimental aktif. Model imaginasi-kreatif yang dibina ini juga menunjukkan bahawa terdapatnya persamaan dengan model pembelajaran kolb. Misalnya pada fasa merangsang, hampir kesemua aktiviti yang ada pada fasa ini adalah aktiviti konkrit seperti memperdengarkan lagu, bergerak mengikut lirik dan menunjukkan bahan maujud. Ini diperkukuhkan lagi dengan penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang sudah semestinya dekat dengan diri dan pengalaman sebenar mereka. Ini akan memudahkan kanak-kanak memahami dan seterusnya membina imaginasi mereka kerana wujudnya perkaitan di antara dunia sebenar mereka dengan lagu yang digunakan. Begitu juga seterusnya dengan fasa merasai yang terdapat dalam model yang dibina, secara keseluruhannya fasa ini memperlihatkan wujudnya peringkat kitaran model pembelajaran kolb iaitu pemerhatian konkrit dan konseptualisasi abstrak. Melalui aktiviti merasai yang

dijalankan, kanak-kanak akan dapat membentuk satu konseptual abstrak melalui pemerhatian secara konkrit yang dilakukan bermula daripada fasa merangsang hinggalah ke fasa merasai. Seterusnya pada fasa membina pula berlakunya peringkat kitaran eksperimental aktif seperti yang berlaku dalam model ini. Ini kerana pada fasa membina ini kanak-kanak akan cuba untuk merealisasikan nilai kreativiti mereka melalui penghasilan produk dan persembahan yang dibentuk dan dibina mulai daripada fasa merangsang dan merasai.

Peranan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional Terhadap Peningkatan Imajinasi-Kreatif Prasekolah

Orang Melayu memang terkenal dengan pelbagai budaya dan adat resam yang telah diwarisi dari zaman berzaman sebelum kehadiran Inggeris di Tanah Melayu lagi. Melalui kehebatan budaya Melayu itu sendiri maka terhasillah salah satu kesenian Melayu yang dikenali sebagai lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Lagu-lagu jenis ini adalah merupakan satu nilai seni yang tidak ketahuinya penciptanya kerana ianya diwarisi secara turun temurun daripada seseorang kepada seseorang yang lain. Sungguhpun begitu, apabila kita melihat dari segi kehebatan ciptaan lagu kanak-kanak ini maka akan terfikir oleh kita bagaimanakah orang Melayu pada masa tersebut mampu untuk menghasilkan satu melodi dan seni kata yang menarik sedangkan orang Melayu belum terdedah dengan ilmu muzik secara formal lagi. Malah jika dilihat dari aspek muzikalnya didapati irama yang digunakan adalah bersesuaian dengan tahap kemampuan nyanyian kanak-kanak. Ini telah menimbulkan satu persoalan siapakah yang mencipta lagu kanak-kanak ini, adakah orang dewasa atau kanak-kanak itu sendiri.

Sekiranya orang dewasa, bagaimanakah mereka mampu untuk menghasilkan irama yang sesuai dengan tahap dan kemampuan vokal kanak-kanak sedangkan tiada lagi ilmu muzik formal seperti yang telah disebut tadi, atau mungkin kanak-kanak yang menciptanya sendiri. Walau apa pun jawapannya, namun yang pasti, lagu kanak-kanak Melayu tradisional ini mempunyai nilai yang tinggi bukan sahaja dari segi muziknya, malah dari segi pendidikan, ilmu, nilai dan peradaban Melayu itu sendiri. Terdapat ramai pengkaji yang telah menyarankan agar para pendidik lebih sedar akan kepelbagaian budaya yang wujud melalui penggunaan bahan pengajaran yang berasaskan kepada budaya kanak-kanak itu sendiri (Lee, 2008; Nasir, Rosebery, Warren & Lee, 2006; Gonzales, Moll & Amanti, 2005; Moll, Amanti, Neff & Gonzalez, 1992;).

Dalam mana-mana bangsa sekalipun di dunia ini sememangnya mempunyai lagu tradisional mereka sendiri. Ada yang dinamakan sebagai lagu rakyat atau *folk song*. Penggunaan lagu rakyat dalam pendidikan muzik di sekolah telah dicadangkan oleh seorang pendidik muzik yang berasal dari Hungary iaitu Zoltan Kodaly. Penggunaan lagu rakyat ini adalah merujuk kepada lagu kaum dan masyarakat kanak-kanak itu sendiri. Kanak-kanak bukan sahaja dapat mengenali budaya kaum mereka sendiri, malah dapat menghargai kehebatan nilai budaya mereka melalui lagu rakyat tersebut. Dalam usaha untuk memastikan keberkesanan penggunaan lagu rakyat dalam kalangan kanak-kanak, terdapat dua keperluan utama yang perlu diberi perhatian. Pertama, guru perlulah berusaha untuk mendapatkan keistimewaan yang ada pada bahasa, budaya dan sumber muzikal yang dibawa oleh murid-murid itu sendiri dari rumah. Lee (2008) menjelaskan bahawa cara nyanyian murid di dalam kelas terhadap lagu yang dibawa oleh mereka sendiri dengan cara yang berlainan daripada biasa akan mewujudkan satu peluang

kepada mereka untuk melibatkan diri dengan lebih bermakna semasa berada di dalam kelas. Kedua, guru haruslah berusaha untuk mewujudkan pelbagai gaya pembelajaran dan perkembangan melalui penggunaan lagu tradisional.

Oleh yang demikian, penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional ini adalah merupakan satu usaha untuk menunjukkan bahawa bangsa Melayu juga mempunyai lagu kanak-kanak yang hebat seperti lagu kanak-kanak Inggeris yang biasa anak-anak kita nyanyikan. Malah lagu-lagu ini mempunyai nilai yang lebih dekat dengan jiwa dan pemikiran bangsa Melayu itu sendiri. Ini secara tidak langsung akan dapat mewujudkan satu persefahaman di antara pelbagai kaum di negara ini melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional ini.

Berdasarkan kepada kajian pembinaan model imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah ini, pemilihan penggunaan lagu tradisional ini adalah bertujuan untuk meletakkan bahawa lagu kanak-kanak kita sendiri mampu untuk dijadikan sebagai bahan pengajaran yang seronok dan berkesan. Dalam konteks peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak, pengalaman yang diperolehi melalui pengamatan persekitaran yang didiami oleh mereka adalah merupakan satu aset yang penting bagi membantu kepada peningkatan imaginasi mereka. Gambaran imaginasi kanak-kanak adalah berdasarkan pengalaman yang dilalui oleh mereka. Setiap sesuatu yang cuba digambarkan oleh fikiran mereka adalah bersumberkan kepada persekitaran mereka sendiri. Oleh kerana dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak memerlukan kanak-kanak untuk mampu berimaginasi dengan baik dan terbimbing, maka sudah seharusnya penggunaan lagu-lagu yang biasa dinyanyikan dan dekat dengan kehidupan mereka sendiri amatlah memberi kesan. Menurut Wilner (1975) imaginasi kreatif adalah kuasa

penyelesaian masalah dan sintesis fikiran manusia dengan menggabungkan semula pengalaman kehidupan lampau dalam penciptaan imej dan corak imej yang baharu. Menurut Schirrmacher (2002) kreativiti adalah bergantung kepada persekitaran seseorang. Setiap pencipta termasuk mereka yang pintar adalah merupakan produk yang terhasil daripada masa dan persekitaran mereka. Frego, Gillmeister, Hama, dan Liston (2004) menjelaskan bahawa dengan menggunakan pengalaman-pengalaman lepas, pelajar dapat mencipta gerakan yang jelas menunjukkan satu bentuk ekspresi fizikal melalui komposisi muzikal.

Misalnya lagu kanak-kanak traditional yang berasal dari negeri Kelantan yang bertajuk 'Cak Kekok Kaki Ayam', membolehkan kanak-kanak untuk beraksi seperti seekor ayam jantan yang hendak berlaga. Oleh kerana lagu ini adalah jenis lagu permainan, maka ianya disertakan dengan permainannya sekali. Sambil bermain dan beraksi, kanak-kanak akan menyanyikan lagu tersebut. Melalui penggunaan lagu ini, proses perkembangan imaginasi-kreatif kanak yang terdiri daripada tiga fasa seperti yang terdapat pada model ini akan dapat dijalankan oleh guru dengan berkesan. Dalam fasa merangsang, guru boleh memilih beberapa aktiviti seperti memperdengarkan lagu, menunjukkan gambar dan menyebut seni kata lagu bersama kanak-kanak. Guru juga boleh meminta kanak-kanak untuk bergerak mengikut lirik lagu. Guru juga boleh bersoal jawab berkaitan ayam dan sebagainya bagi merangsang imaginasi kanak-kanak. Selepas itu pada fasa merasai pula, guru bolehlah meminta kanak-kanak untuk menyanyikan lagu tersebut sambil membuat gerakan atau main peranan berdasarkan kepada lirik lagu. Semua ini aktiviti ini dapat mengukuhkan lagi imaginasi kanak-kanak melalui aktiviti yang dilakukan melalui penglibatan fizikal dan deria mereka. Akhir

sekali, pada fasa membina pula kanak-kanak akan diberi peluang untuk menterjemahkan perkembangan imaginasi mereka melalui hasil kreatif mereka sendiri melalui rekaan dan ciptaan seperti bahan seni visual, lakonan dan buku skrap berdasarkan kepada lagu tersebut. Melalui aktiviti yang teratur dan terancang seperti ini, akan memudahkan guru-guru untuk membimbing dan memupuk imaginasi-kreatif kanak-kanak. Malah kanak-kanak akan mudah untuk mengikuti pengajaran guru sepanjang aktiviti dijalankan. Ini adalah selaras dengan pendekatan Orff yang menganggap asas kepada pengetahuan muzikal dan pemikiran kreatif adalah melalui improvisasi dan komposisi (Carder, 1990). Menurut Pamela (2009), penilaian kreativiti kanak-kanak haruslah diberikan penekanan terhadap proses dan bukannya produk. Oleh yang demikian, penekanan terhadap proses dan bukannya hasil terhadap perkembangan kreativiti kanak-kanak menunjukkan bahawa tidak ada satu jawapan yang tepat untuk mereka (Davis, 1986) dalam konteks kreativiti.

Rumusan

Bab ini telah dimulakan dengan membincangkan dapatan ketiga-tiga fasa: fasa satu - fasa analisis keperluan, fasa kedua – reka bentuk dan perkembangan model, dan fasa ketiga - penilaian model. Perbincangan diteruskan dengan membincangkan keseluruhan Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah dari aspek aktiviti, fasa dan hubungan antara peringkat. Bab ini juga telah membincangkan peranan lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang telah digunakan dalam model ini. Lagu kanak-kanak Melayu tradisional ini turut dibincangkan dalam bab ini bagi menjelaskan peranan, fungsi dan keunikan

dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Bab seterusnya yang merupakan bab akhir kajian ini akan membincangkan berkaitan cadangan dan implikasi kajian. Perbincangan bab akhir ini meliputi hal yang berkaitan dengan implikasi kajian dari segi amalan, teoritikal dan metodologi di samping cadangan dan penyelidikan lanjutan yang boleh dijalankan.

University of Malaya

BAB 8 IMPLIKASI DAN CADANGAN

Pengenalan

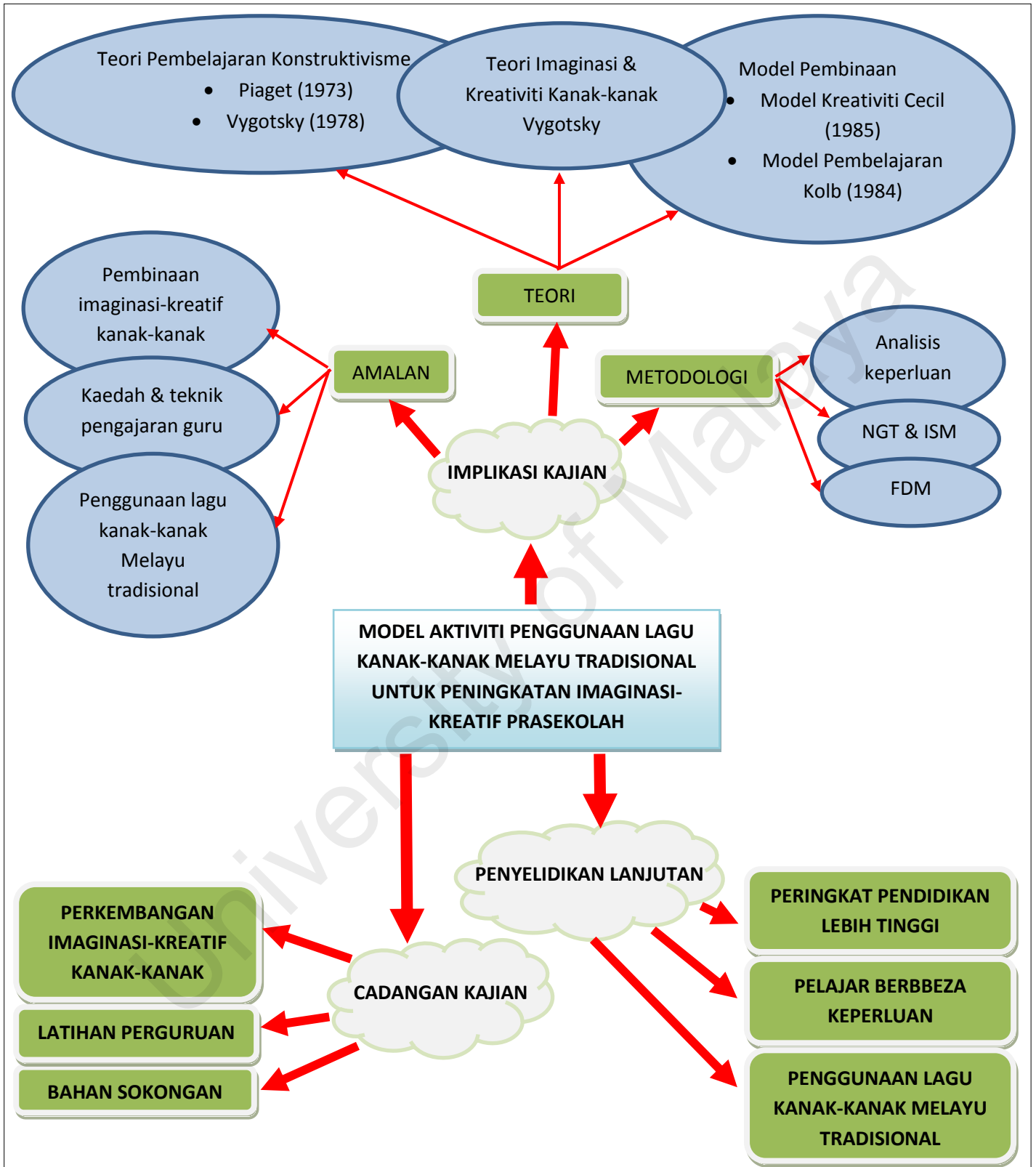
Bab ini akan membincangkan implikasi dan cadangan yang berkaitan dengan kajian ini. Sebelum bergerak kepada fokus utama iaitu yang berkaitan implikasi dan cadangan kajian, perbincangan akan dimulakan dengan sedikit penerangan ringkas berkaitan kajian yang telah dijalankan. Pada bahagian implikasi, saya akan memfokuskan kepada aspek berkaitan amalan, teori dan metodologi kajian. Seterusnya perbincangan akan disusuli pula dengan beberapa cadangan yang difikirkan boleh dijadikan sebagai panduan dan arah tuju untuk kajian yang akan datang.

