



PENGETAHUAN UNTUK MENGHASILKAN INOVASI PENGAJARAN DALAM KALANGAN GURU INOVATIF PENDIDIKAN ISLAM

(Knowledge to Produce Teaching Innovation among Innovative Islamic Education Teachers)

Wan Ali Akbar Wan Abdullah^{1*}, Khadijah Abdul Razak¹, Mohd Isa Hamzah¹, Nursafra Mohd Zhaffar²

¹ Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM, 43600 Bangi, Selangor, Malaysia

² ACIS, UiTM Cawangan Negeri Sembilan Kampus Rembau, Negeri Sembilan, Malaysia

*Corresponding author: wanaliakbar.kpm@gmail.com

Received: 6 April 2020 • Accepted: 8 May 2020 • Published: 31 October 2020

Abstract

Knowledge is very important in the production of an innovation. In creating teaching innovations, teachers need to have a variety of specific knowledge. Unfortunately, the lack of knowledge is one of the issues of teachers' inability to innovate. Therefore, there is a need to address the methods used by innovative teachers to overcome this problem. This study was conducted qualitatively on two Innovative Islamic Education Teachers (IIET). Half-structured interviews were conducted with them. The findings showed two major themes, namely; how to increase knowledge, and collaboration. There were four sub-themes for knowledge enhancement, namely; online guidelines, virtual courses, attending workshops, and meeting with experts. Meanwhile, the sub-themes for collaboration were; 1) collaborating with fellow teachers, and 2) collaborating with students.

Keywords: Knowledge, Innovative teacher, teaching innovation, Islamic education

Abstrak

Pengetahuan sangat penting dalam penghasilan sesuatu inovasi. Dalam menghasilkan inovasi pengajaran, guru perlu mempunyai pengetahuan tertentu yang pelbagai. Malangnya kekurangan pengetahuan adalah antara isu ketidak mampuan guru untuk menghasilkan inovasi. Oleh itu, terdapat keperluan untuk merungkai kaedah yang digunakan oleh guru inovatif bagi mengatasi masalah ini. Kajian dijalankan secara kualitatif terhadap dua Guru Inovatif Pendidikan Islam (GIPI). Temu bual separas struktur dijalankan terhadap mereka. Dapatan menonjolkan dua tema besar, iaitu; cara menambah pengetahuan, dan kolaborasi. Sub-tema

bagi cara menambah pengetahuan ada empat, iaitu; panduan dalam talian, kursus secara maya, menghadiri bengkel, dan bertemu dengan pakar. Sub-tema bagi kolaborasi pula ada dua, iaitu; kolaborasi dengan rakan guru, dan kolaborasi dengan pelajar.

Kata kunci: Pengetahuan, Guru inovatif, inovasi pengajaran, Pendidikan Islam

Cite as: Abdullah, W.A.A., Razak, K.A., Hamzah, M.I., Zhaffar, N.M. (2020). Pengetahuan untuk Menghasilkan Inovasi Pengajaran dalam Kalangan Guru Inovatif Pendidikan Islam. *Asian People Journal*, 3(2), 192-201.

PENDAHULUAN

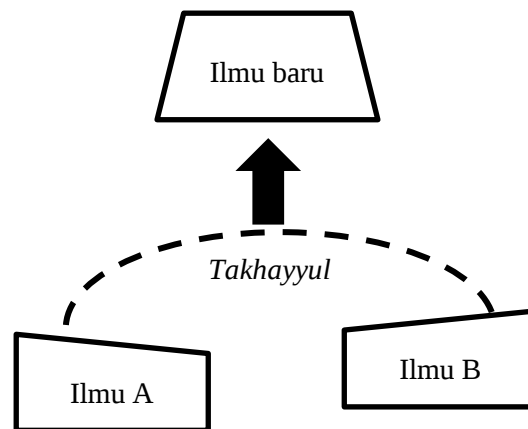
Shulman (1987) menggunakan istilah pengetahuan untuk merangkumkan pengetahuan, kefahaman dan kemahiran. Pengetahuan adalah salah satu elemen penting yang diperlukan oleh inovator ketika menghasilkan sesuatu inovasi (Amabile, 1988; Ford, 1996; Kim, 2017; Mohd Zaidi, 2014; Thurlings, Evers, & Vermeulen, 2015). Berfokus kepada guru, Thurlings et al. (2015) menyenaraikan empat jenis ilmu atau kompetensi yang perlu diketahui oleh guru untuk berinovasi, iaitu; 1) pembangunan kompetensi spesifik, 2) kepakaran penyelesaian masalah, 3) kemahiran mengenal dan menganalisis peluang, dan 4) ilmu pengetahuan pedagogi kandungan. Kepakaran penyelesaian masalah dan kemahiran mengenal dan menganalisis peluang disatukan oleh Amabile (1988) dan melabelkannya sebagai kemahiran kognitif istimewa. Sebagai tambahan, Amabile (1988) memasukkan kemahiran sosial sebagai salah satu kemahiran yang perlu ada pada seseorang yang kreatif. Sebagai rumusan daripada kesemua kemahiran ini, ada empat kemahiran yang diperlukan oleh guru untuk menghasilkan inovasi pengajaran, iaitu; 1) kompetensi spesifik, 2) kemahiran kognitif, 3) kemahiran pedagogi kandungan, dan 4) kemahiran sosial.



