

## Proses Jana Idea untuk Menghasilkan Inovasi Pengajaran: Gaya Guru Inovatif Pendidikan Islam (The Process of Generating Ideas to Produce Teaching Innovation: Innovative Islamic Education Teachers' Styles)

WAN ALI AKBAR WAN ABDULLAH\*, KHADIJAH ABDUL RAZAK, & MOHD ISA HAMZAH

### ABSTRAK

Proses jana idea adalah salah satu proses yang signifikan dalam penghasilan inovasi sebelum memasuki proses pembangunan inovasi. Namun, proses ini sukar, terutama bagi individu yang tidak mempunyai pengetahuan dan pengalaman. Kajian kes ini meneroka kaedah yang digunakan oleh guru inovatif Pendidikan Islam (PI) ketika proses menjana idea bagi menghasilkan inovasi pengajaran PI. Lapan guru-guru PI sekolah menengah telah terlibat dalam kajian ini yang dipilih secara bertujuan menggunakan teknik *snowball*. Temu bual secara mendalam dijalankan untuk mengumpul data dan disokong dengan data daripada analisis dokumen. Dapatan menunjukkan terdapat lapan kaedah yang digunakan oleh guru-guru dalam menjana idea, iaitu: i) berfikir secara berfokus, ii) meneroka inovasi sedia ada, iii) membaca, iv) menghadiri kursus atau bengkel, v) menyertai pertandingan, vi) adaptasi produk inovasi sedia ada, vii) berkonsultasi dengan pakar, dan viii) berkolaborasi. Kesimpulannya, guru-guru inovatif melengkapkan diri dengan ilmu pengetahuan dan memanipulasi pengetahuan sedia ada ketika menghasilkan inovasi, serta merujuk guru-guru berpengalaman yang lain melalui konsultasi dan kolaborasi untuk menjana idea yang lebih baik dan unik. Implikasinya, kaedah-kaedah yang digunakan oleh guru-guru inovatif ini menyumbang kepada ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan Islam, di mana ia dapat digunakan oleh para guru Pendidikan Islam sebagai panduan untuk memulakan langkah dalam melibatkan diri untuk menghasilkan inovasi pengajaran.

Kata Kunci: Jana idea; Penghasilan inovasi pengajaran; Guru inovatif Pendidikan Islam; Profesionalisme guru Pendidikan Islam; Kolaboratif

### ABSTRACT

The process of generating ideas is one of the significant processes in the generation of innovation before entering the process of innovation development. However, this process is difficult, especially for individuals who lack knowledge and experience. This case study explores the methods used by innovative teachers of Islamic Education (PI) during the process of generating ideas to produce PI teaching innovations. Eight secondary school PI teachers were involved in this study, which were purposefully selected using snowball technique. In-depth interviews were conducted to collect data and supported with data from document analysis. Findings show that there are eight methods used by teachers in generating ideas, namely: i) focused thinking, ii) exploring existing innovations, iii) reading, iv) attending courses or workshops, v) participating in competitions, vi) adapting existing innovations, vii) consulting with experts, and viii) collaborating. In conclusion, innovative teachers equip themselves with knowledge and manipulate existing knowledge while generating innovations, as well as refer to other experienced teachers through consultation and collaboration to generate better and unique ideas. The implication is that the methods used by these innovative teachers contribute to the knowledge in the field of Islamic Education, where they can be used by other Islamic Education teachers as a guide to initiate steps in producing teaching innovations.

Key Words: Generating ideas; Production of teaching innovation; Innovative Islamic Education teachers; Professionalism of Islamic Education teachers; Collaborative

### PENDAHULUAN

Terdapat banyak model langkah penghasilan inovasi yang telah dirangka oleh sarjana dan industri (Lednor

2019). Contohnya, Janssen (2003) mencadangkan tiga langkah penghasilan inovasi, iaitu: i) jana idea, ii) realisasikan idea, dan iii) promosi idea. Lednor (2019) turut mencadangkan tiga langkah yang sedikit berbeza,

iaitu: i) jana idea, ii) demonstrasi konsep, dan iii) labur untuk dapatkan manfaat daripadanya. Perbezaan cadangan langkah antara Janssen (2003) dan Lednor (2019) adalah langkah ketiga Lednor (2019) yang memberi fokus kepada konsep pelaburan dan keuntungan dalam perniagaan, manakala langkah Janssen (2003) terhenti pada terhasilnya inovasi. Langkah inovasi Lednor (2019) diuraikan dalam konteks inovasi sebagai penjana ekonomi. Maka produk inovasi yang dihasilkan diakhiri dengan pengkomersialan produk tersebut. Hal ini berbeza dengan langkah inovasi Janssen (2003) yang hanya memberi fokus kepada pembangunan produk inovasi. Sola, Hoekstra, Fiore, & Mccauley (2017) pula mencadangkan lima langkah penghasilan inovasi, iaitu: i) menjana idea, ii) mengembangkan konsep, iii) menilai dan memilih konsep, iv) membangunkan produk, dan v) menggunakan produk. Melalui Model Organisasi Inovasi, Amabile (1988) turut mencadangkan lima langkah, iaitu: i) tetapkan agenda, ii) tetapkan pentas, iii) jana idea, iv) uji dan aplikasi idea, dan v) penilaian hasil. Kesemua model ini adalah langkah penghasilan inovasi secara umum dan tidak berfokus kepada mana-mana bidang.

Berfokus kepada bidang pendidikan, Dilobarkhon (2019) mencadangkan Model Tiga Langkah, iaitu: i) jana idea, ii) kembangkan idea, dan iii) gunakan inovasi. Tiga langkah ini hampir sama seperti yang dicadangkan oleh Janssen (2003). Di Rwanda pula, Model Enam Langkah dicadangkan, iaitu: i) kenal pasti masalah, ii) jana idea, iii) bangukan penyelesaian yang praktikal, iv) uji, v) naikkan skala, dan vi) difusi dan adaptasi secara meluas (Tikly & Milligan 2017). Tambahan langkah keenam, iaitu difusi seperti yang dicadangkan oleh Rogers (1983) serta kebenaran untuk adaptasi inovasi oleh pengguna yang lain. Persamaan kesemua model ini adalah, adanya langkah penjana idea sebagai salah satu langkah yang mesti dilalui oleh sesiapa sahaja yang ingin menghasilkan inovasi. Walau bagaimanapun, terdapat juga model penghasilan inovasi yang tidak menonjolkan jana idea sebagai salah satu langkah, namun mereka menonjolkan langkah yang memperincikan proses jana idea, seperti mengenal pasti masalah atau keperluan dan mengkaji asas dan kaedah aplikasi sesuatu inovasi (Chiemeka-unogu 2018; Rogers 1983). Dalam pemikiran reka bentuk atau *design thinking*, proses mengenal pasti masalah diletakkan sebagai pra-syarat sebelum proses jana idea dibuat (Bader et al. 2020). Kegagalan mengenal pasti masalah menjadi antara penghalang guru daripada berinovasi (Noor Hisham 2014).