Ringkasan Kajian

Tujuan utama kajian ini adalah untuk mereka bentuk satu model aktiviti berasaskan lagu kanak-kanak Melayu tradisional untuk peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Fokus utama adalah untuk membantu para guru dan kanak-kanak dalam memudahkan pelaksanaan peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional melalui beberapa aktiviti yang telah disenaraikan di dalam model yang telah dibina. Pembinaan model ini (Rujuk Rajah 5.2, pada muka surat 182) adalah berdasarkan kepada analisis keperluan yang telah dijalankan pada fasa pertama dan seterusnya telah direka bentuk pada fasa kedua berpandukan kepada teori dan model yang berkaitan melalui kaedah pembinaan model yang telah dipilih. Dalam kajian ini, teknik *Interpretive Structural Modeling* (ISM) telah digunakan pada fasa kedua sebagai alat utama kepada pembinaan model.

Kesemua elemen yang terdapat pada model ini telah ditentukan dan dipilih melalui *Nominal Group Technique* (NGT) sebelum sesi ISM dijalankan. Akhir sekali pada fasa ketiga kajian ini, model yang telah dibangunkan diuji dari segi kebolegunaan melalui penilaian sekumpulan pakar yang telah dipilih melalui satu soal selidik yang meliputi dari segi kesesuaian aktiviti, kesesuaian lagu, kebolegunaan aktiviti, kebolegunaan klasifikasi aktiviti pembelajaran, kebolegunaan senarai aktiviti pembelajaran, kebolegunaan hubungan antara aktiviti pembelajaran dan kebolegunaan model. Penilaian model ini dijalankan melalui penggunaan teknik *fuzzy Delphi* (FDM). Berdasarkan kepada dapatan yang diperolehi menunjukkan bahawa terdapatnya kesepakatan antara pakar dari segi kebolegunaan terhadap model yang dibina. Oleh yang demikian, hasil daripada terbinanya model tersebut maka telah berjaya dikenal pasti beberapa implikasi dan cadangan kajian yang akan dibincangkan kemudian.

Implikasi dan Cadangan Kajian. Rajah 8.1 adalah merupakan satu peta minda yang menjelaskan keseluruhan perbincangan yang terdapat dalam bab ini.



Rajah 8.1. Peta Minda Implikasi, Cadangan dan Kajian Lanjutan.

Berdasarkan kepada Rajah 8.1 tersebut, terdapat beberapa implikasi yang akan dibincangkan iaitu implikasi dari segi amalan, teori dan metodologi. Seterusnya perbincangan bab ini juga akan menyenaraikan beberapa cadangan di samping beberapa kajian lanjutan yang boleh dijalankan.

Implikasi Amalan. Seperti yang telah diketahui dan dipersetujui bahawa kepentingan kreativiti dalam pendidikan adalah merupakan satu elemen yang penting dan perlu diberikan perhatian dan tindakan yang lebih serius dan ke depan. Ini kerana kreativiti dianggap sebagai kenderaan kepada pemberdayaan seseorang (Jeffrey & Craft, 2001), sumber penyelesaian kebimbangan secara kolektif (Fisher, 2002) dan prasyarat bagi pembinaan pengetahuan baru (Plucker, Waitman & Hartley, 2011). Senario dasar pendidikan negara yang mula memberi perhatian serius terhadap kepentingan kreativiti dalam pendidikan adalah merupakan trend pada masa kini. Ini menunjukkan bahawa potensi kreativiti setiap individu itu perlu dikembangkan (Benavidas, Dumont & Istance, 2008), dan oleh itu, berdasarkan kepada kefahaman bahawa kreativiti itu boleh diajar (Plucker et al. 2011; Sawyer, 2012; Scott, Leritz & Mumford, 2004) maka ini menunjukkan sudah sampai masanya pendidikan pembinaan imaginasi dan kreativiti perlu dijalankan secara di sekolah kerana imaginasi itu adalah merupakan tulang belakang kepada perkembangan kreativiti seseorang.

Pada tahun 2009, *National Chengchi University Taiwan*, telah mengetuai satu kajian berkaitan peningkatan kreativiti dalam pendidikan negara mereka, menegaskan bahawa kemampuan berimaginasi adalah merupakan salah satu elemen penting yang dapat meningkatkan sumber pemikiran pelajar dan berkebolehan untuk berfikir tentang

masalah berteraskan nilai (Jing & Dale, 2013). Kenyataan ini telah membawa kepada penubuhan satu pasukan penyelidik untuk menjalankan satu kajian berkaitan dengan kreativiti dan imaginasi. Kementerian Pendidikan Taiwan telah menamakan projek tersebut sebagai *Creativity and Imagining the Future in Education Project* (MOE, 2011). Imaginasi adalah pemangkin untuk semua tindakan kreatif (Eckhoff & Urbach, 2008), dan merupakan objektif pendidikan yang sama penting dengan yang lain (Eckhoff & Urbach, 2008). Beberapa sekolah dan pendidik telah dipanggil untuk memasukkan imaginasi dalam pengajaran bermula dari prasekolah lagi hinggalah sekolah menengah (*Imagination Education Research Group*, 2008), dan ke peringkat yang lebih tinggi (Kleine & Metzker, 2012).

Oleh kerana peranan imaginasi dalam peningkatan kreativiti adalah merupakan satu keperluan dan guru adalah merupakan individu pelaksana yang penting dalam mencapai hasrat ini maka seharusnya para guru disediakan dengan pelbagai kaedah dan teknik dalam melaksanakan tugas mereka. Pembinaan model aktiviti imaginasi-kreatif ini adalah merupakan salah satu usaha yang diyakini dapat membantu para guru terutamanya di peringkat prasekolah dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Model yang telah dibina melalui beberapa proses dan prosedur ini juga diyakini mampu untuk memantapkan lagi Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (KSPK).

Di dalam model ini, penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional adalah merupakan salah satu pendekatan yang lebih memfokuskan kepada minat dan kemampuan kanak-kanak. Penggunaan muzik itu sendiri adalah merupakan salah satu pendekatan yang sudah diakui mampu memberi kesan terhadap proses pembelajaran

kanak-kanak. Ini ditambah lagi dengan mengambil kira faktor lagu yang digunakan dalam model ini. Lagu-lagu yang berasal daripada dunia dan persekitaran mereka sudah pasti dapat memudahkan kanak-kanak untuk memahami dan seterusnya melibatkan diri mereka dalam setiap aktiviti yang dirancang secara aktif dan berkesan. Berdasarkan kepada model yang dibina, proses peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak telah disusun kepada tiga fasa iaitu merangsang, merasai dan membina (Rujuk Rajah 5.2 pada muka surat 182). Ketiga-tiga fasa ini adalah merupakan hasil daripada teori dan model sedia ada yang telah dipilih dan digunakan dalam kajian ini di samping kesepakatan yang telah dipersetujui oleh pakar dengan mengambil kira faktor tempatan, budaya, persekitaran dan kemampuan kanak-kanak itu sendiri. Senarai aktiviti yang terdapat dalam model ini turut menjelaskan bahawa pelbagai teknik dan strategi boleh digunakan oleh guru dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Misalnya pada fasa merangsang, terdapat sebanyak sebelas aktiviti yang boleh dipilih oleh guru (aktiviti 1, 3, 4, 5, 8, 9, 11, 16, 17 & 19). Ini juga menunjukkan bahawa daripada kesemua dua puluh aktiviti yang telah dipilih oleh pakar, fasa merangsang adalah merupakan fasa yang penting dalam model ini. Dengan kata lain, peranan guru dalam merangsang minat, minda dan fikiran kanak-kanak dalam pembelajaran kanak-kanak adalah merupakan satu fasa yang penting, lebih-lebih lagi dalam hal yang berkaitan dengan perkembangan imaginasi-kreatif kanak-kanak.

Seperti yang telah dinyatakan tadi, di antara tujuan model imaginasi-kreatif ini dibina adalah untuk membantu memudah cara pengajaran guru dan pembelajaran kanak-kanak serta seterusnya dapat memantapkan lagi kurikulum sedia ada. Oleh kerana itu, setiap aktiviti, fasa dan peringkat yang terdapat dalam model ini memperlihatkan

bahawa perlu adanya perancangan yang rapi dan juga perlu ada matlamat yang jelas dalam perancangan pengajaran guru. Imajinasi kanak-kanak perlulah dibimbing dan dipupuk secara terancang agar imajinasi yang terbina itu adalah merupakan imajinasi yang boleh meningkatkan kreativiti kanak-kanak. Dengan kata lain, imajinasi-kreatif adalah merupakan satu proses yang perlu dirancang dengan teratur dan tersusun agar dapat mencapai matlamat seperti yang dihasratkan. Ianya tidak boleh berlaku dengan tidak sengaja atau secara tidak langsung. Amalan yang lebih berkesan adalah dengan menyediakan satu masa khusus dalam kelas bagi meningkatkan imajinasi-kreatif kanak-kanak prasekolah.

Kementerian Pendidikan Malaysia bolehlah melihat hasil kajian ini sebagai satu kajian yang dapat dijadikan sebagai satu bahan rujukan dalam merancang bahan pengajaran kepada guru-guru prasekolah. Melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional yang telah digunakan dalam model ini diharapkan agar ianya dapat dijadikan sebagai pemangkin untuk mempelbagaikan lagi penggunaan lagu-lagu kanak-kanak seperti ini sebagai bahan pengajaran kanak-kanak. Melalui kajian ini, banyak maklumat yang telah dipeolehi tentang kehebatan dan keunikan yang ada pada lagu kanak-kanak Melayu tradisional ini dari segi melodi, irama, tema, gaya bahasa dan mesej. Kesemuanya dapat memberikan impak yang positif terhadap amalan pengajaran dan pembelajaran guru di sekolah sekiranya penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional ini diperluaskan peranan dan fungsinya dalam bidang pendidikan. Begitu juga dengan penggunaan nyanyian dan muzik dalam pengajaran kanak-kanak, perlulah disediakan panduan yang jelas di samping bahan bantu yang mencukupi untuk guru-guru merancang satu pengajaran yang benar-benar berkesan. Diharapkan dengan adanya

usaha seperti ini, peranan muzik dalam pendidikan kanak-kanak prasekolah akan dilihat lebih bernilai dan benar-benar mampu untuk merangsang minat kanak-kanak dalam pengajaran, terutama dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak.

Akhir sekali implikasi amalan yang dapat diperolehi melalui kajian ini adalah berkaitan dengan penekanan yang harus diberikan oleh guru-guru tentang kepentingan imaginasi kanak-kanak itu sendiri. Sekiranya kita fahami bahawa kemampuan imaginasi kanak-kanak itu secara fitrahnya sangat luas dan tanpa batasan, namun ianya tidak akan dapat memberi sebarang makna kepada kanak-kanak sekiranya para guru tidak mampu untuk membimbing dan memupuk imaginasi kanak-kanak kepada hal yang boleh membawa kepada kebaikan untuk diri kanak-kanak itu sendiri. Guru juga haruslah melihat imaginasi itu boleh dirangsang dalam pelbagai cara dan keadaan agar pemikiran mereka sentiasa bermain untuk mendapatkan sebanyak mungkin ilmu yang diperlukan dalam kehidupan mereka nanti.

Implikasi Teori. Dalam usaha untuk membangunkan model ini, terdapat beberapa proses yang telah dijalankan. Untuk itu, terdapat beberapa teori dan model yang telah dijadikan sebagai panduan dan kerangka dalam mereka bentuk model ini. Teori pertama ialah teori pembelajaran konstruktivisme. Oleh kerana model yang dibina ini adalah merupakan satu model yang melibatkan poses pembelajaran kanak-kanak yang berkaitan perkembangan imaginasi dan kreativiti, maka teori konstruktivisme ini amatlah bersesuaian. Berdasarkan kepada konsep asas teori konstruktivisme yang melihat proses pembelajaran dan pembinaan pengetahuan kanak-kanak itu berlaku melalui pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri, maka ianya amatlah bertepatan dengan

proses perkembangan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak yang juga berasaskan pengalaman seseorang. Melalui pengalaman yang diperolehi itu, ianya akan dijadikan sebagai alat atau bahan untuk membolehkan seseorang itu untuk berimaginasi dengan lebih luas lagi. Ini jelas menunjukkan bahawa terdapatnya persamaan di antara perkembangan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak dengan teori pembelajaran konstruktivisme. Melalui pembelajaran secara konstruktivis, kanak-kanak mestilah aktif terhadap sesuatu objek atau situasi kerana ini akan membolehkan kanak-kanak untuk mencipta atau menkonstruksi pengetahuan sendiri dan seterusnya mampu pula merekonstruksi pengetahuan tersebut. Seterusnya, pembinaan pengetahuan yang melibatkan faktor sosial turut diberi penekanan dalam teori ini. Interaksi yang wujud antara kanak-kanak akan membantu kepada proses pembelajaran mereka. Interaksi yang berlaku secara tidak formal antara mereka akan menghasilkan pembinaan pengetahuan yang baru. Ini adalah jelas dengan proses pembinaan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak yang memerlukan mereka berinteraksi sesama sendiri melalui pelbagai aktiviti yang telah dihasilkan melalui model yang telah dibangunkan ini. Oleh kerana itulah, fokus model ini adalah lebih berasaskan kepada aktiviti bagi membolehkan kanak-kanak terlibat secara langsung dalam aktiviti yang boleh meningkatkan imaginasi-kreatif mereka melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional.

Selain itu, sokongan yang perlu diberikan kepada kanak-kanak seperti konsep *scaffolding* dan 'zon perkembangan proksimal' adalah merupakan satu cara yang dapat membantu perkembangan imaginasi dan kreativiti kanak-kanak. Ini kerana pada peringkat awal, kanak-kanak amat memerlukan bimbingan daripada guru. Dalam model

ini juga jelas menunjukkan betapa bimbingan dan panduan guru amatlah penting terutamanya pada fasa awal model ini iaitu fasa merangsang.