Rajah 1: Empat jenis pengetahuan yang diperlukan guru untuk berinovasi

Gabung jalin keempat-empat jenis pengetahuan ini selaras dengan konsep gabung jalin ilmu untuk menghasilkan ilmu baru dalam Islam (Ibn Khaldun, 2001; Mohd Zaidi, 2014). Menurut Mohd Zaidi (2014), setiap ilmu berada dalam kotak tersendiri. Peningkatan ilmu dalam setiap kotak dinamakan sebagai *tazakkur*. Ia adalah maklumat-maklumat yang terasing. Untuk menghasilkan inovasi atau ilmu baru, maka perlu ada proses '*ubur* iaitu gabung jalin antara dua atau lebih jenis ilmu. Proses membuka pengetahuan daripada satu kotak, lalu diasimilasi dengan pengetahuan dengan kotak yang lain dinamakan sebagai *takhayyul* (imajinasi atau khayalan) (Mohd Zaidi, 2016). Pengetahuan dalam kotak itu adalah pemikiran kritis, manakala proses gabung jalin dua jenis ilmu itu adalah pemikiran kreatif. Kemahiran berfikir kreatif (luar kotak) dan kemahiran berfikir kritis (dalam kotak) diperlukan untuk menghasilkan pemikiran kotak baru (Kim, 2017). Proses khayalan ini jugalah yang menjadi perdebatan para sarjana Barat yang menekankan kepada ketidak perluan kepada adanya ilmu (*knowledge free*) untuk menghasilkan inovasi (Dawson & Andriopoulos, 2017). Idea tentang konsep *knowledge free* ini dibina atas hujah yang

menyatakan bahawa ilmu hanya akan mengongkong budaya berinovasi kerana seseorang tidak mampu melihat perkara baru dan mencipta sesuatu yang baru kerana keterikatan atau gangguan dengan pengetahuan sedia ada. Namun, hal ini tidak lagi menjadi isu kerana inovasi dihasilkan bukan disebabkan oleh ada atau tiada ilmu serta kuantiti ilmu yang dimiliki oleh seseorang inovator itu, sebaliknya bagaimana ilmu itu disimpan dan digunakan apabila diperlukan (Amabile 1988).



Rajah 2: Proses *takhayyul*

Kekangan Kekurangan Pengetahuan Untuk Berinovasi

Kekurangan pengetahuan adalah antara isu biasa yang menghalang seseorang daripada berinovasi (Nurul Asiah Fasehah, 2015). Hal ini membawa kepada kekangan seterusnya, seperti tidak tahu mengenal pasti masalah, sukar mencari hubungkait antara maklumat yang tidak berkaitan (Mohd Azhar, 2004; Noor Hisham, 2014) dan kurang pendedahan tentang teknik pengajaran terkini (Nurul Asiah Fasehah, 2015). Sebenarnya kekangan ini timbul kerana halangan psikologi seperti salah tanggapan tentang bakat yang ada pada individu berkaitan dengan inovasi yang ingin dihasilkan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2011). Isu ini terkait dengan persepsi bahawa inovasi adalah sesuatu yang canggih dan hanya boleh dihasilkan oleh individu yang bijak dan berbakat sahaja (Chua, 2012; Mohd Azhar, Mohd Koharuddin, & Muhamed Fauzi, 2006). Walhal, inovasi adalah sesuatu yang berlaku dalam kehidupan seharian, di mana-mana dan bila-bila masa sahaja (Cheng, 2018). Yang berbeza antara inovasi yang dihasilkan oleh inovator atau seseorang dengan tahap kreativiti yang lebih rendah adalah kekuatan dan kualiti inovasi itu (Azrina, 2012; Mohd Azhar et al., 2006).