Proses menjana idea bukanlah sesuatu yang mudah. Kesukaran ini menyebabkan para sarjana berbeza pandangan mengenai keperluan adanya pengetahuan ketika inovasi ingin dihasilkan. Terdapat sarjana Barat yang menekankan konsep bebas pengetahuan atau

*knowledge free* untuk membebaskan inovator daripada terikat dengan pengetahuan sedia ada sehingga menyukarkan mereka berinovasi (Dawson & Andriopoulos 2017). Di sinilah timbulnya peranan daya pemikiran kreatif (*outbox thinking*) seseorang inovator (Kim 2017), atau turut dikenali sebagai *takhayul* (imajinasi atau khayalan) (Mohd Zaidi 2016). Di samping pemikiran kreatif, perlu ada juga pemikiran kritis (*inbox thinking*), barulah dapat menghasilkan inovasi (*newbox*) (Kim 2017). Menurut Kim (2017), lebih banyak pengetahuan, lebih baik. Hal ini selaras dengan pandangan Mohd Zaidi (2014) yang menyatakan keperluan kepada proses *tazakkur*, iaitu meningkatkan sebanyak mungkin pengetahuan, kemudian disusuli dengan proses *'ubur*, iaitu gabung jalin antara dua ilmu atau lebih untuk menghasilkan inovasi. Oleh itu, walaupun dari segi bahasa, kreativiti diertikan sebagai jana idea (Jamal 2014), namun inovasi hanya dapat dihasilkan apabila melalui proses pemikiran kritis, iaitu melalui perbandingan antara beberapa pengetahuan sedia ada dan mencari perkaitan sama ada persamaan atau perbezaan yang terkandung dalam sesuatu idea itu (Nursafra 2017). Kegagalan mencari perkaitan antara dua maklumat juga menjadi antara punca guru tidak mampu berinovasi (Noor Hisham 2014).

Oleh itu, sarjana pada masa kini berpandangan perlunya pelbagai pengetahuan ketika menghasilkan inovasi. Hal ini kerana kreativiti inovator tidak ditentukan melalui kuantiti ilmu yang dimiliki, sebaliknya ditentukan melalui bagaimana ilmu itu dimanipulasi ketika menghasilkan inovasi (Amabile 1988). Walau bagaimanapun, tahap pengetahuan inovator turut mempengaruhi idea inovasi yang ingin dihasilkan (Kirton 2003). Selaras dengan hal ini, bagi memastikan proses jana idea berlaku, para sarjana memperkenalkan konsep-konsep yang menjurus kepada inspirasi dan proses untuk memandu inovator merangsang minda mereka ketika menghasilkan inovasi. Berkenaan dengan inspirasi, ada konsep seperti *biomimicry* yang menjadikan alam sebagai sumber inspirasi (Benyus 2020) dan mukjizat sebagai sumber fokus jana idea (Wan Ali Akbar et al. 2020a). Pada masa yang sama, konsep pemikiran reka bentuk atau *design thinking* pula diperkenalkan memberi fokus kepada proses untuk menjana idea kreatif bagi memenuhi keperluan kehidupan manusia (Müller-Rotenberg 2020).

Walaupun proses menjana idea bukanlah mudah, namun ia adalah satu proses yang penting ketika menghasilkan inovasi. Menyedari kesukaran ini, maka Amabile (1988) mencadangkan ia dilakukan secara bekerjasama, dan bukannya secara bersendirian. Bagi Amabile (1988), seorang individu hanya mampu melakukan sesuatu yang kreatif, dan tidak mampu menghasilkan inovasi. Hal ini bersesuaian dengan maksud kreativiti yang didefinisikan sebagai aktiviti

menjana idea baru, unik, berbeza daripada yang biasa dan mampu menyelesaikan masalah (Mohd Azmir et al. 2015). Oleh itu, penghasilan inovasi memerlukan sokongan pelbagai pihak yang bersama-sama dalam satu projek inovasi (Amabile 1988; Messmann et al. 2010). Hal ini turut dipersetujui oleh Ibn Khaldun (2001) dalam al-Muqaddimah yang menyebut bahawa adalah satu perkara yang mustahil bagi seseorang untuk mengetahui pelbagai jenis ilmu untuk dimanipulasi bagi menghasilkan satu ilmu baru, maka ada keperluan kepada kerjasama dilakukan. Namun, pada masa yang sama, Shavinina (2013) menyebut bahawa terdapat individu yang mampu melakukannya secara bersendirian, namun mereka tidak ramai dan sukar ditemui. Mereka adalah individu yang sangat berbakat. Menafsirkan isu kekurangan individu yang mempunyai kemampuan sebagai inovator, Rogers (1983) mengasaskan konsep difusi inovasi dengan meletakkan inovator hanya pada kadar 2.5% daripada keseluruhan populasi.

Dalam bidang pendidikan, isu ketandusan idea sentiasa menjadi permasalahan yang diungkapkan oleh para guru sebagai kekangan untuk menghasilkan inovasi (Wan Ali Akbar et al. 2020b). Isu ini terkait dengan isu-isu lain seperti kekurangan pengetahuan (Mohd Faez et al. 2016), kurang kemahiran (Mohd Faez et al. 2013), kurang kreativiti (Tengku Sarina Aini et al. 2017), memberi perhatian kepada apa-apa yang hendak dilihat sahaja dan sukar mencari hubungkait antara maklumat yang tidak berkaitan (Noor Hisham 2014), kurang pendedahan tentang teknik pengajaran terkini (Nurul Asiah Fasehah 2015) dan rasa rendah diri dengan idea sedia ada (Kementerian Pendidikan Malaysia 2011). Selain itu, terdapat juga kekangan luaran yang boleh dikaitkan dengan isu kekurangan idea, seperti pengaruh organisasi yang tidak inovatif (Wan Ali Akbar & Nursafra 2018) dan idea yang sentiasa ditolak oleh pentadbir (Aldrich 2017; Jamal 2007).