Teori seterusnya yang menjadi asas kepada kajian ini ialah teori imaginasi dan kreativiti kanak-kanak Vygotsky (1933). Menurut Vygotsky (1930/2004) imaginasi adalah merupakan enjin kepada kreativiti kanak-kanak. Teori ini telah dijadikan sebagai asas dan panduan terhadap perkembangan dan peningkatan imaginasi kreatif kanak-kanak. Asas utama teori ini ialah dengan meletakkan imaginasi-kreatif pada kanak-kanak itu melalui bermain. Menurut Vygotsky, bermain bagi kanak-kanak terbahagi kepada dua bentuk. Bermain yang pertama ialah bermain secara fizikal iaitu kanak-kanak menggunakan anggota badannya untuk bermain juga dengan benda-benda yang wujud di sekelilingannya bagi membentuk dan mendapatkan gambaran asas dalam pemikiran mereka. Ini kerana pengalaman dan pengetahuan yang diperolehi itu adalah merupakan aset yang akan digunakan oleh kanak-kanak untuk berimaginasi. Semasa berimaginasi juga kanak-kanak masih terlibat dengan bermain. Bahagian kedua bermain pula ialah apabila kanak-kanak telah menjangkau umur tujuh tahun. Pada peringkat umur ini kanak-kanak masih lagi bermain tetapi mereka sudah mula kurang bermain secara fizikal. Kanak-kanak akan bermain secara mental, iaitu menggunakan input yang diperolehi daripada bermain fizikal tadi. Pada peringkat ini ada di antara kanak-kanak yang mula bermain sendirian. Mereka akan membentuk konsep dan kefahaman mereka sendiri berdasarkan kepada input yang diperolehi semasa bermain fizikal. Apabila mereka merasakan telah memahami sesuatu konsep, maka mereka akan mula kurang bermain fizikal dan akan lebih bermain secara mental. Imaginasi dan pemikiran bergabung untuk membantu kanak-kanak memahami dunia di sekeliling mereka

(Vygotsky, 1930/2004). Seseorang yang kaya imaginasi kreatifnya pada zaman kanak-kanak boleh dijadikan sebagai isyarat pencapaian kreativiti akan datang (Runco, Nemiro & Walberg, 1998). Berdasarkan kepada teori imaginasi dan kreativiti yang diperkenalkan oleh Vygotsky jelas menunjukkan bahawa asas kepada pembinaan imaginasi kanak-kanak ialah bermain. Oleh kerana itulah bermain adalah merupakan sebahagian daripada dunia dan kehidupan mereka. Melalui aktiviti bermain kanak-kanak akan dapat memperolehi pelbagai pengalaman dan pengetahuan yang merupakan aset dan sumber untuk perkembangan kehidupan mereka kelak. Melalui bermain, segala maklumat yang diperolehi akan dapat digunakan oleh kanak-kanak untuk membina imaginasi mereka. Sekiranya maklumat terhadap sesuatu yang dilihat dan didengar, maka mereka akan dapat mengaitkan pengalaman yang baru itu dengan pengalaman yang pernah dialami atau dilalui. Di samping itu, jelas menunjukkan bahawa bermain pada kanak-kanak bukan hanya secara fizikal sahaja, malah bermain juga boleh berlaku secara mental. Namun begitu, bermain secara mental ini sebenarnya boleh membantutkan proses untuk mendapatkan maklumat dan pengetahuan baru kanak-kanak apabila mereka merasakan bahawa pengetahuan sedia ada mereka sudah cukup dan mereka tidak perlu lagi untuk bermain secara fizikal bagi mendapatkan dan mengumpul maklumat yang baru. Oleh yang demikian, guru-guru haruslah sedar bahawa di antara tujuan bermain bagi kanak-kanak adalah untuk memastikan kelangsungan proses mendapatkan ilmu dan pengetahuan melalui pengalaman baru yang diperolehi melalui bermain.

Oleh yang demikian, model imaginasi-kreatif yang dibina ini telah meletakkan aktiviti fizikal yang bercirikan bermain itu sebagai aktiviti yang utama. Kesemua dua puluh aktiviti yang disenaraikan adalah merupakan aktiviti yang melibatkan pergerakan fizikal dan berpusatkan kepada kanak-kanak. Setiap fasa yang dibentuk bermula daripada merangsang, merasai dan membina adalah merupakan aktiviti yang perlu untuk kanak-kanak bergerak dan bermain dengannya. Namun begitu, kanak-kanak tidak seharusnya dibiarkan begitu sahaja dengan bermain tanpa ada sebarang bimbingan yang boleh merugikan mereka sendiri. Biarlah mereka bermain dalam keadaan yang terancang dan terbimbing agar perkembangan imaginasi-kreatif mereka akan terus dapat dirangsang dan dipupuk secara konsisten dan teratur semasa proses pembelajaran mereka.

Seterusnya kajian ini juga turut menggunakan model proses pembinaan kreativiti Cecil et al. (1985). Asasnya model ini terdiri daripada empat elemen utama iaitu rasa ingin tahu, meneroka, bermain dan kreatif. Model proses pembinaan kreativiti Cecil ini telah dijadikan sebagai panduan kepada pembinaan tiga fasa yang terdapat dalam model ini iaitu merangsang, merasai dan membina. Dalam perkembangan dan peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak, faktor yang perlu diberi perhatian ialah berkaitan dengan proses. Proses yang tersusun dan teratur perlulah dibina agar dapat memastikan sama ada guru atau pun kanak-kanak itu sendiri memahami tentang apa yang berlaku semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Kita juga telah sedia maklum bahawa kreativiti itu sesuatu yang boleh diajar dan imaginasi itu perangsang kepada kreativiti. Ini jelas menunjukkan bahawa imaginasi-kreatif kanak-kanak tidak akan dapat dikembangkan sekiranya proses yang jelas dan teratur tidak dapat dirancang dan dilaksanakan dengan

baik. Keutamaan proses dalam model ini jelas dapat dilihat berdasarkan kepada fasa, peringkat dan hubungan di antara setiap aktiviti. Kesemua elemen tersebut telah mendapat kesepakatan dan telah diuji dari segi kebolehgunaannya oleh para pakar yang telah dilantik. Namun begitu, model ini hanya menggunakan tiga fasa sahaja berbanding empat yang telah diperkenalkan oleh Cecil dan rakan-rakannya. Ini kerana, elemen bermain yang ada pada model Cecil berlaku pada semua fasa yang telah dibentuk dalam model ini. Kita juga faham bahawa setiap aktiviti yang terdapat dalam model ini menekankan kepada amalan bermain.

Seterusnya bagi mengukuhkan lagi model ini, maka satu lagi model yang telah dijadikan sebagai salah satu kerangka teori kepada kajian ini ialah model pembelajaran Kolb. Model ini adalah merupakan model pengajaran yang berkaitan dengan perkembangan kreativiti pelajar. Melalui model pembelajaran Kolb ini model yang dibina telah berjaya disusun dengan mengikut peringkat-peringkat tertentu. Terdapat sebanyak lima peringkat yang perlu dilalui oleh kanak-kanak dalam proses peningkatan imaginasi-kreatif mereka. Peringkat satu hingga tiga adalah merupakan peringkat yang berada pada fasa yang pertama iaitu fasa merangsang. Ini adalah bersesuaian dengan model pembelajaran Kolb yang mengatakan bahawa pembelajaran adalah proses, manakala pengetahuan dibentuk melalui tranformasi pengalaman (Kolb, 1984). Dalam model pembelajaran ini terdapat empat kitaran utama iaitu pengalaman konkrit, pemerhatian reflektif, konseptualisasi abstrak dan eksperimental aktif. Kesemua kitaran ini adalah bertujuan untuk membolehkan pelajar melalui pelbagai pengalaman bagi membentuk pengetahuan dan kefahaman. Melalui pengalaman tersebut maka kanak-kanak akan dapat membentuk pengetahuan baru mereka dengan mengaitkan pengalaman

lama dengan pengalaman yang baru. Ini adalah selaras dengan teori imaginasi kreatif Vygosky yang menekankan kepada pentingnya pembinaan pengalaman baru kanak-kanak melalui aktiviti bermain. Dalam model ini, fasa merangsang dan fasa merasai adalah merupakan fasa bagi kanak-kanak untuk memperolehi pengalaman dan pengetahuan seperti yang disarankan oleh Kolb. Terdapat sebanyak empat peringkat kesemuanya dalam model ini yang menjelaskan tentang pentingnya proses pembinaan pengalaman tersebut. Seterusnya pada peringkat kelima dalam model ini iaitu membina adalah merupakan fasa yang dibentuk bagi membolehkan kanak-kanak untuk mengekspresikan dan menterjemahan gambaran imaginasi yang telah berjaya dirangsang dan dirasai oleh kanak-kanak dalam bentuk penghasilan seperti ciptaan hasil seni visual dan lakonan. Peringkat ini adalah selaras dengan kitaran akhir model Kolb iaitu eksperimental aktif.

Oleh yang demikian, berdasarkan kepada penerangan di atas adalah jelas menunjukkan bahawa ketiga-tiga teori dan model tersebut mempunyai perkaitan antara satu sama lain dalam memperjelaskan proses dan prosedur pembinaan dan pelaksanaan model imaginasi-kreatif ini. Model imaginasi-kreatif ini telah memberikan satu implikasi yang amat jelas bahawa peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak haruslah berlaku dengan cara yang sistematik dan disusun dengan sebaik mungkin dengan mengambil kira pelbagai bidang dan disiplin ilmu yang sesuai.

Implikasi Metodologi. Kajian ini juga telah turut menyumbang dari aspek metodologi kajian dalam bidang yang berkaitan dengan kurikulum dan teknologi instruksi. Bagi memperjelaskan hal tersebut, kajian ini telah memilih untuk menggunakan *Interpretive Structural Modeling (ISM)* sebagai satu alat yang sangat tepat dan bersesuaian dalam mereka bentuk model aktiviti imaginasi-kreatif berasaskan lagu kanak-kanak Melayu tradisional bagi kanak-kanak prasekolah. ISM adalah merupakan alat pembuat keputusan yang popular dalam sektor pemasaran dan jualan, kewangan, pembuatan, perundingan, pembangunan produk atau dalam bidang perniagaan dan organisasi yang berkaitan lebih daripada 25 tahun (Muhammad Ridhuan, 2014). Namun, penggunaan ISM dalam bidang pendidikan adalah sukar didapati walaupun ianya adalah merupakan merupakan satu alat yang berharga dalam menentukan polisi pendidikan, latihan, pengurusan institusi pendidikan, pengurusan sumber dan sebagainya. Amat sedikit kajian yang menggunakan ISM, terutama dalam menyelesaikan masalah berkaitan dengan pengajaran dan pembelajaran. Malah kajian yang menggabungkan ISM bersama dengan *Nominal Group Technique (NGT)* juga jarang ditemui dalam bidang pendidikan, walaupun kedua-duanya merupakan satu teknik yang setanding. Penggunaan teknik *fuzzy Delphi* yang telah terbukti mampu untuk menilai hasil yang diperolehi melalui ISM amatlah sesuai untuk digunakan. Salah satu persamaan yang wujud dalam kedua-dua kaedah kajian ialah dari segi penggunaan pakar bagi mendapatkan kesepakatan antara mereka. Pandangan pakar telah lama digunakan dalam bidang kajian bagi mendapatkan kesepakatan antara mereka sebagai salah satu kaedah terutama yang berkaitan dengan kawasan yang baru dan belum

dibangunkan. Oleh kerana kajian yang spesifik berkaitan peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak sukar ditemui maka pandangan pakar telah digunakan dalam kajian ini.

Sungguhpun metodologi yang digunakan dalam kajian ini bukanlah sesuatu yang baru, tetapi cara penggabungan pelbagai kaedah dan teknik dalam kajian ini belum lagi ditemui, terutama yang berkaitan dengan mereka bentuk dan membangunkan instruksi berasaskan model pembelajaran. Dengan itu, melalui penggunaan ISM melalui gabungan NGT dan teknik *fuzzy Delphi* dalam membangunkan model aktiviti imaginasi-kreatif ini boleh dijadikan sebagai contoh penggunaan kaedah ini dalam bidang perancangan dan strategi pendidikan. Metodologi yang digunakan untuk membangunkan model aktiviti imaginasi-kreatif ini jelas menunjukkan bahawa bukan hanya dalam kajian reka bentuk model imaginasi-kreatif semata-mata malah turut sesuai digunakan dalam bidang pembelajaran yang lain. Metodologi ini juga sesuai digunakan untuk membangunkan model pendidikan yang berkaitan seperti kurikulum, polisi, pengurusan sumber, pengurusan institusi dan sebagainya.

Cadangan. Berdasarkan kepada hasil dan dapatan kajian, terdapat beberapa cadangan yang dapat dikemukakan. Cadangan yang pertama ialah perlu difahami bahawa peningkatan imaginasi-kreatif dalam pendidikan memerlukan satu usaha yang berterusan dan konsisten bermula daripada peringkat pendidikan awal kanak-kanak lagi. Usaha ini memerlukan pertimbangan yang menyeluruh terhadap persekitaran dan pengalaman dalam konteks pendidikan. Menurut Jing dan Dale (2013) usaha untuk menginovasikan pendidikan harus dilakukan melalui pendekatan yang pelbagai arah agar dapat menemui satu titik perubahan yang berkesan. Pembina dan penjaga polisi,

pengkaji dan pentadbir memainkan peranan yang penting dalam memastikan wujudnya keberkesanan di antara polisi dan amalan. Di Malaysia, peranan ini haruslah dipikul dengan sebaik mungkin oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang merupakan pihak yang dianggap sebagai perancang dan penentu hala tuju pendidikan negara. Dalam konteks peningkatan imaginasi-kreatif dalam pendidikan, KPM mestilah sanggup untuk menerima pakai strategi yang telah dicadangkan melalui kajian-kajian yang telah dijalankan. Pihak kementerian haruslah sanggup untuk menerima sebarang inovasi yang telah dicadangkan dan tidak hanya mengekalkan sistem sedia, walaupun ada di antara tindakan tersebut dilihat sebagai mengganggu sistem yang sedang dijalankan. Malah, amalan yang berlaku dalam bilik darjah juga haruslah diberi perhatian dan dipantau agar ianya tidak akan membantutkan perancangan dan usaha yang telah dibuat. Pihak kementerian juga haruslah sanggup untuk melihat amalan yang berlaku dalam bilik darjah adalah melangkaui situasi yang biasa dan turut mempertimbangkan pendekatan inovatif yang dilihat seakan mengganggu sebagai satu bentuk pendidikan informal agar dapat menjadikan pendidikan sebagai sesuatu yang mempunyai cara dan pendekatan yang radikal (Leadbeater, 2010). Pendekatan seperti ini akan dapat mereformasikan sistem pendidikan yang benar-benar menggalakkan perkembangan dan peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Seterusnya bagi pihak yang berkaitan seperti Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK), perlulah menginovasikan model dan strategi dalam pendidikan agar dapat mempelbagaikan model dan strategi yang sedia ada.