Oleh kerana itu Kaufman dan Beghetto (2013) mencadangkan Model Kreativiti 4 C untuk membezakan tahap kreativiti yang dimiliki oleh seseorang individu itu kepada empat peringkat, iaitu; mini-c, Little-c, Pro-C dan BIG-C. Perbezaan antara keempat-empat tahap ini dijelaskan oleh Cheng (2018), katanya, “*mini-c adalah mana-mana pencapaian dalam aktiviti seharian. Jika dipupuk, maka akan terhasillah Little-c dan Pro-C. Pro-C ditingkatkan dengan disiplin yang memerlukan kepada kemahiran, pengetahuan dan kawalan... Pendidikan dapat meningkatkan daya kreativiti Little-c kepada Pro-C.*” Kenyataan ini membuktikan bahawa semua orang kreatif dan memiliki keupayaan untuk menghasilkan inovasi. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan untuk meneroka cara yang digunakan oleh Guru Inovatif Pendidikan Islam (GIPI) untuk mengatasi isu kekurangan pengetahuan.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini dijalankan secara kualitatif. Pendekatan kualitatif sesuai digunakan kerana kajian ini bertujuan untuk meneroka kaedah GIPI mengatasi kekangan kekurangan pengetahuan ketika menghasilkan inovasi pengajaran. Sebanyak dua peserta kajian dipilih. Peserta kajian dipilih menggunakan teknik persampelan bertujuan. Merriam (2009) mencadangkan agar penggunaan teknik persampelan bertujuan dimulakan dengan mengenal pasti kriteria utama dalam pemilihan peserta.

Oleh yang demikian, peserta kajian ini dipilih berdasarkan empat kriteria, iaitu; 1) memenangi Pertandingan Guru Inovatif peringkat kebangsaan, 2) mengajar Pendidikan Islam, 3) berkhidmat di sekolah menengah, dan 4) mudah didekati. Sebanyak dua peserta kajian yang terlibat. Profil dua peserta kajian ini adalah seperti berikut:

Jadual 1: Profil Peserta Kajian		
	Ustaz Ammar	Ustazah Salma
Umur	40 tahun	35 tahun
Gred	DG 48	DG 44
Kelulusan Akademik Tertinggi	Sarjana	Sarjana Muda
Pengalaman Mengajar	17 tahun	10 tahun
Inovasi yang dihasilkan	Eksplorasi Pintar Haji (2014) Buku Cakna Solat (2017)	Pop-up Book Haji (2018)
Anugerah tertinggi dalam inovasi	Ikon Guru Inovatif Kebangsaan (2018)	Johan Pertandingan Guru Inovatif Kebangsaan (Kategori Sekolah Menengah) (2018)

Pengumpulan data kajian ini adalah berdasarkan temu bual mendalam. Temu bual mendalam menyerupai perbualan di mana pengkaji meneroka beberapa topik umum untuk membantu peserta kajian mengungkap idea mereka (Bogdan & Biklen, 2003). Teknik ini dapat membekalkan data yang banyak dalam masa yang singkat. Selain itu, temu bual dijalankan secara separa struktur. Kaedah ini digunakan apabila pengkaji memerlukan maklumat yang spesifik daripada peserta kajian, namun pengkaji hanya dipandu oleh senarai soalan atau senarai isu yang ingin diterokai, manakala bentuk soalan ditentukan bergantung kepada masa dan situasi (Merriam, 2009). Yang penting adalah pengkaji mempunyai kerangka persoalan kajian dalam minda (Yin, 2011). Proses temu bual dirakam menggunakan alat perakam suara.

HASIL DAN PERBINCANGAN

Secara umumnya, GIPI mengakui bahawa pengetahuan diperlukan untuk menghasilkan sesuatu inovasi. Tanpa pengetahuan, inovasi tidak dapat dihasilkan. Contohnya, ketika Ustazah Salma menghasilkan pop-up book, beliau menggunakan Power Point untuk mengubahsuai gambar. Beliau mengakui kelebihan Adobe Photoshop untuk ubahsuai gambar dengan lebih baik dan berkualiti, namun kekangan kemahiran menyebabkan beliau lebih selesa

menggunakan Power Point. Beliau cuba belajar, namun tidak dapat pandai dalam masa terdekat. Katanya, *“Ya. Macam mana Ustaz ajar... memang macam nak mengamuk lah ajar. Kita benda tak biasa kan. “Macam mana nak kecilkan? Macam mana nak buang gambar ni?” Nak buat latar belakang ke kan.”*