Oleh hal yang demikian, kajian ini dilakukan untuk meneroka dan merungkai cara guru-guru pendidikan Islam dalam menjana idea ketika mereka menghasilkan inovasi pengajaran. Kajian ini penting untuk dilaksanakan bagi memberi gambaran dan panduan kepada para guru Pendidikan Islam mengenai kaedah yang digunakan oleh guru-guru dalam kajian ini untuk menjana idea bagi menghasilkan inovasi dan tidak terus terbelenggu dengan pelbagai isu yang berada di sekitar masalah ketandusan idea. Hal ini kerana, berdasarkan Model Kreativiti 4C, semua manusia adalah kreatif secara semulajadi (Kaufman & Beghetto 2013). Yang membezakan seseorang individu dengan individu yang lain adalah tahap kreativiti yang mereka miliki. Melalui model ini juga, seseorang individu dipercayai boleh meningkatkan tahap kreativiti mereka (Cheng 2018).

## METODOLOGI KAJIAN

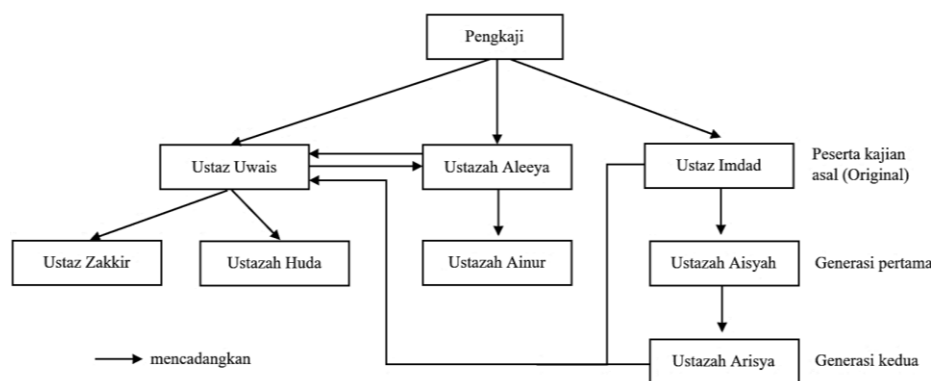
### REKA BENTUK KAJIAN

Kajian ini bersifat kualitatif dan menggunakan reka bentuk kajian kes. Kes yang dikaji merupakan kes tunggal, iaitu proses menjana idea dalam menghasilkan inovasi pengajaran dalam Pendidikan Islam. Reka bentuk kajian kes adalah sesuai dengan sifat kajian dan jenis data yang dikumpul dan dianalisis dalam kajian ini. Reka bentuk ini sesuai untuk menganalisis kes tunggal kerana dapat membuahkan hasil yang terperinci dan lengkap (Merriam 2009). Penggunaan kajian kes membolehkan pemeriksaan teliti terhadap persoalan kajian dan menghasilkan pemahaman yang jelas berkaitan proses yang dilalui guru-guru yang telah berpengalaman menghasilkan inovasi pengajaran dalam Pendidikan Islam. Kajian ini telah mendapat pengesahan etika daripada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dan kebenaran daripada guru-guru untuk terliab dalam kajian ini telah diperoleh sebelum menjalankan kajian.

### PESERTA KAJIAN

Dari sudut bilangan, seramai lapan peserta kajian telah dipilih. Bagi kajian kualitatif, tiada satu jawapan yang jelas mengenai bilangan peserta kajian. Lebih ramai peserta kajian, lebih banyak data yang perlu diteliti dan boleh mengakibatkan data dianalisis secara tidak mendalam (Miles & Huberman 1994). Sebaliknya, jika peserta kajian terlalu sedikit, ia boleh mengakibatkan data tidak tepu (Onwuegbuzie & Leech 2007). Hal ini kerana yang penting dalam kajian kualitatif adalah ketepuan data yang diperoleh (Merriam 2009). Oleh itu, mengambil contoh pengkaji lepas adalah kaedah terbaik. Bilangan lapan peserta kajian adalah bilangan yang sama seperti yang dilakukan oleh pengkaji kualitatif sebelum ini, antaranya; Mohd Nasri (2017) dan Maizatul Suraya (2020). Pemilihan peserta kajian dibuat menggunakan teknik persampelan bertujuan dengan menyenaraikan empat kriteria peserta kajian (Merriam 2009), iaitu: i) mengajar Pendidikan Islam di sekolah menengah, ii) menghasilkan inovasi pengajaran dalam subjek Pendidikan Islam, iii) memenangi pertandingan inovasi pengajaran sekurang-kurangnya di peringkat negeri, dan iv) mudah didekati dan boleh memberikan kerjasama. Penyertaan dan kemenangan dalam pertandingan inovasi adalah penting bagi memastikan inovasi yang dihasilkan diiktiraf oleh pakar dan bukannya sekadar dakwaan innovator.

Teknik *snowball* telah digunakan bagi mengumpul lapan peserta kajian. Teknik *snowball* sesuai digunakan apabila pengkaji berusaha menjejak peserta kajian yang boleh diibaratkan seperti populasi tersembunyi (Noy 2008). Teknik *snowball* boleh



RAJAH 1. Stemmata pencarian peserta kajian.

diterima jika dikendalikan mengikut tujuan (Yin 2011), iaitu tertakluk kepada kriteria yang telah ditetapkan (Merriam 2009). Kaedah ini turut digunakan oleh Fatahiyah Elias (2020). Pengkaji mula menghubungi tiga peserta kajian asal (original) dari tiga negeri berbeza. Hubungan dengan tiga peserta kajian asal ini telah terbina sekian lama. Ia dinamakan oleh Noy (2008) sebagai *power relation*. Daripada tiga peserta kajian original ini, terbina stemmata sehingga ke generasi kedua. Ringkasnya stemmata ini dapat difahami melalui Rajah 1.