Seterusnya langkah yang boleh diambil ialah dengan menyediakan latihan perguruan yang dapat menyediakan para guru dengan kaedah pengajaran baru yang lebih cenderung kepada perkembangan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Memperkenalkan beberapa program di luar waktu sekolah yang melibatkan ibu bapa dan masyarakat agar dapat mewujudkan satu budaya yang kondusif dan afektif terhadap perkembangan dan peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Pembinaan individu yang kreatif melibatkan empat faktor atau empat P (Richards, 1999; Mooney, 1963; Rhodes, 1961). Empat P tersebut ialah *person*, *product*, *process* dan *press*. Kesemua faktor ini saling berkait dan lengkap melengkapi antara satu sama lain. Misalnya faktor *press* yang menekankan kepada pentingnya persekitaran yang boleh mempengaruhi aspek dalaman seseorang dan seterusnya faktor luaran seperti hubungan interpersonal (VanGundy, 1984). Pihak sekolah terutamanya haruslah mengambil langkah yang relevan dan proaktif agar dapat mewujudkan satu persekitaran dan suasana yang boleh merangsang dan memupuk nilai-nilai serta ciri-ciri individu kreatif sama ada di dalam mahu pun di luar bilik darjah. Menurut Gidley, Bateman dan Smith (2004), salah satu jalan yang boleh membangunkan imaginasi dalam pendidikan ialah melalui pendidikan masa depan eksplisit. Menurut Bateman (2012) pendidikan masa depan eksplisit merangkumi pendidikan yang berasaskan kepada pengetahuan, jangkaan terhadap sebarang konsep atau alat, jangkaan dan kebaikan terhadap masa depan yang meliputi pelbagai tahap bagi individu, tempatan dan global. Melalui matlamat pendidikan yang bersifat pelbagai ini akan dapat mewujudkan skop pendidikan negara yang lebih luas melalui pelbagai visi masa depan yang pelbagai (Bateman, 2012).

Cadangan yang seterusnya ialah penyediaan bahan sokongan kepada pihak guru seperti penyediaan modul, aktiviti dan bahan bantu yang boleh digunakan semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Penyediaan latihan yang berterusan dan berkala perlulah juga disediakan kepada mereka agar maklumat dan budaya terhadap pembangunan dan peningkatan imaginasi kreatif dalam kalangan guru-guru akan dapat dijadikan satu pemangkin dan penguat semangat kepada guru-guru di sekolah. Ini kerana sebanyak mana dan sebaik mana pun model dan kaedah pengajaran yang dibina tidak akan berjaya sekiranya aspek pelaksanaan tidak diberi perhatian yang sewajarnya. Misalnya dalam kajian ini, pembinaan model imaginasi-kreatif ini adalah bertujuan untuk memudahkan carakan pengajaran guru dalam meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah melalui strategi dan aktiviti yang pelbagai. Oleh kerana itulah penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional telah dipilih dan dijadikan sebagai alat yang dapat menarik minat dan memupuk perkembangan imaginasi-kreatif mereka. Ini kerana penggunaan lagu dalam pendidikan kanak-kanak memang telah terbukti dapat memberi impak kepada mereka, terutamanya lagu rakyat mereka sendiri kerana lagu-lagu ini sebenarnya lebih dekat dengan dunia dan jiwa mereka.

Penyelidikan Lanjutan. Produk akhir kajian ini ialah pembinaan sebuah Model Aktiviti Penggunaan Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional untuk Peningkatan Imaginasi-Kreatif Prasekolah. Berdasarkan kepada model yang telah dibangunkan ini, dicadangkan agar dibina pula modul peningkatan imaginasi-kreatif dan dilaksanakan pada kanak-kanak prasekolah. Pembinaan modul tersebut akan dapat menilai keberkesanan model yang telah dibina ini dalam usaha untuk memudahkan proses

pembelajaran kanak-kanak berdasarkan kepada pandangan dan perspektif mereka. Beberapa bentuk bahan bantu pengajaran seperti buku dan video melalui penggunaan aplikasi atas talian seperti *Youtube*, *Facebook* dan *WhatsApp* yang berkaitan dengan model ini boleh dihasilkan sebagai bahan sokongan pelaksanaan modul. Melalui dapatan yang diperolehi semasa pelaksanaan modul akan dapat dijadikan sebagai asas dan panduan untuk memperhalusi dan memantapkan lagi model tersebut.

Kajian lanjutan turut dicadangkan dengan membina lebih banyak model bagi peningkatan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah dan seterusnya kepada peringkat pendidikan yang lebih tinggi. Diharapkan model-model yang dibina meliputi pelbagai bidang, kaedah, strategi dan teknik agar dapat mempelbagaikan cara yang boleh digunakan oleh guru dan pelajar bagi memastikan usaha peningkatan imaginasi-kreatif dalam kalangan pelajar dapat dijalankan secara terancang dan teratur. Dengan terbinanya lebih banyak model akan dapat mempelbagaikan kaedah dan strategi yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam usaha untuk memperkemaskan lagi proses pengajaran dan pembelajaran. Contohnya, model kajian ini adalah memfokuskan kepada aktiviti muzikal pembelajaran kanak-kanak melalui penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional. Oleh yang demikian, diharapkan agar model lain yang akan dibina memfokuskan pula kepada kaedah yang lain melalui penggunaan bahan pengajaran yang berbeza. Melalui kepelbagaian yang wujud ini akan dapat memperkemaskan lagu kurikulum sedia ada dari segi amalan pelaksanaan di bilik darjah.

Di samping itu, model aktiviti seperti ini juga boleh dibina bagi memenuhi keperluan pelajar yang berbeza keperluan. Contohnya model aktiviti peningkatan imaginasi-kreatif bagi kanak-kanak berkeperluan khas seperti *autisme*, *disleksia* dan *down syndrome* sebagainya. Melalui model yang dibina, polisi yang sesuai, kurikulum, sukatan, subjek dan modul pengajaran dan pembelajaran akan dapat dibangunkan bagi memenuhi keperluan khusus golongan tersebut. Pemilihan dan penggunaan metodologi kajian ini juga diyakini dapat menjadi panduan yang berharga kepada model-model yang akan dibina kelak.

Kajian yang berterusan juga boleh dijalankan terhadap penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah, khususnya untuk kanak-kanak prasekolah. Kajian yang berterusan ini akan dapat membongkar lebih banyak lagi kehebatan yang ada pada lagu-lagu tersebut dari segi fungsi, peranan, jenis dan juga mesej.

Akhir sekali dicadangkan juga pembinaan model peningkatan imaginasi-kreatif bagi pelajar rendah, menengah dan seterusnya kepada peringkat yang lebih tinggi iaitu di peringkat universiti. Ini adalah penting bagi memastikan kesinambungan pembangunan dan peningkatan imaginasi-kreatif pelajar tidak terputus pada mana-mana peringkat pendidikan. Usaha ini haruslah berterusan dan konsisten bagi melahirkan masyarakat yang akhirnya bukan sahaja kreatif dan inovatif, malah mempunyai ciri-ciri dan karektor sebagai seorang individu yang kreatif. Melalui langkah seperti ini diharapkan juga budaya masyarakat kreatif itu akan dapat diwujudkan pada semua situasi dan keadaan, sama ada di sekolah, rumah atau di mana-mana sahaja.

Rumusan

Industri kebudayaan dan kreatif telah menjadi polisi utama ekonomi di United Kingdom, Amerika, Australia, New Zealand dan di rantau Asia meliputi negara seperti Singapura, Hong Kong, Taiwan dan China (Jing & Dale, 2013). Kreativiti dilihat sebagai satu elemen yang penting dalam sesebuah negara dan telah diletakkan sebagai sesuatu yang perlu diberi perhatian. Misalnya, Kesatuan Eropah yang telah memilih tahun 2009 sebagai tahun kreativiti dan inovasi (EUROPA, 2010). Ini diikuti pula oleh perdana menteri Malaysia iaitu Dato Sri Mohd Najib Tun Razak yang telah mengumumkan tahun 2010 sebagai tahun kreativiti dan inovasi (Razak, 2010).

Kreativiti turut diiktiraf sebagai satu kemahiran yang perlu ada pada setiap pemimpin, terutamanya dalam bidang perniagaan. Laporan daripada kajian daripada soal selidik yang telah dijalankan oleh IBM pada tahun 2010 yang telah melibatkan seramai 1500 orang CEO yang terdiri daripada 33 industri di 60 buah negara telah memilih kreativiti sebagai kualiti utama yang perlu ada pada seseorang pemimpin. Amabile dan Khaire (2008) menjelaskan bahawa kreativiti adalah merupakan jantung dalam sesebuah perniagaan, tetapi kini kreativiti turut diiktiraf sebagai sesuatu yang penting dalam mana-mana peringkat pentadbiran.

Kepentingan kreativiti dalam kehidupan manusia memang telah lama diakui, malah kini peranannya dilihat lebih luas dan memberi kesan yang lebih signifikan. Hubungan antara imaginasi dan kreativiti juga perlu dilihat dengan lebih serius lagi kerana imaginasi dianggap sebagai pemangkin kepada semua tindakan kreatif (Eckhoff & Urbach, 2008). Kedua-dua elemen ini saling mempengaruhi antara satu sama lain

dalam usaha untuk melahirkan pelajar dan seterusnya masyarakat yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan kepada kepentingan dan keperluan tersebut maka kajian ini telah telah berjaya mereka bentuk satu model bagi meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak prasekolah. Melalui pembinaan model ini diharapkan agar ianya mampu untuk menjadi pemangkin kepada usaha peningkatan dan pemupukan imaginasi-kreatif dalam kalangan pelajar dan masyarakat. Penggunaan lagu kanak-kanak Melayu tradisional juga dilihat sebagai satu usaha yang bersifat imaginatif dan kreatif kerana lagu kanak-kanak ini sebenarnya mempunyai nilai yang tinggi malah mempunyai ciri-ciri yang sesuai sebagai alat untuk meningkatkan imaginasi-kreatif kanak-kanak. Melalui imaginasi, seseorang itu mampu berfikir melangkaui masa dan keadaan, tidak kiralah ianya betul ataupun salah. Melalui imaginasi juga, membolehkan seseorang untuk berfikir melangkaui dunia nyata atau realiti. Oleh itu, melalui kreativiti, setiap imaginasi yang berlaku dalam minda seseorang itu akan dapat diterjemahkan dan dizahirkan kerana kreativiti adalah berkait dengan realiti. Sesuatu gambaran yang hebat tanpa mampu untuk dizahirkan dan diseleraskan dengan realiti hanya dianggap sebagai fantasi semata-mata. Oleh kerana kanak-kanak merupakan insan yang bebas untuk berimaginasi, maka seharusnya tindakan yang sewajarnya diambil agar dapat dibimbing dan dipupuk kemampuan dan kehebatan berimaginasi kanak-kanak ini agar satu hari nanti mereka akan menjadi insan yang bukan sahaja kreatif dan inovatif, malah mampu untuk meneruskan kesinambungan tersebut kepada generasi yang akan datang. Akhir kata, diharapkan kajian ini mampu untuk dijadikan sebagai panduan dan rujukan kepada kajian-kajian yang akan dijalankan pada masa hadapan kelak.

RUJUKAN

- Abeles, H., Hoffer, C., & Klotman, R. (1984). *Foundations of music education*. New York: Schirmer Books.
- Aborg, C., Gulliksen, B.S. & Lif, M. (2003). Integrating Work Environment Considerations into Usability Evaluation Methods – the ADA Approach. *Interacting with Computers*, 15(3): 453-475
- Abu Bakar Nordin (2016). Strategi Transformasi Pendidikan Nasional. In Hussein Haji Ahmad & Mohammed Sani Ibrahim (Eds.), *Transformasi Pendidikan Nasional: Antara Aspirasi dan Anjakan* (pp. 57-69). Universiti Malaya: Penerbit Universiti Malaya.
- Adler, M. & Ziglio, E. (1996). *Gazing into the oracle: the Delphi method and its application to social policy and public health*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- Adrews, E. G. (1930). The development of imagination in the pre-school child. *University of Iowa Studies in Character*, 3, 4.
- Aduonum, A. (1980). A Compilation Analysis and Adaptation of Selected Ghanaian Folk Tale Songs for Use in the Elementary General Class. *Unpublished doctoral dissertation, University of Michigan, Ann Arbor, Michigan*.
- Ahuja, V., Yang, J. & Shankar, R. (2009). Benefits of collaborative ICT adoption for building project management. *Construction Innovation: Information, Process, Management*, 9(3), 323-340.
- Aitkin, A. L. (2004). *Playing at reality*. The Australian National University, 189-191.
- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer Verlag.
- Amabile, T. M., & Khaire, M. (2008). Creativity and the role of the leader. *Harvard Business Review*, 86, 100-109
- Ananda, K. P. (2005). *Creativity and academic achievement: A Malaysian perspective*. Shah Alam: Karisma Publication Sdn Bhd.
- Armstrong, J. S. (1985), *Long Range Forecasting: From Crystal Ball to Computer*, 2nd ed., New York: Wiley. (Full text at <http://hops.wharton.upenn.edu/forecast>.)
- Aripin Said & Mohd Ghazali Abdullah (1997). *Lagu-lagu tradisional rakyat Pahang*. Kementerian Kebudayaan, Kesenian & Pelancongan.