Berbeza dengan Ustazah Salma, Ustaz Ammar mengakui dirinya agak mahir dan minat menggunakan pelbagai aplikasi ICT seperti Adobe Photoshop, Power Point dan Autoware serta sentiasa menjadi pakar rujuk oleh rakan-rakan ketika pengajian di universiti. Perisian itu digunakan oleh beliau ketika menghasilkan inovasinya seperti Pintar Haji. Namun, beliau turut mengakui ada had pada kemahiran beliau. Maka, beliau banyak berkolaborasi dengan rakan yang lebih pakar dengan kemahiran tertentu untuk menghasilkan sesuatu inovasi itu. Kata Ustaz Ammar mengenai rakan kolaborasinya itu, *“Cuma dia ni, kelebihan dia, dia berimajinasi dan dia ada kepakaran ICT. Terus buat.”*

Oleh yang demikian, perbincangan mengenai pengetahuan boleh dilihat dari dua sudut iaitu; 1) cara menambah pengetahuan, dan 2) kolaborasi. Dua kaedah ini digunakan oleh GIPI untuk mengatasi masalah kekurangan pengetahuan.

Cara Menambah Pengetahuan

Menyedari keperluan kepada kemahiran tertentu untuk menghasilkan inovasi mendorong GIPI belajar dan mencari ilmu dan kemahiran melalui pelbagai sumber yang boleh dicapai. Dapatan menunjukkan terdapat empat sumber pembelajaran GIPI iaitu; 1) panduan dalam talian, 2) kursus secara maya, 3) menghadiri bengkel, dan 4) bertemu dengan pakar.

Panduan dalam talian

Yang dimaksudkan dengan panduan dalam talian adalah pembelajaran melalui alam maya seperti youtube, google dan facebook. Pembelajaran itu berlaku sehala sama ada melalui pembacaan penulisan pakar atau pun tontonan video secara dalam talian. Hal ini dinyatakan oleh Ustazah Salma, katanya, *“Saya pergi belajar... saya pergi... asalnya saya tengok dekat Facebook. Saya tengok bahagian Art dengan ICT... kan ada bahagian... event, event...”*

Kursus secara maya

GIPI turut menyertai kursus secara maya. Kursus ini berlaku secara dua hala antara GIPI dan pakar dalam kemahiran yang diperlukan oleh GIPI untuk menghasilkan sesuatu inovasi itu. Hal ini dinyatakan oleh Ustaz Ammar, katanya, *“Ok. Tadi, yang AR lah. Asalnya, ustaz belajar. Ni, cerita asallah. Belajar online. Syeikh Farul tu. Belajar online. Cuba belajau.”* Walau bagaimanapun, GIPI mengakui bahawa pembelajaran melalui maya ini sukar dan memakan masa, terutamanya bagi kemahiran yang kompleks seperti penghasilan VR dan AR. Kata Ustaz Ammar, *“Saya kata, saya nak belajau ni. Belajaulah online kejap. Tapi syeikh, memang makan masa. Nak bina kerangka macam ni pun dah ambik masa berapa lama dah.”*

Menghadiri bengkel

GIPI turut menghadiri bengkel untuk mempelajari ilmu dan kemahiran tertentu. Contohnya Ustazah Salma belajar mengaplikasikan AR dan VR melalui bengkel bersama dengan seorang pakar dari Jepun. Beliau sanggup mengeluarkan duit poket sendiri untuk mendapat kemahiran tersebut. Jelasnya:

Cuma saya, memang kita bukan ICT kan, saya ambik kursus tau untuk AR and VR tu. AR VR space ni saya belajar dengan apa dengan orang Jepun. Tapi parents dia Malaysia kot. Dia yang ajar saya. RM300

tu. Untuk guna dia punya produk, produk tu dari Jerman. Core space lah...

Begitu juga dengan Ustaz Ammar. Beliau menyatakan kesanggupan untuk menghadiri bengkel walaupun terpaksa menempuh perjalanan yang jauh. Walau bagaimanapun, hasratnya itu tidak kesampaian kerana kekangan waktu oleh pakar itu. Kata Ustaz Ammar:

Dia orang Perak. Jadi, bila kita nak belajau tu, dia kata, ustaz sanggup. Ok, kalau encik tak sanggup, saya sanggup ke sana. Tapi dia kata dia busy. Dia tak ambik kelas kelas ni. Dia kalau nak, dia kata, upah dia.