#### KAEDAH PENGUMPULAN DAN ANALISIS DATA

Data dikumpulkan daripada temu bual dan analisis dokumen. Temu bual adalah kaedah pengumpulan data terbaik kerana pengkaji tidak akan mampu memerhati proses penghasilan inovasi oleh peserta kajian memakan masa yang panjang dan berterusan (Rozaini et al. 2021). Bagi meningkatkan kebolehpercayaan kajian, protokol temu bual telah dibangunkan (Yin 2011). Protokol temu bual telah disemak oleh tiga pakar, iaitu: i) pakar kajian kualitatif dalam pendidikan Islam, ii) pakar inovasi dalam Islam, dan iii) guru inovatif Pendidikan Islam. Soalan utama yang terdapat dalam protokol temu bual tersebut ialah “Apakah kaedah yang digunakan oleh guru inovatif pendidikan Islam ketika menjana idea untuk menghasilkan inovasi?” Daripada soalan umum tersebut, pengkaji menggunakan teknik *probing* untuk meneroka jawapan yang lebih terperinci berdasarkan jawapan yang diberikan oleh peserta kajian (Bogdan & Biklen 2003). Pakar menyetujui protokol tersebut boleh digunakan dalam temu bual dan diyakini mampu menjawab persoalan kajian. Temu bual dijalankan menggunakan kaedah separa struktur dan dijalankan secara berhadapan. Setiap sesi temu bual memakan masa antara 45 minit hingga sejam setengah. Temu bual dijalankan dalam Bahasa Melayu. Proses temu bual direkod dengan menggunakan aplikasi rakaman audio

di telefon bimbit. Rakaman video turut dibuat apabila peserta kajian menjelaskan mengenai inovasi yang dihasilkan. Setiap rakaman ditranskripsi secara verbatim dan disemak semula oleh pengkaji sepertimana yang disarankan oleh Merriam (2009).

Analisis dokumen pula dilakukan terhadap apa-apa dokumen berkaitan dengan produk inovasi. Sebahagian peserta kajian membekalkan dokumen berbentuk simpanan lembut dan ada yang memberikan dokumen berbentuk simpanan keras. Antara dokumen yang dianalisis adalah laporan inovasi, artikel jurnal dan prosiding, bunting, poster, pamflet, laman sesawang, media sosial dan youtube yang berkaitan.

Pengumpulan data dari dua sumber, iaitu temu bual dan analisis dokumen mewujudkan triangulasi kaedah, manakala perbandingan antara data seorang peserta kajian dengan seorang peserta kajian yang lain mewujudkan triangulasi sumber. Kedua-dua bentuk triangulasi ini yang meningkatkan kesahan dapatan kajian (Creswell & Miller 2000). Pengumpulan data mengambil masa lebih kurang 18 bulan. Tempoh tersebut melebihi tempoh yang diambil oleh pengkaji kualitatif lain, antaranya 12 bulan oleh Nursafra (2017) dan 15 bulan oleh Fatahiyah (2020). Tempoh yang lama berada di lapangan meningkatkan kesahan kajian (Creswell & Miller 2000). Hal ini kerana perhubungan atau *rapport* yang terbina antara pengkaji dan peserta kajian menyebabkan tiada data yang ingin diselindungi serta membantu kewujudan ketepuan data (Zanaton et al. 2016).

Data dianalisis menggunakan aplikasi Nvivo Plus 12. Proses analisis data temu bual dan analisis dokumen merangkumi proses pemilihan, pengurangan dan pemberian makna kepada data yang diperolehi (Patton 2002). Kaedah perbandingan berterusan turut diaplikasikan, membolehkan perbandingan antara set data daripada seorang peserta kajian pada waktu yang berlainan dan lokasi berbeza dilakukan (Bogdan & Biklen 2003).

JADUAL 1. Tema dan subtema yang terbentuk daripada dapatan kajian

Tema	Subtema
Berfikir secara berfokus	Masalah pelajar Minat pelajar Kecenderungan guru
Meneroka inovasi sedia ada	Menggunakan kemudahan ICT
Membaca	Buku fizikal Buku elektronik
Menghadiri kursus atau bengkel	
Menyertai pertandingan	
Adaptasi produk inovasi sedia ada	
Berkonsultansi dengan pakar	Pakar dari kalangan guru Pakar bukan guru
Berkolaborasi	Kolaborasi dengan pelajar Kolaborasi dengan rakan guru Kolaborasi dengan pentadbir Kolaborasi dengan IPT

#### DAPATAN KAJIAN

Dapatan menunjukkan peserta kajian menggunakan lapan kaedah untuk menjana idea, iaitu: i) berfikir secara berfokus, ii) meneroka inovasi sedia ada, iii) membaca, iv) menghadiri kursus atau bengkel, v) menyertai pertandingan, vi) adaptasi produk inovasi sedia ada, vii) berkonsultansi dengan pakar, dan viii) berkolaborasi. Secara ringkas, perincian kepada tema dan subtema adalah seperti Jadual 1.

#### BERFIKIR SECARA BERFOKUS

Fokus pemikiran dibuat terhadap tiga perkara, iaitu; masalah pelajar, minat pelajar dan kecenderungan guru. Berkenaan dengan masalah pelajar, apabila peserta kajian ingin menghasilkan sesuatu inovasi, perkara pertama yang mereka lakukan adalah mengenal pasti masalah yang ada di kalangan pelajar mereka. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Ustazah Huda, “*Bagi akak, nak jadi guru yang berinovasi, dia kena ada sentiasa berfikirilah ustaz. Sebab inovasi ni lahir apabila ada masalah. Kalau kau jenis orang tak tahu nak cari masalah, dan kau tak suka berdepan dengan masalah, kau tak boleh jadi seorang guru yang berinovasi*” (S3U3TB1). Contohnya, seperti yang diceritakan oleh Ustaz Uwais mengenai sebab dia menghasilkan *The Battles of Tajweed* dengan mengaitkannya dengan masalah kefahaman, kemahiran bacaan, hafazan dan penghayatan pelajar ketika membaca al-Quran. Melalui *The Battles of Tajweed*, pelajar tidak belajar hanya untuk menjawab dalam peperiksaan, tetapi juga untuk penghayatan pada pembacaan al-Quran. Penghayatan bacaan al-Quran dimulai dengan aplikasi bacaan yang baik. Kata Ustaz Uwais, “*Sebab apa tajwid? Bila belajar tajwid, kita kena amalkan. Kena tahu dengung, mana panjang, mana pendek, semua kan? Macam mana perhatikan dia orang menghafal, lam, ra. Itu untuk exam je kan.*