- Ary, D., Jacobs, L., & Razavieh, A. (1996). *Introduction to research in education*. (5th ed.). Ft. Worth, TX: Holt, Rinehart, and Winston, Inc.
- Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan Kreativitas Dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 131-144.
- Ayman-Nolley, N.(1996). Children's artistic creativity: Effects of choice in task materials. *Personality and Psychology Bulletin*, 10, 209-215.
- Azhar Abd. Hamid (2004). *Kreativiti: Konsep Teori & Praktis*: UTM. Johor D.T.
- Baggio, B. G. (2008). *Integrating social software into blended-learning courses: A Delphi study of instructional-design processes*. proQuest.
- Balkin, A. (1991). What is Creativity? What Is It Not? In D. L. Hamann (Ed.), *The best of MEJ: Creativity in the music classroom* (pp. 35-39). Reston, VA: Music Educators National Conference. The National Association for Music Education.
- Barker, A. (2003). *Children's musical thinking skills and creative processes during a compositional task*. Paper presented at the 8th International Conference on Music Perception and Cognition, Evanston, IL.
- Barret, M. (2003). Musical children, musical lives, musical worlds. In S. Wright (Ed.), *Children, meaning-making and the arts* (pp. 63-85). Frenchs Forest, NSW: Pearson Prentice Hall.
- Barret, M. (2006). Inventing songs, inventing worlds : The 'genesis' of creative thought and activity in young children's lives. *International Journal of Early Years Education*, 14(3), 201-220.
- Barron, F. (1969). *Creative person and creative process*. Holt, Rinehart and Winston, New York.
- Barron, F., & Harrington, D. (1981). Creativity, intelligence and personality. In M. Rozenweig & L. Porter (Ed.), *Annual Review of Psychology*, 32, 439-470. Palo Alto, CA: Annual Reviews.
- Barron, F., & Harrington, D. M. (1981). Creativity, intelligence, and personality. *Annual review of psychology*, 32(1), 439-476.
- Barrow, R. (1988). Some observations on the concept of imagination. In K. Egan & D. Nadaner (Ed.), *Imagination and education* (pp. 79-90). New York: Teachers College Press.

- Basadur, M. (1982). Training in creative problem solving: effects on ideation and problem finding and solving in an industrial research organization, *Organisation Behaviour and Human Performance*, 30, 41-70.
- Bateman, D. (2012). Transforming teachers' temporalities: Futures in an Australian classroom. *Future*, 44, 14-23. doi: 10.1016/j.future.2011.08.003
- Batey, M., & Furnham, A. (2006). Creativity, intelligence, and personality: A critical review of the scattered literature. *Genetic, social, and general psychology monographs*, 132(4), 355-429.
- Bayram, M. (2010). *Design is fun: Promoting play in design process* (Doctoral dissertation, University of Cincinnati).
- Beattie, D. K. (2000). Creativity in art: the feasibility of assessing current conceptions in the school context. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 7(2), 175-192.
- Beetlestone, F.(1998). *Learning in the early years: creative development*. Scholastic, Leamington Spa.
- Benavides, F., Dumont, H., & Instance, D. (2008). The search for innovative learning environments. In OECD (ed.), *Innovating to learn learning to innovate* (pp. 21-44). Paris: OECD.
- Berk, L. E., & Winsler, A. (1995). *Scaffolding children's learning: Vygotsky and early childhood education*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Besemer, S., & O'Quin, K. (1986). Analysis of creative products: Refinement and test of a judging instrument. *Journal of Creative Behaviour*, 20(2), 115-126.
- Bhattacharjee, K. K., Shankar, R., Gupta, M. P. & Dey, P. (2011). Interpretive structural modeling of knowledge management enablers for technical institutions of higher learning in India. *Global Journal of e-Business and Knowledge Management*, 7(1), 1-18.
- Blacking, J. (1995). The problem of music description. In R. Byron (Ed.), *Music, culture and experience: Selected paper of John Blacking, Chicago Studies in Ethnomusicology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bleuler, E. (2013). *Lehrbuch der psychiatrie*. Springer-Verlag.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspectives and method*. Englewood Cliffs, NJ: Prentive Hall.

- Bobonich, M., & Cooper, K. D. (2012). A core curriculum for dermatology nurse practitioners: Using Delphi technique. *Journal of the Dermatology Nurses' Association*, 4(2), 108.
- Boden, M. A. (1996). *Dimensions of creativity*. A Bradford Book The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, England.
- Bojadziev, G & Bojadziev, M. (2007). *Fuzzy Logic for Business, Finance, and Management* (2nd eds.). Canada: World Scientific.
- Boje, D. M. & J. K. Murnighan (1982), "Group confidence pressure in iterative decisions," *Management Science*, 28, 1187-1196
- Bradley, L. & Stewart, K. (2003). A Delphi study of interest banking. *Marketing Intelligence & Planning*, 21(5), 272-281.
- Bronson, P., & Merryman, A. (2010). The creativity crisis. *Newsweek*, July, 10, 2010.
- Broome, B. J. & Cromer, I. L. (1991). Strategic planning for tribal economic development: a culturally appropriate model for consensus building. *The International Journal of Conflict Management*, 2(3), 217-233.
- Broome, B. J. (1998). Overview of conflict resolutions activities in Cyprus: Their contribution to the peace process. *The Cyprus Review*, 10(1), 47-66.
- Brophy, T. S. (2002). The melodic improvisations of children aged 6-12: A developmental perspective. *Music Education Research*, 4(1), 73-92.
- Bruner, J. S. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1975). Child development: play is serious business, *Psychology Today*, 8, pp. 80-83.
- Bruner, J.S. (1990). *Towards a theory of instruction*. London: Oxford University Press.
- Budak, S. (2000). *Psikoloji sözlüğü* [Dictionary of Psychology]. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Buyukozkan, G. & Ruan, D. (2008). Evaluation of software development projects using a fuzzy multi-criteria in childhood obesity: Delphi technique survey. *International Journal Pediatr Obes*, 3, 120-212.
- Byrne, S., Wake, M., Blumberg, D., & Dibley, M. (2008). Identifying priority areas for longitudinal research in childhood obesity: Delphi technique survey. *Int J Pediatr Obes*, 3, 120-212.

- Cain, M. (2010) Singapore International School: Best practice in culturally diverse music education. *British Journal of Music Education*, 27 (2), 111-125
- Campbell, P.S., & Scott-Kassner, C. (1995). *Music in childhood: From preschool through the elementary grades*. New York: Schirmer Books.
- Card, S.K, Moran, T.P. & Newell, A. (1990). The Keystroke- Level Model for User Performance Time with Interactive Systems. In: J. Preece & L. Keller. (Eds), *Human-Computer Interaction*. London: Prentice Hall International.
- Carder, P. (Ed.). (1990). *The eclectic curriculum in American music education: Contributions of Dalcroze, Kodaly and Orff*. Reston, VA: Music Educators National Conference.
- Cates, W. M. (1990). *A practical guide to educational research*. Allyn and Bacon.
- Cates, W.M. (1990). Adding professional recording effects to instructional audiotapes. *The Clearing House*, 63, 405-410.
- Cates, W.M. (1990). Helping students learn to think critically: Detecting and analyzing bias in films. *The Social Studies*, 81, 15-18.
- Cates, W.M. (1990). *Panduan amali untuk penyelidikan pendidikan*. {S. Abdullah, Trans., A practical guide to educational research}. Malaysia, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka & Allyn and Bacon.
- Cecil, L. M., Gray, M. M., Thornburg, K. R. & Ispa, J. (1985). Curiosity-exploration-play: the early childhood mosaic. *Early Child Development and Care*, 19, 199-217.
- Chang, A. Y., Hu, K. J., Hong, Y. L., Taha, Z., Rostam, S., Kang, H. Y., Lee, A. H. & Yang, C. Y. (2012). An ISM-ANP approach to identifying key agile factors in launching a new product into. *Zeki AYAG, PhD, P. Eng.*, 51(2), 34.
- Charan, P. Shankar, R. & Baisya, R. K. (2008). Analysis of interactions among the variables of supply chain performance measurement system implementation. *Business Process Management Journal*, 14(4), 512-529.
- Chen, C. (2000). Extensions of the TOPSIS for group decision makin under fuzzy environment. *Fuzzy Sets and Systems* 114, 1-9.
- Cheng, C. H. & Lin, Y. (2002).Evaluating the best main battle tank using fuzzy decision theory with linguistic criteria evaluation.*European Journal of Operational Research* 142:174, 86.

- Cheung, R. H. P. (2012). Teaching for creativity: examining the beliefs of early childhood teachers and their influence on teaching practices. *Australasian Journal of Early Childhood*, 37(3), 43-51.
- Ching-Han, Y., Jui-Ching, C., & Mei-Ju, C. (2016). Empowering Children's Creativity With The Instruction Of Wordless Picture Books. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences Vol*, 4(7).
- Choksy, L. (1988). *The Kodály method: Comprehensive music education from infant*
- Chu, H. & Hwang, G. (2008). A Delphi-based approach to developing expert systems with the cooperation of multiple experts. *Experts Systems with Applications* 34:28, 26-40.
- Churchill, G. A. (1979). "A paradigm for developing better measures of marketing constructs", *Journal of Marketing Research*, 16(1) pp 64–73
- Claxton, A. F., Pannells, T. C., & Rhoads, P. A. (2005). Developmental trends in the creativity of school-age children. *Creativity Research Journal*, 17(4), 327-335.
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Research method in education*. London: Routledge.
- Coleridge, S. T. (2007). *Biographia literaria*. Middlesex: The Echo Library.
- Colligan, J. (1983). Musical creativity and social rules in four cultures. *The Creative Child and Adult Quarterly*, 8(1), 39-47.
- Cook, P. (1998). *Best practice creativity*. Gowel Publishing Limited.
- Cornish, E. (1977). *The study of the future*. World Future Society: Washington, D.C.
- Costabile, M.F, De Marsico, M., Lanzilotti, R., Plantamura, V.L. & Roselli, T. (2005). On the Usability Evaluation of E-Learning Applications. In: Proceedings of the 38th Hawaii International Conference on System Science 2005: 1-10. Washington: IEEE Computer Society.
- Courtney, R. (1968). *Play, drama & thought: The intellectual background to dramatic education*. London: Cassell.
- Craft, A. (2002). *Creativity and early years education: A lifewide foundation*. London: Continuum.

- Craft, A., McConnon, L., & Matthews, A. (2012). Child-initiated play and professional creativity: Enabling four-year-olds' possibility thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 7(1), 48-61.
- Crain, W. (2015). *Theories of development: Concepts and applications*. Psychology Press.
- Cropley, A. J. (2001). *Creativity in education and learning: A guide for teachers and educators*. Kodan Page Limited. UK.
- Csikszentmihalyi, M. (1988). Society, culture, and person: A systems view of creativity. In R. Sternberg (Ed.) *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 325-338). Cambridge: Cambridge University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Collins.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York. NY: HarperPerennial.
- Csikszentmihalyi, M. (1999). Implication of a system perspective for the study of creativity. In R. Sternberg (Ed.), *Handbook of creativity* (pp. 313-335). Cambridge: Cambridge University Press.
- Curriculum Development Council (C.D.C.) (1996). *Guide to the pre-primary curriculum*. Hong Kong: Education Department, Hong Kong Government Press.
- Curriculum Development Council (C.D.C.) (2000). *Consultation Document, Learning to learn: The way forward in curriculum development*. Hong Kong: Hong Kong Special Administrative Region of the People's Republic of China. Printing Department.
- Curriculum Development Council (C.D.C.) (2001, June). *The way forward in curriculum development – Learning to learn: Life-long learning and whole-person development*. Hong Kong: Hong Kong Special Administrative Region of the People's Republic of China. Printing Department.
- Dacey, J. S. (1989). *Fundamentals of creative thinking*, Lexington Press, Lexington, MA.
- Dalkey, N. & Helmer, O. (1963). An experimental application of the Delphi method to the use of experts. *Management Science* 9:4, 58-67.
- Dalkey, N. C. (1972). The Delphi method: an experimental study of group opinion. In N. C. Dalkey, D. L. Rourke, R. Lewis & D. Synder (Eds.), *Studies in the quality of life* (pp. 13-54). Lexington, MA: Lexington Books.

- Davies, C. (1992). Listen to my song: A study of songs invented by children aged 5 to 7 years. *British Journal of Music Education*, 9(1), 19-48.
- Davis, G. A. (1986). *Creativity is forever* (2nd ed.). Dubuque, IA: Kendall/Hunt Publishing Company.
- Davis, G. A. (1989). Testing for creative potential. *Contemporary Educational Psychology*, 14; 57-274.
- Davis, R. (2005). Music education and cultural identity. *Educational Philosophy*
- Debata, B.R., Patnaik, B. & Mahapatra, S. S. (2012). An integrated approach for service quality improvement in medical tourism: an Indian perspective. *International Journal of Services and Operations Management*, 13(1), 119-145.
- Debnath, R. M. (2012). Improving service quality in technical education: use of interpretive structural modeling. *Quality Assurance in Education*, 20(4), 5-5.
- Delbecq, A. L., Van de Ven, A. H. & Gustafson, D. H. (1975). *Group techniques for program planning: a guide to nominal group and Delphi process*. Glenview, IL: Scott, Foresman and Company.
- DeLorenzo, L. C. (1989). A field study of sixth-grade students' creative music problem-solving processes. *Journal of Research in Music Education*, 37(3), 188-200.
- Dewey, J. (1896). The reflex arc concept in psychology. *Psychological Review*, 3(4), 357-370. doi:10.1037/h0070405
- Dewey, J. (1920). *How we think*. Boston: Heath.
- Dewey, J. (1934/1980). *Art as experience*. New York: Perigee Books.
- Duffy, B. (2006). *Supporting creativity and imagination in the early years*. McGraw-Hill Education (UK).
- Duffy, B. (2006). *Supporting creativity and imagination in the early years (2nd ed.)*. Berkshire, GBR: McGraw-Hill Education.
- Duna M. Alkhudair (2015). Early Childhood Teachers' Approaches to the Development of Young Children's Creativity. Unpublished phd's Thesis. The College of William and Mary in Virginia
- Dust, K.(1999). Motive, means and opportunity: creative Research Review (online). Available: <http://www.nesta.org.uk/lowfat/kduct-rep.html>.

- Eckhoff, A., & Urbach, J. (2008). Understanding imaginative thinking during childhood: Sociocultural conceptions of creativity and imaginative thought. *Early Childhood Education Journal*, 36, 179-185. doi: 10.1007/s10643-008-0261-4
- Edwards-Groves, C.J. (2002). Building an inclusive classroom through explicit pedagogy: A focus on the language of teaching. In M. Anstey & G. Bull (Eds.), *Literacy Lexicon*. Sydney: Prentice Hall, Australia Pty Ltd.
- Egan, K. (1999). *Children's minds, talking rabbits and clockwork oranges: Essays on education*. New York: Teachers College Press.
- Ehrlin, A., & Tivenius, O. (2017). Music in preschool class: A quantitative study of factors that determine the extent of music in daily work in Swedish preschool classes. *International Journal of Music Education*, 0255761417689920.
- Ekvall, G. (1997). Organizational conditions and levels of creativity. *Creativity and Innovation Management*, 6(4), 195-205.
- Elkonin, D. (1978). *Psychologija igry [The psychology of play]*. Moscow: *Pedagogika*.
- Epstein, Robert (1996), "Creativity Requires a Challenge to Start a Flow of New Ideas," *Psychology Today*, July/August, 41–44.
- Essa, E. (1996). *Introduction to early childhood education* (2ndEd). Delmar Publisher. USA.
- EUROPA. (2010). *Imagine.Create.Innovate*. EUROPA. Retrieved from <http://create2009.europa.eu/>
- Facaoaru, C. (1985). *Kreatiitat in Wissenschaft und Technik [Creativity in Science and Technology]*, Huber, Bern.
- Fernyhough, C., Bland, K., Meins, E. and Coltheart, M. (2007). Imaginary companions and young children's responses to ambiguous auditory stimuli: Implications for typical and atypical development. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 48(11), 1094-1101.
- Ferrari, A., Cachia, R., & Punie, Y. (2009). *Innovation and creativity in education and training in the EU member states: Fostering creative learning and supporting innovative teaching*. JRC Technical Note, 52374.
- Fesmire, S. (2003). *John Dewey and moral imagination: Pragmatism in ethics*. Indiana University Press.
- Fisher, R. (2002). Creative minds: Building communities of learning for the creative age. Paper presented at Teaching Qualities Initiative Conference. Hong Kong: Hong Kong: Baptist University.