Bertemu dengan pakar

GIPI juga mengambil langkah untuk bertemu dengan pakar bagi mendapatkan idea, ilmu dan kemahiran ketika menghasilkan sesuatu inovasi. Ada pakar dari kalangan rakan sekerja seperti ustaz X yang diakui kreatif oleh Ustazah Salma, dijadikan rujukan olehnya ketika menghasilkan inovasi pop-up book. Beliau sanggup pergi ke rumah ustaz itu untuk mempelajari kaedah melipat kertas sepertimana yang disarankan olehnya. Jelasnya:

Ya. Pergi rumah dia juga lah. Pergi rumah Ustaz, buat untuk tunjukkan cara macam mana nak lipat tu. Mula-mula fikir macam tak ada idea. Tak faham maksud Ustaz tu lipat macam mana kan. Sebab kita buat lipat 2. Sekali je kan. Lepas tu bila nampak tu. Cuba Google. Saya tengok cara lipat. Saya jumpa ni pakar pop-up Malaysia.

Walaupun bagaimanapun, untuk mendapatkan ilmu dan kemahiran yang lebih tinggi tahapnya, GIPI sanggup berjumpa dengan pakar yang lebih mahir dan berkecimpung dalam kemahiran yang diperlukannya. Ustazah Salma mengambil inisiatif bertemu dengan jurutera kertas, iaitu Encik Alonzo untuk mempelajari kaedah melipat kertas yang betul. Kata Ustazah Salma, “Lepas tu bila pergi negeri yang nak pergi kebangsaan tu lah saya jumpa Encik Alonzo. Dia ajarkan saya cara macam mana betul-betul nak lipat. Contohnya Kaabah nya, macam mana nak letaknya. Macam mana nak ni.”

Namun, daya kreativiti GIPI terserlah apabila beliau mengubahsuai kaedah yang diajarkan oleh Encik Alonzo kepada satu kaedah yang lebih mudah dan mesra pengguna. Jelas Ustazah Salma:

Dia memang pembuat buku. Tapi dia selalu linked dengan Indonesia lah. Nama dia Encik Alonzo. Alonzo Abu Bakar. Saya Friend juga lah dia dekat Facebook. Tapi dia macam tak aktif sangat lah dia. Dia memang buat buku pop-up. Lipat, lipat. Dia bagi saya satu buku. Ikut yang ni. Tapi masalahnya saya guna buku dia tu. Susah nak bukak sebenarnya. Dia macam banyak sangat lipat terbalik, terbalik. Macam kalau orang lain susah. Tu yang saya fikir idea...

Kolaborasi

Tidak ramai manusia yang memiliki ilmu dan pengetahuan yang pelbagai (Ibn Khaldun, 2001). Oleh yang demikian, kolaborasi adalah antara langkah penyelesaian terbaik. Kolaborasi GIPI terjadi antara GIPI dengan rakan guru atau pelajar.

Kolaborasi dengan rakan guru

Kolaborasi banyak berlaku dengan rakan guru. Hal ini kerana rakan guru terutamanya sesama ahli panitia mempunyai tugas pengajaran yang sama, topik yang sama dan sasaran pelajar yang sama. Kolaborasi ini diakui

mampu meningkatkan kualiti inovasi yang dihasilkan dan meringankan proses penghasilan inovasi. Sesi sumbang saran dan pembahagian tugas dapat dibuat. Akhirnya, pertandingan inovasi juga dapat disertai bersama-sama. Ustaz Ammar bercerita:

Bila buat secara berjemaah ni, lebih baik. Bukan perfect, lebih baik daripada yang kita buat persendirian. Sebab tu sekarang ni, ana kalau buat inovasi, berjemaah. Yang rukun Islam ni, ana buat dengan pelajar, satu. Dan ana join dengan rakan panitia. Untuk bina soalan sama-sama. Kongsi permainan. Dan hasilnya, tahun lepas, ana bawa rakan panitia masuk pertandingan, diorang masuklah, sebab diorang dah buat, ana kata, ustazah-ustazah kena masuk sebab ustazah dah bantu ustaz, kan? Ni projek sama-sama. Cakna solat, dengan i5 ni, rukun Islam ni, dua inovasi yang bersama guru dan pelajar. Dan bila kita bersama, syeikh, kerja menjadi mudah. Kita lontar idea, lontar idea, kan? Dan laksana. Bantu, bantu, bantu, bagi konten. Sama-sama.

Selain itu, GIPI turut berkolaborasi dengan rakan GPI yang mahir dalam sesuatu kemahiran yang dia tidak miliki. Contohnya Ustazah Salma meminta pertolongan ustaz X untuk kemahiran pertukangannya. Ustazah Salma bercerita:

Pakai tali, klip ada. Pakai span yang macam bebola tu kan. Kayu tu saya minta Ustaz tolong potong lah. Pastu saya cat. Macam tu saya suka. Dia bukan terlalu macam spesifik sangat saya tak suka. Macam renyah kan. Renyah saya tak suka lah. Macam terlalu...