*Dari segi penghayatan bacaan tiada kan*” (S1U1TB2). Selain daripada masalah PdP, masalah pelajar turut dikaitkan dengan masalah akhlak. Hal ini dijelaskan oleh Ustaz Imdad, “*Yang ada kes kalau dah bercucu... Kita buat kajian, dia berlakunya dekat budak 5 Sains... Yang ambil kelas KKQ*” (S6U6TB2). Masalah akhlak dikaitkan dengan ketidaksempurnaan solat oleh pelajar. Antara ketidaksempurnaan solat terjadi pada bacaan solat. Pelajar sukar menyebut makhras huruf dengan betul kerana pelat jawa. Maka, Ustaz Imdad mengambil inisiatif melatih sebutan bacaan solat satu per satu. Oleh itu, terhasillah Kit Puzzle MaBaSol (Makna Bacaan Solat) yang memberikan fokus kepada membetulkan pelajar dari sudut bacaan dalam solat. Jelas Ustaz Imdad:

*“Budak KKQ, budak Quran, budak yang ngaji, budak yang baik-baik, tapi bila saya test balik, oh rupanya ada masalah bacaan. Orang jawa kan. Itu yang kita nak betulkan, bismillah, alham, alhaam, tu yang kita nak betulkan... Tu yang kita bila buat puzzle, kecil-kecil, pendek-pendek, buat short-short, jadi memudahkan budak membaca dengan betul, dan dapat detect (kesalahan).”*

(S6U6TB2)

Mengenai minat pelajar pula, inovasi dihasilkan dengan bentuk yang disukai oleh pelajar. Contohnya, Ustaz Uwais menghasilkan inovasi gamifikasi selepas melihat pelajar bermain permainan *Jutaria*. Ustaz Uwais menceritakan:

*“Satu hari tu, saya masuk kelas. Kelas belakang ramai lelaki, saya tengok budak tengah main game. Jutaria. Saya kata, “Hish! Pandai ko main ek? Sape bawak?” Kita marahlah, kan? Mana boleh bawak game ke sekolah, kan? Belajau. Belajau. Kan? “Ustaz, bestlah ustaz.*

*Boringlah. Sekali sekala, nak main jugok.” “Eh! Ko suka main?” “Saya sukalah ustaz. Kaya dapat duit.” Tapi, disitulah titik tolak saya dapat ilham. Allah bagi ilham, “Isyk! Kalau macam tu, budak suka main, ok, belajar sambil bermain.” Why not?”*

(S1U1TB1)

Ustazah Huda pula mengambil kira minat pelajar terhadap bahan dan kemahiran pembuatan sesuatu inovasi. Ketika menghasilkan Roda Audit Solat (RAS), beberapa kali Ustazah Huda mengubahsuai bahan binaan RAS. RAS adalah permainan berbentuk roda impian yang memberi fokus kepada perlakuan solat secara bacaan dan perbuatan. Bahan yang mula-mula digunakan adalah “polisterine” (S3U3TB1). Kemudian ubah kepada “cardboard” (S3U3TB1). Selepas itu, ubah kepada “besi” (S3U3TB1). Akhirnya, diubah kepada “kayu” (S3U3TB1). Pemilihan kayu dibuat “sebab akak nak, budak-budak lelaki, dia minat, macam pertukangan” (S3U3TB1).

Mengenai kecenderungan guru pula, seperti yang dijelaskan oleh Ustazah Aleeya yang minat menghasilkan nota berasaskan peta minda. Jelasnya, “Kalau ikutkan saya mula-mula (hasilkan inovasi), asalnya saya suka buat peta minda. Itu asal-asal lah saya bermula. Kat sekolah ni ramai pelajar lelaki. Jadi bila buat nota tu saya memang (tak) susah lah kan. Jadi saya sediakan untuk mereka, mereka masukkan sahaja jawapan... Asalnya tu lah” (S4U4TB1). Begitu juga dengan Ustazah Ainur yang sukakan permainan, lalu cenderung untuk menghasilkan inovasi berasaskan gamifikasi. Kecenderungannya itu membentuk kepercayaannya bahawa pelajar juga sukakan perkara yang sama. Jelas Ustazah Ainur, “Ainur memang suka benda yang bentuk yang permainan... Sebab Ainur rasa, macam bila kita bagi (pelajar)... Benda yang macam fun, dia macam lagi suka untuk buat benda tu” (S5U5TB2). Selain itu, Ustaz Uwais cenderung menggunakan ICT ketika penghasilan inovasi. Ketika melihat carta alir haji di sebuah sekolah, dia terfikir nak hasilkan carta yang sama. Namun, dia terus tetapkan untuk memasukkan elemen *Augmented Reality* (AR). Maka, terhasillah Kembara Tanah Suci (S1U1AD1). Katanya, “Yang poster haji ni, ana dapat inspirasi daripada sekolah sains X... Ana pergi sana, ana nampak daripada jauh... Satu sudut tu, kembara haji... Ana terfikir, nak buat, tapi ana nak yang interaktif” (S1U1TB1).

Minat dan kecenderungan guru itu yang menjadikan guru tersebut pakar dan mahir, menggunakan sesuatu kaedah atau teknik tertentu. Maka penghasilan inovasi berdasarkan kecenderungan dan minat mereka tidak patut disekat kerana kepakaran mereka telah dibina dari sudut itu. Kepakaran itu yang sepatutnya dimanfaatkan ketika penghasilan inovasi.

Sesuatu pertandingan inovasi tidak sepatutnya menyekat minat dan kecenderungan peserta pertandingan dengan meletakkan mesti menghasilkan inovasi dalam bentuk tertentu. Hal ini disuarakan oleh Ustazah Huda, “itu yang akak bersuara dengan jabatanlah. Cuba buat macam, inovasi tu, you boleh buat atau tidak boleh buat, mengikut keluar biasaan you”

(S3U3TB1)

#### MENEROKA INOVASI SEDIA ADA

Peserta kajian meneroka inovasi sedia ada untuk merangsang idea baru inovasi, terutamanya dalam mencari idea yang bertaraf dunia. Jelas Ustaz Uwais, “Bila kita explore, explore, game board dunia luar... (Explore guna internet) kan? Kita nampak idea. Baru nampak idea. Sebab kalau boleh ana nak buat game yang bertaraf dunialah” (S1U1TB1). Bagi memastikan proses penerokaan idea inovasi sedia ada dilakukan dengan mudah dan tanpa batasan tempat dan waktu, maka kemudahan internet dimanfaatkan. Ustazah Arisya bercerita mengenai kisahannya mencari ilham untuk menyusun inovasi lagunya. Katanya, “kadang kadang tengok google punya video kan. Sekarang kan banyak youtube youtube kan benda tu antara kita... kalau Bahasa arab Muallim Haza punya video, nyanyi bahasa Arab sekolah rendah kan” (S8U8TB2). Panduan dalam talian diakui menjadi sumber jana idea. Jelas Ustazah Aleeya, “Asalnya bukannya ini... Besar sebenarnya yang saya buat itu. Yang Pop-up itu sebab sebelum ini saya buat kat itu. Bila saya tengok ada boleh buat kad benda itu, boleh timbul kan? Asal saya tengok di Youtube” (S4U4TB3). Tambah Ustazah Aleeya lagi, “Saya fikir benda (yang besar) tu nak letak kat mana. Hujung tahun rosak kan. Tu yang saya terfikir (nak ubah), tengok kat Youtube” (S4U4TB1).