- Fortson, L. R., & Reiff, J. C. (1995). *Early childhood curriculum: Open structures for integrative learning*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (1996). *How to design and evaluate research in education. Third Edition*. New York: McGraw Hill.
- Frazier, L. & Sadera, W. (2011, March). Distance education in teacher education: a national study. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, 1*, 280-287.
- Frego, R. J. D., Gillmeister, G., Hama, M., & Liston, R. (2004). The Dalcroze approach in music therapy. In A. Darrow (ed.), *Introduction to approaches in music therapy* (pp. 15-24). Silver Springs, MD: American Music Therapy Association.
- Friedman, T and Mandelbaum, M. (2011). *That Used to Be Us: How America Fell Behind in the World It Invented and How We Can Come back* (New York: Farrar, Straus and Giroux, 2011), 138.
- Friedman, T., & Mandelbaum, M. (2011). *That used to be us: What went wrong with America-and how it can come back*. Hachette UK.
- Frobel, F. (1826). *The education of man*. New York: Appleton.
- Froebel, F. (1970). *The education of man* (W. N. Hailmann, Trans.). New York: Augustus M. Kelley Publishers.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S. (2008). *Play and child development*. Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Fuchs-Beauchamp, K. D., Karnes, M. B., & Johnson, L. J. (1993). Creativity and intelligence in preschoolers. *Gifted Child Quarterly, 37*(3), 113-117.
- Gajdamaschko, N. (1999). Lev Semenovich Vygotsky. *Encyclopedia of creativity, 1*, 691-698.
- Gadsden, V.L. (2008). *The arts and education: Knowledge generation, pedagogy, and the discourse of learning*. *Review of Research in Education, 32*, 29-61.
- Garrord, B. (2012). Applying the Delphi method in an ecotourism context: a response to Deng et al.'s 'Development of a point evaluation system for ecotourism destinations: a Delphi method'. *Journal of Ecotourism, 11*(3), 219-223.
- GE Global Innovation Barometer (2011). Retrieved on May 10, 2011 at <http://files.gereports.com/wp-content/uploads/2011/01/GIB-results.pdf>. Emphasis added.

- Geis, T. (2002). ISO Standards for Usability: Painful Restrictions or Helpful Guidelines?. [On-line]. Available: <http://www.baychi.org/calendar/files/ISO-Standards-for-Usability/ISOStandards-for-Usability.pdf> Accessed on 10/07/2003.
- Georgakopoulos, A. (2009). Teacher effectiveness examined as a system: Interpretive Structural modeling and facilitation sessions with US and Japanese students. *International Education Studies*, 2(3), 60.
- Getzels, S., & Csikszentmihalyi, M. (1976). *The creative vision: A longitudinal study of problem finding in art*. New York: Wiley-Interscience.
- Ghiselin, B. (1985). *The creative process*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Giguere, M. (2011). Dancing thoughts: an examination of children's cognition and creative process in dance. *Research in Dance Education*, 12(1), 5-28.
- Goethe, J. W. (2016). *Wilhelm Meisters Wanderjahre: oder Die Entsagenden*. BoD—Books on Demand.
- Gombrich, E. H. (1951). *The Story of Art*. Phaidon Publishers.
- Gonzales, N., Moll, L., & Amanti, C. (2005). *Funds of knowledge: Theorizing practices in households, communities and classrooms*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Gowen, J. W. (1995). Research in review: The early development of symbolic play. *Young Children*, March, 75-84.
- Gridley, J. M., Bateman, D., & Smith, C. (2004). *Futures in education: Principles. Practice and potential*. Hawthorn, VIC: Australian Foresight Institute.
- Guilford, J. P. (1987). Creativity research: Past, present and future. In S. G. Isaksen (Ed.), *Frontiers of creativity research: Beyond the basics* (pp. 33-65). Buffalo, NY: Bearly Limited.
- Guilford, J.P.(1959). Traits of creativity. In H.H. Anderson (ed.), *Creativity and its cultivation*. Harper, pp. 142-161.
- Gumus, A. T. (2009). Evaluation of hazardous waste transportation firms by using a Two step fuzzy-AHP and TOPSIS methodology. *Expert Systems with Applications*, 36(2), 4067-4074.
- Gündoğan, A., Arı, M. & Gönen, M. (2013). The effect of drama on the creative imagination of children in different age groups. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi [Hacettepe University Journal of Education]*, 28(2), 206-220.

- Han Jinshan & Tan Zhongfu (2008). An interpretive structure model for generalized electric power system. *Automation of Electric Power Systems*, 32(20), 42-49.
- Hawthorne, R. W. & Sage, A. P. (1975). On applications of interpretive structural modeling to higher education program planning. *Socio-Economic Planning Sciences*, 9(1), 31-43.
- Helmer, O. (1983). *Looking forward: a guide to future research*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Helson, R. (1983). Creative mathematicians, in *Genius and Eminence: The social psychology of creativity and exceptional achievement*, (Ed.) RS Albert, pp. 311-330, Pergamon, Elmsford, NY.
- Herrmann, K. H., Kirchberger, I., Stucki, G. & Cieza, A. (2010). The comprehensive ICF core sets for spinal cord injury from the perspective of physical therapist: a worldwide validation study using the Delphi technique. *Spinal Cord*. doi:10.1038/sc.2010.155. Retrieved from <http://www.nature.com/sc/journal/vaop/ncurrent/full/sc2010155a.html>.
- Hickey, M. (1995). Qualitative and quantitative relationships between children's creative musical thinking processes and products (Doctoral dissertation, Northwestern University, 1995). Retrieved from ProQuest Dissertations and Theses. (AAT 9614754).
- Hill, K.Q. & Fowles, J. (1975). The methodological worth of the Delphi forecasting technique. *Technology and Forecasting and Social Change*, 7, 179-192.
- Hill, M.M. (Ed.). (1974). Guide for elementary school music. Austin TX: Texas Education Agency Division of Curriculum.
- Hodgson, J., & Richards, E. (1966). *Improvisation: Discovery and creativity in drama*. London: Methuen & Co Ltd.
- Hogarth, R. M. (1978), "A note on aggregating opinions," *Organizational Behavior and Human Performance*, 21, 40-46.
- Holzinger, A. (2005). Usability Engineering Methods for Software Developers. *Communications of ACM*, 48(1): 71-74.
- Hsu, C. C. & Stanfors, B. A. (2007). The Delphi technique: making sense of consensus. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 12(10), 1-8.
- Hsu, H. & Chen, C. T. (1996). Aggregation of fuzzy opinions under group decision making. *Fuzzy Sets and Systems* 79, 279-285.

- Hsu, H. M., & Chen, C. T. (1996). *Aggregation of fuzzy opinions under group decision making*. *Fuzzy Sets and System*, 79, 279–285.
- Hsu, T. H. (1999). Public transport system project evaluation using the analytic hierarchy process: a fuzzy Delphi approach. *Transportation Planning and Technology*, 22(4), 229-246.
- <http://www.cl.cam.ac.uk/Teaching/1999/Agriculture/#directmanipulation> Accessed on 16/06/03
- Hu, W., & Adey, P. (2002). A scientific creativity test for secondary school students. *International Journal of Science Education*, 24(4), 389-403.
- Hugo, J (1998). Introduction to Usability Engineering: Guidelines for Usability Principles Methods in Application. [On-line]. Available: <http://www.cl.cam.ac.uk/Teaching/1999/Agriculture/#directmanipulation> Accessed on 16/06/03
- Imaginative Education Research Group. (2008). URL. <http://ierg.net>
- Ishikawa, A., Amagasa, M., Shiga, T., Tomizawa, G., Tatsuta, R., & Mieno, H. (1993). The max-min Delphi method and fuzzy Delphi method via fuzzy integration. *Fuzzy Sets and Systems* 55:2, 41-53.
- ISO (1998). ISO 9241: Guidance on Usability Standards. [On-line]. Available: <http://www.iso.ch/iso/en/CatalogueListPage.CatalogueList?ICS1=13&ICS2=180> Accessed on 3/05/2004.
- Jacobs, J. M. (1996). *Essential assessment criteria for physical education teacher education programs: A Delphi study*. Unpublished doctoral dissertation. West Virginia University, Morgantown.
- Janes, F. R. (1988). Interpretive structural modeling: a methodology for structuring complex issues. *Transactions of the Institute of Measurement and Control*, 10(3), 145-154.
- Jaques-Dalcroze, E. (1921). *Rhythm, music and education*. New York: Putnam's Sons.
- Jaques-Dalcroze, E. (1972). *Eurhythms, art and education*. New York: Blom.
- Jeffrey, B., & Craft, A. (2001). Introduction: The universalization of creativity. In A. Craft, B. Jeffrey, & M. Leibling (Eds.), *Creativity in education* (pp. 1-16). London: Continuum.
- Jing-Jyi Wu & Dale Leonard Albanese (2013) Imagination and creativity: wellsprings and streams of education- the Taiwan experience, *Educational Psychology*, 33.5, 561-581. doi: 10.1080/01443410.2013.813689.

- Johnson, M. (1987). *The body in the mind: The bodily basis of meaning, imagination, and reason*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Jones, A. (2005). *Wade in the water: The wisdom of Spirituals (3rd ed.)*. Boulder, CO: Leave a Little Room Foundation.
- Jung-Erceg, P., Pandza, K., Armbruster, H. & Dreher, C. (2007). Absorptive capacity in European manufacturing: a Delphi study. *Industrial Management & Data Systems*, 107(1), 37-51.
- Kaliyan, M., Govindan, K., NoorulHaq, A. & Yong, G. (2013). An ISM approach for the barrier analysis in implementing green supply chain management. *Journal of Cleaner Production*. In press.
- Kamii, C. (2000). *Young Children Reinvent Arithmetic: Implications of Piaget's Theory. Early Childhood Education Series*. Teachers College Press, PO Box 20, Williston, VT 05495-0020.
- Kaplan, L. M. (1971). *The use of the Delphi method in organizational communication: A case study*. Columbus: Ohio State University.
- Karoulis, A. & Pombortsis, A. (2003). Heuristic Evaluation of Web-Based ODL Programs. In: C. Ghaoui. (Ed.), *Usability Evaluation of Online Learning Programs*. Hershey, P.A.: Information Science Publishing.
- Karwowski, M. and Soszynski, M. (2008). How to develop creative imagination? Assumptions, aims and effectiveness of role play training in creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 3, 163-171.
- Kaufmann, A. & Gupta, M. M. (1988). *Fuzzy mathematical models in engineering and management science*. New York: Elsevier Science Inc.
- Kavitha, V., & Manonmani, G. (2014). Fostering Creativity. *International Journal of Interdisciplinary Research*. ISSN, 2348-6775.
- Keeney, S. (2010). *The Delphi Technique. In: The research process in nursing*. UK: Wiley-Blackwell.
- Kementerian Pelajaran Malaysia (2010). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan. Bahagian Pembangunan Kurikulum*.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2009). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2016). *Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Kemple, K. M., & Nissenberg, S. A. (2000). Nurturing creativity in early childhood education: Families are part of it. *Early Childhood Education Journal*, 28(1), 67-71.
- Kerlinger, F. N. (1986). *Foundations of behavioral research* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Kim, K. H. (2011). The creativity crisis: the decrease in creative thinking scores on the Torrance tests of creative thinking. *Creativity Research Journal*, 23(4), 285—295. doi:10.1080/10400419.2011.627805.
- Kleine, K. L. M., & Metzker, J. K. (2012). Incorporating Egan's Imaginative education into the curriculum and the culture at the post-secondary level. *Creative Education*. 3(Special issue), 746-748. doi: 10.4236/ce.2012.326111.
- Klir, G. J., & Folger, T.A. (1988). *Fuzzy Sets, uncertainty, and information*. Prentice-Hall International.
- Kodaly, Z. (1960). *Folks music of Hungary*. London:Barrie and Rockliff.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Vol. 1). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kolb, D. A., & Fry, R. E. (1974). *Toward an applied theory of experiential learning*. MIT Alfred P. Sloan School of Management.
- Kratus, J. (1989). A time analysis of the compositional processes used by children ages 7 to 11. *Journal of Research in Music Education*, 37(1), 5-20.
- Kratus, J. (1991). Structuring the music curriculum for creative learning. In D. L. Hamann (Ed.), *The best of MEJ: Creativity in the music classroom* (pp. 43-48). Reston, VA: Music Educators National Conference. The National Association for Music Education.
- Krueger, R. A. & Casey, M. A. (2001). Designing and conducting focus group interviews. *Social Analysis Selected Tools and Techniques*, 36, 4-23.
- Kuan Chen Tsai (2012). Play, Imagination, and Creativity: A Brief Literature Review. *Journal of Education and Learning*; Vol. 1, No. 2; 2012
- Kvideland, R. (1989). Folk ballads and folk song. In R. Kvideland, H. K. Sehmsdorf, & E.
- Labuske, K., & Streb, J. (2008). Technological creativity and cheap labour? Explaining the growing international competitiveness of German mechanical engineering before World War I. *German Eco-nomic Review*, 9, 65-86. doi:10.1111/j.1468-0475.2008.00422.x

- Lambeth, J. M. (2012). *Research foci for career and technical education: findings from a national Delphi study* (Doctoral dissertation). Retrieved from <https://repositories.tdl.org/tdl-ir/handle/1969.1/ETD-TAMU-2864>.
- Leach, J. (2001). A hundred possibilities: creativity, community and ICT. *Creativity in education*, 175-194.
- Leadbeater, C. & Wong, A. (2010). *Learning from the extremes*. Cisco Systems, Inc. Retrieved from http://www.cisco.com/web/about/citizenship/socio-economic/docs/LearningfromExtremes_WhitePaper.pdf.
- Lee, C. (2008). The centrality of culture to the scientific study of learning and development: How an ecological framework in education research facilitates civic responsibility. 2008 Wallace Foundation distinguished lecture. *Educational Researcher*, 37(5), 267-279.
- Lee, C. F. & King, B. (2009). A determination of destination competitiveness of Taiwan's hot springs tourism sector using the Delphi technique. *Journal of Vacation Marketing*, 15(3), 243-257.
- Levi, R. (1991). Investigating the creativity process: The role of regular musical composition experiences for the elementary child. *Journal of Creative Behavior*, 25(2), 123-136.
- Liang, C., & Lin, W. S. (2015). The Interplay of Creativity, Imagination, Personality Traits, and Academic Performance. *Imagination, Cognition and Personality*, 34(3), 270-290.
- Li Hanfang, Tan Zhongfu & Wang Chengwen (2007). Interpretive structural model based risk structural analysis of power generation company in electricity market. *Power System Technology*, 31(13), 59-264.
- Lieberman, N. J. (1977). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. New York: Academic Press.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological bulletin*, 139(1), 1.
- Lindqvist, G. (2003). Vygotsky's theory of creativity. *Creativity Research Journal*, 15(2-3), 245-251.
- Lindsey, E. Eberman & Michelle, A. Cleary (2011). Development of a heat-illness Screening Instrument Using the Delphi Panel Technique. *Journal of Athletic Training*, 46(2), 176-184.