Kolaborasi juga berlaku dengan GPI dari sekolah yang berbeza. Kes Ustaz Ammar sangat unik kerana kolaborasi berlaku dengan rakan GPI dari sekolah rendah. Ustaz Ammar pula adalah GPI sekolah menengah. Kolaborasi ini wujud kerana ikatan minat yang sama, iaitu penghasilan inovasi dalam pendidikan Islam. Tambahan lagi, GIPI turut mengakui bahawa rakan kolaborasinya itu juga memiliki ilmu dan kemahiran yang lebih tinggi daripadanya, serta alatan yang tidak dimiliki olehnya. Maka kolaborasi itu membuahkan hasil yang mengagumkan. Ustaz Ammar bercerita:

Ok, ana nampak kelebihan dia, dia sekepala, apa idea ana dia terima, idea dia pun masuk dengan citarasa ana. Cuma kemahiran dia bidang ICT lah. Kalau ana minat ICT, tapi dia, advance lagi. Yang AR, dia boleh jugak. Tapi grafik tu, dan dia ada 3D printer. 3D printer, syeikh. Apa yang digambarkan, print, jadi model betul. Sebab minat dia tu pada design. Jadi ana nampak tu satu kekuatan dia, yang mana pada ana, ana kurang, gabung, jadi. Insya'Allah. Sebab tu, masa tahun 2018, ana buat cakna solat. Dia buat i-Solat. Dia menang, ana menang. Kebangsaan. Di luar, kami gabung dua-dua bahan ni, tu yang tahun lepas, ana menang award utama kat UIA tu. Mengalahkan semua pensyarah. Dr. Dr. datang kat booth kitaorang, semua tanya, Dr. dari universiti mana? Itulah, diorang tanya ana. Jabatan mana ek? Ana cakaplah, saya cikgu. Sebab kita menang award utama. Yang pertandingan UICELL tu, lawan semua university. Every year. That's why ana nampak, cheh! Kita bergabung, menjadi.

Namun kolaborasi juga berlaku dengan rakan guru yang bukan sama opsyen. Contohnya Ustazah Salma meminta pertolongan sahabatnya dalam bidang tertentu yang diperlukan ketika penghasilan sesuatu inovasi itu. Kata Ustazah Salma:

Ya. Kita boleh je minta bantuan nak tolong untuk macam contohnya cikgu Norasila tu kan dia memang

terror Seni ke. Ada minta juga lah. Nak minta tolong tak ada masalah sebenarnya, Cuma dia nak tolong kita secara volunteer tu tak ada. Kita minta, baru tolong.

Selain itu, Ustazah Salma turut berkolaborasi dengan guru praktikum untuk pengurusan pameran inovasi. Namun, kolaborasi itu lebih kepada aspek teknikal sahaja. Ceritanya, “*Kebetulan time tu guru praktikal ada. Praktikal Pendidikan Islam. Saya minta tolong dia tengokkan.*”

Kolaborasi dengan pelajar

Kolaborasi dalam penghasilan inovasi boleh juga berlaku dengan pelajar. Keadaan ini berlaku kepada Ustaz Ammar yang berkolaborasi dengan pelajarnya untuk menghasilkan prototaip inovasi pertama beliau, iaitu Pintar Haji. Katanya, “*Ok. Main jap. Lepas tu jumpa ustaz. “Jom kita buat game.” Awak tolong saya, ni budak hujung-hujung ni. Idea saya dapat dari budak hujung. Kita buat kertas A4 tu, buat ala-ala saidina. Laluan untuk ibadat haji.*” Kolaborasi dengan pelajar adalah satu tindakan yang diakui memudahkan penghasilan inovasi kerana minat dan sesuai dengan zaman mereka. Ujar Ustaz Ammar, “*Sebab kadang-kadang syeikh, anak-anak ni, game sesuai dengan zaman dia. Macam game haji ni, kan ana suruh budak kelas hujung yang buat.*”

Keadaan yang sama berlaku kepada Ustazah Salma yang mengakui masalah bagi beliau untuk menghasilkan inovasi berasaskan ICT kerana kekurangan ilmu dan kemahiran. Masalah paling utama adalah masa. Maka kolaborasi dengan pelajar yang minat dan mahir adalah jalan keluar kepada penghasilan inovasi itu. Kata Ustazah Salma, “*Masalahnya kalau saya buat mahu berapa bulan. Tapi budak-budak buat sekejap je.*”