#### MEMBACA

Peserta kajian membaca buku untuk mendapatkan idea. Jelas Ustaz Imdad, “buku yang ustaz buat tu, yang buku inovatif ustaz, pergi tengok, “Oh begini,” apply” (S6U6TB1). Pembacaan buku turut dibuat terhadap buku yang mengaplikasikan bentuk inovasi yang diinginkan. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Ustazah Arisya yang sukakan inovasi berbentuk akronim. Katanya, “buku modul gemilang tu dia ada KABUS... Kalau saya jumpa akronim je saya baca” (S8U8TB2). Selain daripada buku fizikal, peserta kajian turut meneroka bahan bacaan daripada atas talian. Jelas Ustazah Ainur, “banyak (baca dari internet). Kalau google tu kan banyak... Memang cari lah... Macam mana nak hasilkan tulah, inovasi tu kan? Apa masalah, apa objektif, matlamat kita nak buat, penyelesaian langkah-langkah tu, memang google lah semua benda tu... Berhari-hari google” (S5U5TB2).

MENGHADIRI KURSUS ATAU BENGKEL

Peserta kajian mengakui, mereka mendapat idea-idea baru untuk menambah baik inovasi yang telah mereka hasilkan apabila menghadiri kursus atau bengkel tertentu berkaitan dengan inovasi. Jelas Ustazah Ainur, “Memang bengkel... tentang inovasi... Dia bagi come out dengan idea macam mana lagi nak buat inovasi tu... Dia buat game, roblox tau ke? ... Bila dah dengar tentang ceramah tu, dapat merasakan adalah kelemahan (pada Solatku Power) sebenarnya kat situ” (S5U5TB2). Oleh kerana itu, peserta kajian selalu mengikuti pelbagai kursus dan bengkel mengenai inovasi yang dianjurkan oleh Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) dan Pejabat Pendidikan Daerah (PPD). Jelas Ustaz Zakkir, “Kursus inovasi tu... (tentang) macam mana nak kena buat, lagi satu dari segi bahan-bahan tu... Lepas tu bahan yang dihasilkan tu, dia kita kena fikirkan bahan tu mudah, ringan, tak mahal, kalau boleh guna bahan terbuang, supaya dia lagi kurang kos dia lagi bagus... Mudah dibawa” (S2U2TB2). Melalui kursus atau bengkel tersebut, pakar-pakar inovasi dijemput oleh penganjur nak memberikan pelbagai komen membina mengenai cara untuk menambah baik kualiti inovasi. Jelas Ustazah Ainur, “masa (kursus) PPD tu... (belajar) bagaimana kita nak menambah baik lagi. Sebab bila dekat PPD tu dia ada orang yang pakar yang, yang dia invite untuk datang. Bila dia tengok kita punya benda tu dia boleh komen macam-macam” (S5U5TB2).

MENYERTAI PERTANDINGAN

Melalui penyertaan dalam pertandingan inovasi, idea-idea baru dapat ditambah, pandangan baru mengenai penggunaan sesuatu bahan sedia ada di sekitar dapat diketahui dan kaedah yang tidak disangka-sangka dapat diterokai daripada peserta-peserta lain. Jelas Ustaz Imdad:

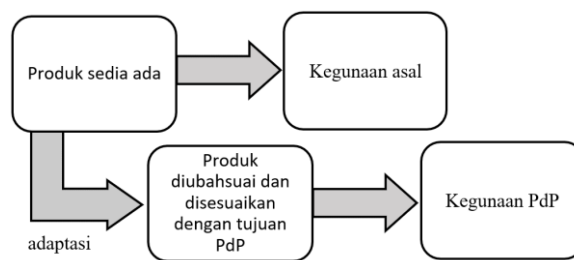
“Kita boleh tengok idea orang... Apa yang kita boleh apply dekat anak-anak kita? Contoh lah, bila pertandingan... Kita nak kita nak curi idea orang. Kita macam, eh? Ini je buat dia? Tapi dia punya dia punya kesan tu kan, ya Allah hebatnya kesan dia... Benda simple tapi tak terfikir kat kita... Bukanlah mencuri, tapi kita boleh ada idea baru, ada benda yang, benda yang simple simple boleh dijana, bahan-bahan tu, bahan-bahan kat sekolah, bahan-bahan kat rumah... Kita kena belajar daripada orang lain”

(S6U6TB2)

ADAPTASI PRODUK INOVASI SEDIA ADA

Maksud adaptasi adalah pengubahsuaian produk sedia ada untuk disesuaikan dengan penggunaan bagi tujuan

yang berbeza. Hal ini diakui oleh Ustaz Uwais, katanya, “Ya. Kita ada base (bagi setiap inovasi). Ada, orang kata apa? Benda yang kita pegang” (S1U1TB1). Walau bagaimanapun, produk sedia ada diubahsuai untuk disesuaikan dengan pengajaran dan pembelajaran. Contohnya seperti yang dinyatakan oleh Ustaz Zakkir, “Oh! Sahibba yang rumi tu kan. Tulisan rumi tu, asalnya daripada situ lah. Jadi saya nak aplikasikan kepada jawi tapi nak lain sedikit” (S2U2TB2).



RAJAH 2. Proses adaptasi inovasi.

Lahirnya permainan Jawi Abqori oleh Ustaz Zakkir adalah dengan mengambil inspirasi daripada permainan Sahibba (S2U2AD1). Perbezaannya adalah dari sudut tulisan, iaitu rumi dan jawi. Hal yang sama dilakukan oleh peserta kajian lain. Buktinya dapat diamati melalui analisis dokumen yang dijalankan terhadap inovasi yang dihasilkan oleh peserta kajian, menunjukkan bahawa setiap satu inovasi mengambil contoh produk sedia ada. Antara contoh inspirasi dalam penghasilan inovasi oleh peserta kajian dapat difahami melalui Jadual 2.