- Linstone, H. A., & Turoff, M. (2002). The Delphi Method. *Techniques and applications*, 53.
- MacCarthy, B. L. & Atthirawong, W. (2003). Factors affecting location decisions in international operations-a Delphi study. *International Journal of Operations & Production Management*, 23(7), 794-818.
- Mackinnon, D. W. (1978). *In search of human effectiveness*. Buffalo, NY: Creative Education Foundation.
- Mackinnon, D. W. (1983). Creative architects, in *Genius and Eminence: The social psychology of creativity and exceptional achievement*, (Ed.) R. S. Albert, pp. 291-301, Pergamon, Elmsford, NY.
- Majid, F. A. (2010). Creativity and innovation in research: the perceptions of Malaysian postgraduate students. *Asian Journal of University Education*, 6(1), 49-73.
- Malaguzzi, L. (1993). History, ideas and basic philosophy: an interview with Lella Gandini. In Edwards, C., Gandini, L. And Forman, G. (eds) *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Approach- Advanced Reflections*. (second Ed.) Greenwich, CT: Ablex Publishing.
- Mandal, A. & Deshmukh, S. G. (1994). Vendor selection using interpretive structural modeling (ISM). *International Journal of Operations & Production Management*, 14(6), 52-59.
- Manu, A. (2007), *The Imagination Challenge*, Berkeley, CA: New Riders
- Mark, M. L. (1996). *Contemporary music education*. New York: Schirmer Books.
- Marshall, C. & Rossman, D (1989). *Designing Qualitative Research*. Newbury Park: Sage Publications.
- Maslow, A. H. (1959). Creativity in self-actualizing people. In H. H. Anderson (Ed.), *Creativity and its cultivation*. (Ch. 7, pp. 83-95). New York: Harper and Row.
- Mason, J. G. (1960). How to be more creative executive. New York: McGraw-Hill.
- O'Quin, K., & Besemer, S. (1989). The development, reliability, and validity of the revised creative product semantic scale. *Creativity Research Journal*, 2, 267-278.
- Mathers, S. K. (1996). An eye on creative product. In M. C. Zich, *The literature paper series for creative studies courses* (pp. 203-217). Unpublished master's project, State University of New York-College at Buffalo, Center for Studies in Creativity.

- Mawuse, A. (2015). Folk Song in Early Childhood Music Education: A Study in Some Selected Schools in Afadjato-South District. Unpublished Phd's Thesis. University Of Education, Winabe.
- May, R. (1959). The nature of creativity. In H. H. Anderson (Ed.), *Creativity and its cultivation*. (Ch. 5, pp. 55-68). New York: Harper and Row.
- Mayesky, M. (2002). *Creative activities for young children*. Albany, NY: Delmar/Thomson Learning.
- McKellar, P. (1957). *Imagination and thinking*. London: Cohen and West.
- Meador, K.S.(1992). Emerging rainbows: a review of the literature on creativity. *Journal for Education of the Gifted*, 15,2,163-181.
- Mellou, E. (1994). *Play Theories: A contemporary review. In the relationship between dramatic play and creativity in young children*. Unpublished doctoral dissertation, Bristol University, Bristol.
- Mellou, E. (1995). Creativity: The imagination condition. *Early Child Development and Care*, 114 (1), 97-106.
- Mellou, E. (1996). The Two-conditions view of creativity. *Journal of Creative Behaviour*, 30(2), Second Quarter, 126-145.
- Miell, D., & MacDonald, R. (2000). Children's creative collaborations: The importance of friendship when working together on a musical composition. *Social Development*, 9(3), 348-369.
- Mihram, G. A. (1972). *Simulation: statistical foundations and methodology* (Vol. 11). New York: Academic Press.
- Ministry of Education (2011). *Imagining the future and creativity in education project*. Taipei: Ministry of Education. Retrieved from http://www.edu.tw/plannews_detail.aspx?sn=501&pages=2 (Chinese)
- Mohd Ghouse Nasuruddin (1992). *The Malay Traditional Music*. Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Mohd Hassan Abdullah, Mohd, Nizam Hj. Nasrifan, Mahayuddin Abd. Rahim dan Nor. Azman Mohd. Ramli (2013). *Implimentasi Koleksi Baharu Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Pusat Anak PERMATA Negara*. Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara (NCDRC), Universiti Pendidikan Sultan Idris dan Bahagian PERMATA, Jabatan Perdana Menteri (JPM).

- Mohd Hassan Abdullah, Mohd, Nizam Hj. Nasrifan, Mahayuddin Abd. Rahim dan Nor. Azman Mohd. Ramli (2009). *Lagu Kanak-Kanak Melayu Tradisional: Koleksi, Analisis dan Aplikasi dalam Pendidikan Muzik*. Pusat Penyelidikan Perkembangan Kanak-Kanak Negara (NCDRC), Universiti Pendidikan Sultan Idris
- Mohd Majid Konting (1994). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Majid Konting (2004). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Najib (2012, January). Speech Dato'Sri Najib Tun Razak Prime Minister of Malaysia at Global Movement of Moderate Conference. In *Putrajaya: Kuala Lumpur Convention Centre, January* (Vol. 7).
- Moll, L. C., Amanti, C., Neff, D., & Gonzales, N. (1992). Funds of knowledge for teaching: Using a qualitative approach to connect homes and classrooms. *Theory into Practice* 31(2), 132-141.
- Mooney, R. L. (1963). A conceptual model for intergrating four approaches to the identification of creative talent. In C. W. Taylor & F. Barron (Eds.), *Scientific creativity: Its recognition and development* (pp. 331-340). New York, NY: Wiley.
- Morwenna, G. (2014). Encouraging Imagination and Creativity in the Teaching Profession. *European Educational Research Journal*, Volume 13, Number 1; 2014
- Moyles, J. (2014). *The excellence of play*. McGraw-Hill Education (UK).
- Muhammad Ridhuan Tony Lim Bin Abdullah (2014). *Development of Activity-Based mLearning Implementation Model for Undergraduate English Language Learning*. Unpublished Phd's Thesis. University of Malaya.
- Munro, T. (1956). *Art education, its philosophy and psychology; selected essays*. New York: The Liberal Arts Press.
- Murray, T., Pipino, L., & Van Gigch, J. (1985). A pilot study of fuzzy set modification of Delphi. *Human Systems Management* vol 5, 76-80.
- Murry, J. & Hammons, J. (1995). Delphi: a versatile methodology for conducting qualitative research. *Review of Higher Education* 18:4, 23-36.
- Naderi, H., & Abdullah, R. (2010). Creativity as a predictor of intelligence among undergraduate students. *Science*, 6(2), 189-194.

Nasir, N. I. S., Rosebery, A. S., Warren, B., & Lee, C. D. (2006). Learning as a cultural process: Achieving equity through diversity. *The Cambridge handbook of the learning sciences*, 489-504.

[National Association for the Education of Young Children | NAEYC TYC | Teaching Young Children Magazine.](http://www.naeyc.org) Naeyc.org. Retrieved at https://en.wikipedia.org/wiki/National_Association_for_the_Education_of_Young_Children on 2013-03-22.

Ng, A. K. (2001). *Why Asians are less creative than waeterners*. Singapore: Pearson Education Asia.

Norlidah Alias. (2010). *Pembangunan Modul Pedagogi Berasaskan Teknologi dan Gaya Pembelajaran Felder-Silverman Kurikulum Fizik Sekolah Menengah*. Unpublished PhD thesis of University of Malaya: Kuala Lumpur.

Nurulrabihah Mat Noh (2014). *Reka bentuk kerangka piawai Facebook sebagai medium pengajaran dan pembelajaran sekolah menengah*. Unpublished doctoral dissertation. Universiti Malaya.

Oh, K. H. (1974). Forecasting through hierarical Delphi. Unpublished doctoral dissertation. The Ohio State University, Columbus. Retrieved from http://etd.ohiolink.edu/view.cgi/Oh_Keytack.pdf?osul1285088173.

Orff, C. (1978). *The Schulwerk*. New York: Schott Music.

Palaniappan, A. K. (2007, July). Academic achievement of groups formed based on creativity and intelligence. In *The 13th International Conference on Thinking Norrköping; Sweden June 17-21; 2007* (No. 021, pp. 145-151). Linköping University Electronic Press.

Pamela, M. (2009). *Creative Development in the Early Years Foundation Stage*. New York: Routledge.

Parente, F.J., Anderson, J.K., Myers, P., & O'Brien, T. (1994). An examination of factors contributing to Delphi accuracy. *Journal of Forecasting*, 3(1), 173-183.

Parnes, S. J. (1987). *The creative studies project. Frontiers of Creativity Research: Beyond the Basics*. Buffalo, NY: Bearly Limited, 156-188.

Pastrana T, Radbruch L, Nauck F et al. Outcome indicators in palliative care—how to assess quality and success. Focus group and nominal group technique in Germany. *Supportive Care in Cancer* 2010; 18: 859–868.

- Pearson, D., Rouse, H., Doswell, S., Ainsworth, C., Dawson, O., Simms, K. et al. (2001). Prevalence of imaginary companions in a normal child population. *Child: Care, Health and Development*, 27(1), 13-22.
- Peddell, K. A. (2005). Activities in elementary general music classroom: Current practices in Pennsylvania (Doctoral dissertation, University of Minnesota,, 2005). Retrieved from ProQuest Dissertations and Theses. (AAT 3198132).
- Perrone, R. (2015). Integrating Fantasy Into the Creative Process. In Proceedings of the 3rd International Conference for Design Education Researchers (p. 819).
- Pfohl, H. C., Gallus, P. & Thomas, D. (2011). Interpretive structural modeling of supply chain risks. *International Journal of Physical Distribution & Logistics Management*, 41(9), 839-859.
- Piaget, J. (1923). *The Language and Thought of the Child*. 1955, New York: World Publishing.
- Piaget, J. (1973). *The child and reality: Problem genetic psychology*. New York: Viking.
- Pill, J. (1971). The Delphi method: Substance, context, a critique and an notated bibliography. *Socio-Economic Planning Science*, 5, 57-71.
- Plucker, J. A., Waitman, G.R., & Hartley, K. A. (2011). Education and creativity. In M.A. Runco and S. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity* (2nd Ed.) (Vol. 1, pp. 435-440). New York: Academic Press.
- Pratt, D. (1980). *Curriculum Design and Development. International Edition*. USA: Halcourt Brace Jovonarich.
- Preece, J., Rogers, Y. & Sharp, H. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. New York: John Wiley & Sons.
- Prentice, R. (2000). Creativity: A reaffirmation of its place in early childhood education. *The Curriculum Journal*, 11(2), 145—158.
- Puccio, J.P., & Figliotti, J. (2014, May). Creativity: A call to action. *Partnership for 21st century skills*, 1(3). Retrieved from <http://www.p21.org/news-events/p21blog/1407-creativity-acall-to-action>.
- Putri, N. T. & Yusof, S. R. M. (2009). Development tool for prioritizing and measuring the critical success factors of quality engineering implementation (Case study at Malaysian and Indonesian Automotive Industries). In *Proceeding of Asia Pasific Industrial Engineering and Management Systems conference*.

- Qualification and Curriculum Authority (QCA) (2000a). *National Curriculum*. London: DfES/QCA.
- Rageh Ismail, A. (2010). *Investigating British customers' experience to maximize brand loyalty within the context of tourism in Egypt: Netnography & structural modeling approach*. Retrieved from <http://bura.brunel.ac.uk/handle/2438/4461>
- Ravi, V. & Shankar, R. (2005). Analysis of interactions among the barriers of reverse logistics. *Technological Forecasting and Social Change*, 72(8), 1011-1029.
- Razak, T. S. D. D. A. (2010, January 10). The year of creativity and innovation. *New Sunday Times*, Retrieved from http://dzul.usm.my/index.php?=-com_content&view=article&id=2346:the-year-of-creativity-and-innovation&catid=65:2010&Itemid=452.
- Reza, S. T., Yeap, P. F. & Nazli Ebrahimi (2010). Using interpretive structural modeling to determine the relationships among knowledge management criteria inside Malaysian organizations. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 48, 727-732.
- Rhodes, M. (1999). Four Ps of creativity. *Phi Delta Kappan*, 42, 305-310.
- Ribot, T. (1906). *Essay on the creative imagination*. London: Kegan Paul, Trench, Truber.
- Richards, R. (1999). Four Ps of creativity. In M. A. Runco & S. Pritzker (Eds.), *Encyclopedia of creativity* (Vol. 1, pp. 733-742). New York: Academic Press.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and development research: Methods, strategies and issues*. London, UK: Routledge.
- Richey, R. C., Klein, J. D. & Nelson, W. A. (2004). Developmental research: studies of instructional design and development. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communication and technology* (2nd ed.) (pp. 1099-1130). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Rieber, R. W., & Carton, A. S. (1987). Imagination and its development in childhood. In *The collected works of LS Vygotsky* (pp. 339-349). Springer US.
- Rigby, H., Schofield, S., Mann, K. & Benstead, T. (2012). Education research: An exploration of case-based learning in neuroscience grand rounds using the Delphi technique. *Neurology*, 79(3), e19-e26.
- Robinson, K. (2009). *The Element*. London. Penguin.