Dapatan kajian menunjukkan GIPI berusaha menambah pengetahuan sedia ada dengan mencari maklumat yang diperlukan untuk menghasilkan inovasi yang diinginkan mereka. Kaedahnya sama ada secara berkonsultasi dengan pakar secara individu, menghadiri latihan berbentuk bengkel atau secara maya, selaras dengan konsep bertanya kepada *ahli zikr* jika tidak mempunyai sesuatu pengetahuan (*al-Nahl*, 16:43; *al-Anbiya*, 21:7). Wahbah az-Zuhaili (1997) ketika menafsirkan ayat 43 surah *al-Nahl* menyebut bahawa boleh seseorang mujtahid merujuk dan bertaklid kepada seseorang mujtahid lain yang mempunyai ilmu tentang sesuatu yang tidak diketahuinya. Dalam tafsir ayat 7 surah *al-Anbiya* pula, Wahbah az-Zuhaili (1997) menghukumkan wajib bertanya kepada ahli ilmu jika tidak tahu tentang sesuatu perkara.

Manakala mendapatkan panduan melalui maya selaras dengan galakan membaca. Dalam wahyu yang pertama, Allah menggesa agar Rasulullah s.a.w. membaca dengan nama tuhan-Nya (*al-‘Alaq*, 96:1) yang menciptakan manusia daripada darah beku (*al-‘Alaq*, 96:1). Allah menisbahkan diri-Nya dengan sifat penciptaan, kemudian menyusuli ayat seterusnya dengan contoh penciptaan-Nya yang paling agung, iaitu manusia. Allah s.w.t. tidak sekadar menyatakan bahawa Dia Mencipta manusia, sebaliknya menyebut asal kejadian manusia daripada darah, untuk menunjukkan hikmah Allah s.w.t. dalam penciptaan manusia daripada lemah menjadi kuat yang hanya dapat dicapai dengan adanya ilmu (Wahbah az-Zuhaili, 1997). Maka di hujung wahyu, Allah akhiri dengan menyebut mengenai pengajaran melalui *al-Qalam* (*al-‘Alaq*, 96:4), menunjukkan kepada keutamaan alat tulis sebagai medium penyebaran ilmu (Al-Qurtubi, 1964; Wahbah az-Zuhaili, 1997). Pada hari ini, medium penyampaian ilmu semakin meluas dengan adanya alam maya sebagai wadah pembacaan dan penulisan.

Selain itu, apabila GIPI mengambil langkah untuk bermusafir bagi mencari ilmu, selaras dengan konsep pembinaan pengalaman. Melalui konsep ini, Allah s.w.t. memerintahkan manusia supaya bermusafir agar dapat melihat asal kejadian ciptaan Allah s.w.t. (*al-Ankabut*, 29:20). Menurut Wahbah az-Zuhaili (1997), lafaz *fi’l amr*

yang digunakan pada kalimah (سِيرُوا فِي الْأَرْضِ) sebagai isyarat kepada ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui pemikiran dan pencarian, iaitu dengan memerhatikan kejadian-kejadian yang ada serta mengetahui asal-usul setiap kejadian itu. Melalui pemusafiran, secara simboliknya, manusia dapat berfikir dan berimajinasi dan seterusnya mampu mencipta inovasi-inovasi baru (al-Karasneh & Saleh 2010). Melalui pemusafiran juga, manusia dapat menemui guru yang pakar dalam bidang secara langsung, lalu membuahkan ilmu pengetahuan dan kefahaman yang terbaik (Ibn Khaldun, 2001) untuk digunakan dalam proses inovasi.

Konsep kolaborasi pula selaras dengan konsep *taawun* (tolong-menolong) atas perkara kebaikan dan takwa selaras dengan firman Allah dalam surah al-Maidah (5:2) (Wan Mariana & Kamarul Shukri, 2019). Kolaborasi dengan rakan guru selaras dengan konsep inovasi terbuka (Lednor, 2019), manakala kolaborasi dengan pelajar selaras dengan konsep inovasi hidup (Mathe, 2016). Inovasi hidup adalah perkongsian pengetahuan yang berlaku antara pakar (Lednor, 2019), manakala inovasi hidup berlaku apabila guru mendapatkan pandangan pelajar sebagai *co-creator* untuk menghasilkan inovasi untuk kegunaan mereka (Mathe, 2016).

KESIMPULAN

GIPI tidak bergantung semata-mata kepada arahan pihak atasan, sebaliknya mengambil inisiatif sendiri untuk mencari pelbagai jenis ilmu dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghasilkan inovasi pengajaran. Mereka sanggup menghabiskan duit sendiri untuk mencari ilmu tambahan. Dapatan kajian ini sepatutnya menjadi inspirasi kepada guru-guru yang lain, terutamanya guru Pendidikan Islam (GPI) dalam berusaha melengkapkan diri mereka dengan pelbagai jenis ilmu agar dapat turut sama terlibat dengan aktiviti pengajaran inovatif.