JADUAL 2. Adaptasi inovasi peserta kajian daripada inspirasi inovasi sedia ada.

Peserta Kajian	Inovasi	Sumber inspirasi
Ustaz Uwais	Pintar Haji	Saidina
	Global Games	Zakat
	Eksplorasi Solat	Jom Dam Ular
Ustaz Zakkir	Jawi Abqori	Sahibba
Ustazah Huda	Roda Audit Solat	Roda Impian
Ustazah Ainur	Solatku Power!	Dam Ular
Ustaz Imdad	Kit Solat Awesome	Puzzle

BERKONSULTANSI DENGAN PAKAR

Peserta kajian mengambil langkah untuk berkonsultasi dengan pakar bagi meneroka idea baru, sama ada pakar dari kalangan rakan guru atau pakar daripada luar. Secara umumnya, peserta kajian merujuk rakan-rakan guru yang berpengalaman dalam

menghasilkan inovasi. Jelas Ustaz Zakkir, “kadang-kadang cikgu-cikgu yang dah pandai pun macam Ustaz J tu pun, saya tanya dia” (S2U2TB2). Pengalaman yang ada pada guru sebegini memudahkan mereka berkongsi kaedah mereka menghasilkan sesuatu inovasi. Jelas Ustazah Ainur, “Pakar ni macam tu lah, guru inovasi yang dah buat inovasi banyak-banyak tu, yang tanya macam ni lah. Tanya saya macam mana ada buat ni, macam mana nak ni” (S5U5TB2). Selain itu, rakan sekerja yang kreatif turut dirujuk untuk menjana idea. Jelas Ustazah Aleeya, “Pergi rumah Ustaz, buat untuk tunjukkan cara macam mana nak lipat tu... Tak faham maksud Ustaz tu lipat macam mana kan” (S4U4TB1). Peserta kajian belajar daripada guru yang mahir dalam kemahiran tertentu, seperti yang dinyatakan oleh Ustazah Huda, “Yang ni, yang terbaru. akak kecikkan, pakai kayu, sebab akak nak, budak-budak lelaki, dia minat, macam pertukangan... Ni akak belajar dengan cikgu Kemahiran Hidup. Yang dah bersara. Jadi dia ajar akak” (S3U3TB1). Begitu juga dengan Ustaz Zakkir yang mendapatkan bimbingan daripada guru ICT untuk memandunya dalam penerapan teknologi dalam inovasinya. Katanya, “Tanya cikgu... Cikgu ni lah, asas komputer, ASK... Dia memang bahagian komputer ni kan” (S2U2TB2).

Selain itu, peserta kajian turut mendapatkan nasihat daripada pakar luar bagi mendapatkan idea, ilmu dan kemahiran ketika menghasilkan sesuatu bentuk inovasi. Contohnya, Ustazah Aleeya mengambil inisiatif bertemu dengan jurutera kertas, iaitu Encik A untuk mempelajari kaedah melipat kertas yang betul. Kata Ustazah Aleeya, “Saya jumpa Encik A. Dia ajarkan saya cara macam mana betul-betul nak lipat. Contohnya Kaabah nya, macam mana nak letaknya. Macam mana nak ni” (S4U4TB1).

#### BERKOLABORASI

Kolaborasi adalah kerjasama yang wujud antara peserta kajian dengan pelbagai pihak untuk menghasilkan inovasi. Dapatan menunjukkan peserta kajian berkolaborasi dengan empat pihak dalam proses jana idea, iaitu; pelajar, rakan guru, pentadbir dan Institut Pengajian Tinggi (IPT). Kolaborasi dengan pelajar yang minat dan mahir adalah salah satu cara untuk jana idea yang kadang-kadang tidak terfikir oleh guru. Jelas Ustazah Ainur, “Sebenarnya dia memudahkan kita tau. Sebab budak ni banyak benda yang kita tak tahu. Dan diorang ni pun ada idea-idea diorang yang tersendiri... Kadang-kadang idea budak tu sebenarnya lagi canggih... Lagi advance, lebih sesuai diaplikasikan” (S5U5TB3). Ustazah Aisyah pula berkata, “saya fikir kalau orang ada kemahiran, bagi peluang dekat dia, sama juga dekat pelajar kan? Pelajar tu ada kemahiran, buat apa kita nak ni kan? Bagi peluang dekat dia, dia touch up balik kemahiran

yang dia ada” (S7U7TB2). Kolaborasi dengan pelajar menjadikan sesuatu projek inovasi itu lebih sesuai digunakan oleh pelajar. Ujar Ustaz Uwais, “Sebab kadang-kadang syeikh, anak-anak ni, game sesuai dengan zaman dia. Macam game haji ni, kan ana suruh budak kelas hujung yang buat” (S1U1TB1). Jelas Ustazah Ainur, “budak sekarang tu yang banyak gamers... Jadi benda yang melibatkan orang kata kan, kalau kita bagi dia sekejap je, buat... Bagi task menggunakan komputer, sekejap je dia boleh buat, kan? Jadi memang baguslah” (S5U5TB1). Selain itu, kolaborasi turut berlaku dengan rakan guru. Jelas Ustaz Uwais, “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” (S1U1TB1).

Kolaborasi untuk jana idea turut berlaku dengan pentadbir. Kolaborasi dengan pentadbir dilakukan oleh Ustazah Huda ketika menyusun Trademark. Bercerita mengenai kolaborasinya, perbincangan selalu berlaku antara dia dan pengetuanya sehingga terhasilnya Trademark. Ustazah Huda bercerita, “Trademark ni kata-kata motivasi... Ni kata-kata ni, akak combine dengan JUSA kita. Dah pencen dah. Dia pengetua cemerlanglah... Dia jenis pengetua yang suka, macam, something you ada, kadang-kadang dia panggil, ustazah, free tak kul berapa? Saya nak datang, saya ada idea, saya nak buat macam ni” (S3U3TB1). Fokus Ustazah Huda adalah pada pelajar. Manakala, pengetuanya meluaskan lagi skop inovasi tersebut untuk disesuaikan dengan penggunaan dalam perhimpunan sekolah. Katanya, “Dulu akak cakap. Wahai anaku sayang! Ye sayang. Anak cemerlang duduknya segak, badannya segak. Wajahnya ceria. Pandang guru satu keberkatan. Habis. Ok, camtum. Warga SRI, cemerlang” (S3U3TB3). Gabungan kedua-dua menghasilkan Trademark yang diguna pakai sehingga sekarang.