- Roe, A. (1952). *The making of a scientist*, Dodd Mead, New York.
- Rogers, C. (1954). Toward a theory of creativity. *A Review of General Semantics*, 11, pp. 249-262.
- Rogers, C. (1959). Toward a theory of creativity. In H. H. Anderson (Ed.), *Creativity and its cultivation*. (Ch. 6, pp. 69-82). New York: Harper and Row.
- Rohaty Mohd Majzub (1984). *Pendidikan prasekolah: Cabaran kualiti*. Shah Alam: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Root-Bernstein, M. and Root-Bernstein, R. (2006). Imaginary worldplay in childhood and maturity and its impact on adult creativity. *Creativity Research Journal*, 18(4), 405-425.
- Roseman, Marina (1991), *Healing Sounds from the Malaysian Rainforest: Temiar Music and Medicine*, Los Angeles: University of California Press.
- Rosenblatt, E.& Winner, E.(1988). The art of children's drawing. *Journal of Aesthetic Education*, 22, pp 3-15.
- Rowe, A. J. (2004). *Creative intelligence: Discovering the innovative potential in ourselves and others*. Upper Saddle River, N. J. : Pearson/Prentice Hall.
- Rowe, G., Wright, G., & Bolger, F. (1991). Delphi a reevaluation of research and theory. *Technological Forecasting and Social change*, 35-51.
- Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice*. Elsevier.
- Runco, M. A., Nemiro, J., & Walberg, H. J. (1998). Personal explicit theories of creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 32(1), 1-17.
- Russ, S. (1998). Play, effect and creativity: Theory and research. In S. Russ (Ed.), *Affect, creative experience, and psychological adjustment* (pp. 57-75). Philadelphia. Brunner/Mazel.
- Saedah, S (2007). *Kurikulum masa depan (Future curriculum)(1st ed.)*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.
- Sak, U. (2004). About creativity, giftedness, and teaching the creatively gifted in the classroom. *Roepers Review*, 26 (4), 216- 222.
- Sala-i-Martin, X., Blanke, J., Hanouz, M. D., Geiger, T., & Mia, I. (2010). The global competitiveness index 2010-2011: Looking beyond the global economic crisis. *The Global Competitiveness Report 2010-2011*.

- Sarkissian, M. (2000). *D'Albuquerque's children: Performing tradition in Malaysia's Portuguese settlement*. University of Chicago Press.
- Sawyer, R. K. (2011). *Explaining creativity: The science of human innovation*. Oxford University Press.
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2nd ed.). New York, NY: Oxford University press.
- Schirmacher, R. (2002). *Art and creative development for young children*. Albany, New York: Delmar Thomson Learning.
- Schirmacher, R.(1986). *Talking with young children about their art*. *Young Children*, 41,3-7.
- Schmiedel, T., Vom BRocke, J. & Recker, J. (2013). Which cultural values matter to business process management? Results from a global Delphi study. *Business Process Management Journal*, 19(2), 5-5.
- Scott, G., Leritz, L. E., & Mumford, M. D. (2004). The effectiveness of creativity training: A quantitative review. *Creativity Research Journal*, 16(4), 361-388.
- Seeger, R.C. (2001). "The music of American folk song" and selected other writings on American folk music. New York: University of Rochester Press.
- Selby, E. C., Shaw, E. J., & Houtz, J. C. (2005). The creative personality. *Gifted Child Quarterly*, 49(4), 300-314.
- Shackel, B. (1991) Usability: Context, Framework, Definition, Design and Evaluation. In: B. Shackel & S. Richardson. (Eds), *Human Factors for Informatics Usability*. London: Cambridge University Press.
- Sigel, I.& Cocking. R.R. (1977). *Cognitive development from childhood to adolescence:A constructivist perspective*. New York: Hlt, Rinehart and Winston.
- Signe, J. M. (2015) Imagination, Playfulness, and Creativity in Children's Play. *American Journal of Play*, volume 7 (3), 322-346.
- Singer, J. L. (1973). *The child's world of make believe*. New York: Academic Press.
- Skulmoski, G. J., Hartman, F. T. & Krahn, J. (2007). The Delphi method for graduate research. *Journal of information technology education*, 6, 1.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged children: Preschool*. New York: Wiley.

- Smith, J. (2008). Compositions of elementary recorder students created under various conditions of task structure. *Journal of Research in Music Education*, 30, 159-176.
- Smith, G.J.W.& Carlson, I. (1983). Creativity and anxiety: an experimental study. *Scandinavian Journal of Psychology*, 24, pp 107-115.
- Smith, M., & Mathur, R. (2009). Children's Imagination and Fantasy: Implications for Development, Education, and Classroom Activities. *Research in the Schools*, 16(1).
- Smolucha, L., and F.C. Smolucha. (1986). *L.S. Vygotsky's Theory of Creative Imagination*. Paper presented at 94th annual convention of American psychological association, Washington, DC.
- Soares, D. & Amaral, L. (2011). Information systems interoperability in public administration: identifying the major acting forces through a Delphi study. *Journal of theoretical and applied electronic commerce research*, 6(1), 61-94.
- Soh, K. (2017). Fostering student creativity through teacher behaviors. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 58-66.
- Soriano de Alencar, E. M. (1995). Developing Creative Abilities At The University Level. *European Journal of High Ability*, 6(1), 82-90.
- Spodek, B.& Saracho. O.N. (1988). The challenge of educational play. In D.Bergen (Ed.), *Play as a medium for learning and development: A handbook of theory and practice* (pp.9-12). Portsmouth, Nt: Heinemann.
- Starko, A. J. (2001). *Creativity in classroom: Schools of curious delight* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. London.
- Starko, A. J. (2013). *Creativity in the classroom: Schools of curious delight*. Routledge.
- Stein, M. I. (2014). *Stimulating creativity: Individual procedures*. Academic Press.
- Sternberg, R. J. (1988). *The nature of creativity* (Ch. 5, pp. 125-147). New York: Cambridge University Press.
- Sternberg, R. J. (1988). *The nature of creativity*. Cambridge University Press, New York.
- Sternberg, R. J. (1988). The nature of creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives* (pp. 76-98). New York: Cambridge University Press.

- Sternberg, R. J. (1997). A triarchic view of giftedness: Theory and practice. In N. Colangelo and G. A. Davis (Eds.), *Handbook of gifted education* (Ch. 4, pp. 143-151). Boston: Allyn & Bacon.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1995). *Defying the crowd: Cultivating creativity in a culture of conformity*. New York: Free Press.
- Story, V., Hurdley, L., Smith, G. & Saker, J. (2000). Methodological and practical implications of the Delphi technique in marketing decision-making: A reassessment. *The Marketing Review*, 1(4), 487-504.
- Strickland, J., Moulton, S., Strickland, A. & White, J. (2010). The Delphi technique as an evaluation tool: An example of developing an e-learning curriculum using the ADDIE model. In J. Sanchez & K. Zhang (Eds.), *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare and Higher Education 2010* (pp. 2203-2211). Chesapeake, VA: AACE.
- Sun Hui, Zhou Ying & Fan Zhi-Qing (2012). An analysis of the influencing factors of public transportation passenger flow on the base of interpretive structural model. *Journal of Beijing Institute of Technology (Social Sciences Edition)*, 12(1), 29-32.
- Susan, W. (2010). *Understanding Creativity in Early Childhood*. London: Sage.
- Swanwick, K., & Tillman, J. (1986). The sequence of musical development: A study of children's composition. *British Journal Of Music Education*, 3 (3), 305-339.
- Syed Arabi b. Idid. (1993). *Kaedah penyelidikan komunikasi dan sains sosial*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Syed Arabi Idid. (1998). *Kaedah penyelidikan komunikasi dan sains sosial*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Tang Zhi-Wei, Du Ren-Jie & Gao Tian-Pen (2005). Risk analysis of e-Government information system based on ISM. *Journal of West of China*, 2005, 34(2), 251-253.
- Tardiff, T. Z., & Sternberg, R. J. (1988). What do we know about creativity? In R. J. Sternberg (Ed.), *The Nature of Creativity*. NY: Cambridge University Press.
- Taylor, M., Carlson, S. M., Maring, B. L., Gerow L. and Charley C. M. (2004). The characteristics and correlates of fantasy in school-age children: Imaginary

- companions, impersonation, and social understanding. *Developmental Psychology*, 40(6), 1173-1187.
- Taylor, R. E., & Judd, L. L. (1989). Delphi method applied to tourism. In S. Witt, & L. Moutinho, (Eds.). *Tourism marketing and management handbook*. New York: Prentice Hall.
- Tegano, D. W. (1990). Relationship of tolerance of ambiguity and playfulness to creativity. *Psychological Reports*, 66(3), 1047-1056.
- Thompson, C. (1975). Theory of correspondences.
- Tohidi, H. (2011). Review the benefits of using value engineering in information technology project management. *Procedia Computer Science*, 3, 917-924.
- Torrance, E. P. (1963). The Creative Personality and The Ideal Pupil. *Teachers College Record*, 65, pp. 220-226.
- Torrance, E. P., & Myers, R. E. (1970). *Creative learning and teaching*. Dodd, Mead & Company.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service. (Originally published by Personnel Press, 1996).
- Torrance, E. P. (1977). *Creativity in the classroom*. Washington, DC: National Education Association.
- VanGundy, A. (1984). *Managing group creativity: A modular approach to problem solving*. New York, NY: American Management Association.
- Vanitha Thanabalan (2011). *Development of a Digital story pedagogical module to facilitate reading among indigenous primary school student*. Unpublished PhD thesis of University of Malaya: Kuala Lumpur.
- Vella, R. (2000). *Musical environments*. Sydney: Currency Press.
- Vivas, E. (1955). *Creation and discovery: Essays in criticism and aesthetics*. New York: Noonday Press.
- Vygotsky, L. (1930). *Imagination and Creativity in Childhood*. 2nd publication in 1967. Moscow: Prosvetscheniye. Trans. F. Smolucha (in progress).
- Vygotsky, L. (1931). Imagination and Creativity in the Adolescent. Chapter 12 in *The Pedagogy of the Adolescent* from Volume 4 of the Collected Works of L. S. Vygotsky. Moscow: Pedagogika, 1984. (F. Smolucha, Trans.)

- Vygotsky, L. (1932). Imagination and Its Development in Childhood. Lecture 5 in Part 2 of the *Development of Higher Psychological Functions*. Moscow: Academy of Pedagogical Sciences, 1960. (F. Smolucha, Trans.)
- Vygotsky, L. (1933). Play and Its Role in the Psychological Development of the Child in Mind and Society. Harvard University Press, 1978. (M. Cole, et. al.)
- Vygotsky, L. (1934). *The Prehistory of Written Language*. First publication in *The Mental Development of Children During Education*. Moscow-Leningrad: Uchpedgiz 1935. Trans. In *Mind and Society* (ed.) M. Cole et. al., 1978. Cambridge, Mass : Harvard University Press, p. 108-112.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society*. USA :Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1935). Mental development of children and the process of learning. *Mental Development of Children during Education*, 20-32.
- Vygotsky, L. S. (1991). Pedagogical psychology. *M.: Pedagogics*.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology (M. E. Sharpe Inc., Trans.)*, 42(1), 7-97.
- Wagner, T. (2008). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need-and What We Can Do About It*. New York:Basic Book.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*, Harcourt Brace. New York.
- Warfield, J. N. (1973). Intent structures. *IEEE Trans on System, Man and Cybeni*, SMC3(2), 133-140.
- Warfield, J. N. (1974). *Structuring complex systems*. Battelle Monograph No. 4. Battelle Memorial Institute, Columbus. Ohio, USA.
- Warfield, J. N. (1976). *Societal systems: planning. Policy and complexity*. New York, USA: John Wiley & Sons Inc.
- Warfield, J. N. (1982). Interpretive structural modeling. In Olsen, S. A. (Ed.), *Group planning and problem solving methods in engineering management*. New York, USA: John Wiley & Sons Inc.
- Warfield, J. N. (2009). *Creating an Interactive Systems Science Program in Higher Education*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/1920/3390>.
- Wei, C.Y. (2009). *Relationship between learning styles and achievement of form four students in the subject of basic economics at a school in Kajang*. Master's

project, The National University of Malaysia, Bangi, Selangor Darul Ehsan, Malaysia.

- Weidknecht, M. K. (2011). *Multicultural music education: A national profile of elementary schools* (Doctoral dissertation, University of Massachusetts Lowell).
- White, C. M. (2013). *A Qualitative Case Study: Adults as Contributing Factors to Artistic and Aesthetic Development in Early Childhood*.
- Whiteley, C. (2002). *The Everything Creative Writing Book: All You Need to Know to Write a Novel, Play, Short Story, Screenplay, Poem, Or Article*. Everything Books.
- Wiersma, W. (1995). *Research methods in education: an introduction*(Ed. Ke-6). Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Wiggins, J. (2003). A frame for understanding children's compositional processes. In M. Hickey (Ed.), *Why and how to teach music composition: A new horizon for music education* (pp. 141-165). Reston, VA: MENC: The National Association for Music Education.
- Williams, B., & Walker, L. (2003). Facilitating perception and imagination in generating change through reflective practice groups. *Nurse Education Today*, 23, 131-137.
- Willis, C.J. (1985). Recommended British-American folk songs for use in elementary school music. (Master's thesis, University of Massachusetts at Lowell, 1985). Master's Abstracts International, 24, 0093.
- Wilner, E. (1975). *Gathering the winds: Visionary imagination and radical transformation of self and society*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Witkin, B. R. & Altschuld, J. W. (1995). *Planning and conducting needs assessment: A practical guide*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Wood, D. (1998). *How children think and learn?* Nottingham: Wiley.
- Woods, P. (1995). *Creative teachers in primary schools*. Buckingham: Open University Press.
- Wright, S. (2003a). *The arts, young children and learning*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Yang Bin, Yu Bo & Sun Qian (2010). Research on risk generating mechanisms of overseas oil and gas development projects based on an interpretive structural model. *Journal of Harbin Engineering University*, 31(9), 1259-1264.

- Yang Ching-Han, Cheng Jui-Ching & Chou Mei-Ju (2016). *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 4(7).
- Yilmaz, S. (2011). *Pre-Service And In-Service Preschool Teachers' Views Regarding Creativity In Early Childhood Education* (Doctoral Dissertation, Middle East Technical University).
- Yin Hong-Yang, Xu Li-Qun & Quan Xiao-Feng (2010). Research on influencing factors of road network's vulnerability based on interpretive structural model. *Soft Science*, 24(10), 122-126.
- Yunker, B. A. (2006). Friedman Test. *Encyclopedia of measurement and statistics*. Retrieved September 21, 2010, from http://www.sage-reference.com.proxy.lib.uiowa.edu/statistics/Article_n180.html.
- Zheng Zhi-Jie, Li Lei & Zhao Lan-Ming (2011). Medium and long term load forecasting considering data uncertainty. *Relay*, 39(7), 123-126, 132.
- Zittoun, T., Gillespie, A. (2015) *Imagination. Developing culture and minds*, London, UK: Routledge