RUJUKAN

Al-Quran al-Karim.

Al-Karasneh, S. M., & Saleh, A. M. J. (2010). Islamic Perspective of Creativity: A Model for Teachers of Social Studies as Leaders. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 412–426. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.036>

Al-Qurtubi, A. A. M. A. (1964). *Tafsir al-Qurtubi*. Kaherah: Darul Kutub.

Amabile, T. (1988). A Model of Creativity and Innovation in Organizations. *Research in Organizational Behavior*, 10, 123–167.

Azrina. S. (2012). Pembentukan Akal Berdaya Cipta: Ilmuwan dan Proses Pendidikan. In Azrina Sobian (Ed.), *Islam: Kreativiti & Inovasi* (2nd ed., pp. 159–224). Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.

Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2003). *Qualitative Research for Education*. Singapore: Allyn and Bacon.

Cheng, V. M. Y. (2018). Views on Creativity, Environmental Sustainability and Their Integrated Development. *Creative Education*, 09(05), 719–743. <https://doi.org/10.4236/ce.2018.95054>

Chua Y.P. (2012). Pengukuran Semasa Kreativiti: Isu dan Cabaran. In Azrina Sobian (Ed.), *Islam: Kreativiti & Inovasi* (2nd ed., pp. 77–96). Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.

Dawson, P., & Andriopoulos, C. (2017). *Managing Change, Creativity & Innovation* (3rd Editio). Singapore: SAGE Publications.

Ford, C. M. (1996). A Theory of Individual Creative Action in Multiple Social Domains. *Academy of Management Review*, 21(4), 1112–1142.

Ibn Khaldun, A. M. (2001). *Mukaddimah Ibn Khaldun*. Beirut: Dar al-Kitab al-'Arabi.

Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2013). Do People Recognize The Four Cs? Examining Layperson Conceptions

- Of Creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7(3), 229–236. <https://doi.org/10.1037/a0033295>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2011). *Buku Panduan Kreativiti: Pembangunan dan Amalan Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kim, K. H. (2017). The Torrance Tests of Creative Thinking - Figural or Verbal: Which One Should We Use? *Creativity. Theories – Research - Applications*, 4(2), 302–321. <https://doi.org/10.1515/ctra-2017-0015>
- Lednor, P. W. (2019). *How to be Innovative*. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Mathe, H. (2016). *Living Innovation: Competing in the 21st Century Access Economy*. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative Research*. Francisco: Jossey-Bass.
- Mohd Azhar. A.H. (2004). *Pengenalan Pemikiran Kritis & Kreatif*. Skudai: Penerbit UTM.
- Mohd Azhar, A.H. Mohd Koharuddin, B. & Muhamed Fauzi. O. (2006). *Reka Cipta & Inovasi dalam Perspektif Kreativiti*. Skudai: Penerbit UTM.
- Mohd Zaidi I. (2014). *Islam & Higher-Order Thinking: An Overview*. Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.
- Mohd Zaidi I. (2016). *Aqal dalam Islam: Satu Tinjauan Epistemologi*. Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.
- Noor Hisham, M.N. (2014). *Sinergi Pemikiran Islam Kritis Kreatif*. Kelantan: Penerbit Universiti Malaysia Kelantan.
- Nurul Asiah Fasehah.M. (2015). *Pengaruh Tahap Kepercayaan Epistemologi Islam dan Tahap Konsep Kendiri terhadap Tahap Amalan Pengajaran Guru Pendidikan Islam*. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Shulman, L. S. (1987). Knowledge and Teaching: Foundations of the New Reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), 1–23.
- Thurlings, M., Evers, A. T., & Vermeulen, M. (2015). Toward a Model of Explaining Teachers' Innovative Behavior: A Literature Review. *Review of Educational Research*, 85(3), 430–471. <https://doi.org/10.3102/0034654314557949>
- Wahbah az-Zuhaili. (1997). *At-Tafsir al-Munir fil Akidah wasy Syari'ah wal Manhaj*. Damsyik: Darul Fikr al-Mu'asoroh.
- Wan Mariana, W.M. & Kamarul Shukri, M.T. (2019). Pembelajaran Abad ke-21 dalam Al-Quran: Satu Manual Pendidikan Istimewa daripada Allah. *Journal of Educational Research & Indegenous Studies*, 2(1), 33-41.
- Yin, R. K. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. New York and London: The Guilford Press.