Kolaborasi dengan IPT pula dialami oleh Ustaz Uwais. Dia mempunyai idea untuk menghasilkan inovasi zakat dan mempunyai kepakaran menghasilkan inovasi gamifikasi, manakala pensyarah universiti tersebut pula mempunyai kepakaran dari sudut konten zakat dan tiada idea untuk menghasilkan inovasi. Gabungan mereka berjaya menghasilkan inovasi zakat dalam bentuk gamifikasi. Ustaz Uwais bercerita mengenai permulaan kolaborasi tersebut:

“Bila ana dah menang inovasi, orang kata glemela konon... Bila Prof Madya A ni nampak ana, dia telefon ana. Dia datang dengan pelajar dia... Dia kata bantulah kami, bantulah U untuk buat gameboard. Masa tu, kat kotak fikiran ana, game zakat. Dan dia nak buat game zakat. Macam orang mengantuk disorongkan bantallah” (S1U1TB1)



## PERBINCANGAN

Dapatan menunjukkan peserta kajian menggunakan lapan kaedah untuk menjana idea, iaitu: i) berfikir secara berfokus, ii) meneroka inovasi sedia ada, iii) membaca, iv) menghadiri kursus atau bengkel, v) menyertai pertandingan, vi) adaptasi produk inovasi sedia ada, vii) berkonsultasi dengan pakar, dan viii) berkolaborasi.

Antara yang menarik mengenai dapatan ini adalah peserta kajian menambah pengetahuan mereka ketika menjana idea. Antara kaedahanya adalah melalui pembacaan dan pertanyaan. Peserta membaca sama ada buku fizikal ataupun buku dalam talian dan bertanya kepada pakar, sama ada ketika kursus atau bengkel, ketika menyertai pertandingan dan ketika berkonsultasi dengan pakar tertentu. Dari sudut pembacaan, selaras dengan konsep *iqra'* (al-'Alaqa, 96:1). Dalam wahyu yang pertama ini, Allah s.w.t. menyeru manusia untuk menambah pengetahuan dengan membaca agar dapat menjadi kuat (Wahbah az-Zuhaili 1997). Selain itu, dari sudut pertanyaan pula, selaras dengan konsep pertanyaan kepada *ahli zikr* jika tidak mempunyai sesuatu pengetahuan (an-Nahl, 16:43; al-Anbiya', 21:7). Wahbah az-Zuhaili (1997) ketika menafsirkan ayat 43 surah an-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. Dalam hal ini, para guru boleh memanfaatkan Program Pembangunan Profesionalisme Berterusan (PPPBB) yang dianjurkan oleh KPM untuk sentiasa meningkatkan kualiti diri dengan mengikuti program-program seperti inovasi, kajian tindakan, kursus, penulisan, perkongsian ilmu, penyelidikan, seminar, bengkel, bimbingan dan permentoran, lawatan kerja, ulasan buku dan Komuniti Pendidikan Profesional (PLC) (Kementerian Pendidikan Malaysia 2013). Sama ada melalui pembacaan atau pertanyaan, keperluan kepada menambah pengetahuan bertepatan dengan pandangan Ibn Khaldun (2001), Kim (2017) dan Mohd Zaidi Ismail (2014) mengenai keperluan kepada kepelbagaian pengetahuan untuk menghasilkan inovasi.

Selain itu, dapatan ini turut mengesahkan dapatan kajian Rozaini Tukimin et al. (2021) mengenai proses penjanaan idea yang dilalui oleh guru inovatif bahasa Arab, antaranya: berfikir secara serius, membaca, rangsangan yang unik, bahan inovasi dari subjek lain, internet, lagu popular dan modifikasi idea orang lain. Mengenai berfikir secara serius, ia turut menepati pandangan Serdyukov (2017) dan Thurlings et al. (2015) bahawa proses jana idea perlu dilakukan secara

sengaja. Hal ini turut menepati Model Organisasi Inovasi yang dicadangkan oleh Amabile (1988) agar sesuatu inovasi itu dihasilkan secara objektif dalam sesuatu organisasi. Secara simboliknya, pemikiran secara sengaja dapat dilihat melalui perintah Allah s.w.t. supaya bermusafir dengan melihat asal kejadian Allah s.w.t. (al-Ankabut, 29:90). *Fi'l amr* yang digunakan pada kalimah (سيروا في الأرض) adalah isyarat kepada pemikiran dan penerokaan ilmu pengetahuan baru melalui pemerhatian (Wahbah az-Zuhaili 1997) yang disusuli dengan imaginasi kepada penghasilan sesuatu inovasi baru (Al-Karasneh & Saleh 2010). Sikap suka menjana idea adalah salah satu daripada sikap proaktif yang sepatutnya ada pada Guru Pendidikan Islam (Mohd Nasri 2017). Selain itu, proses jana idea melalui adaptasi menepati maksud inovasi yang sebenar (Lednor 2019).

Uniknya dapatan kajian ini adalah, peserta kajian berkolaborasi dengan pelbagai pihak untuk menjana idea inovasi. Antara pihak yang dipilih untuk menjalinkan kolaborasi adalah pelajar. Tindakan yang diambil oleh peserta kajian ini menunjukkan mereka meyakini kemampuan pelajar menghasilkan inovasi dengan sedikit panduan daripada mereka. Walau bagaimanapun, dalam hal ini, guru perlu pandai menyeimbangkan keberadaannya ketika projek inovasi itu dijalankan agar tidak mengganggu pelajar berkreativiti dan berinovasi (Jolly 2009). Selain itu, kolaborasi dengan pelajar turut selaras dengan konsep inovasi hidup, iaitu pengguna dilibatkan sebagai pencipta bersama ketika penjanaan idea inovasi (Mathe 2016). Dalam konteks pendidikan, pelajar adalah pengguna. Selain itu, rakan guru, pentadbir dan IPT juga dilibatkan sebagai rakan ketika menghasilkan inovasi. Keadaan ini selaras dengan konsep inovasi terbuka, iaitu perkongsian pengetahuan antara pakar melangkaui kepakaran yang berada dalam sesuatu unit organisasi (Lednor 2019).

Konsep kolaborasi turut selaras dengan konsep *ta'awun* atas perkara kebaikan dan takwa (al-Maidah, 5:2). Untuk mewujudkan kolaborasi, program anjuran KPM seperti Komuniti Pembelajaran Profesional (PLC) perlu dimanfaatkan agar kolaborasi antara ahli panitia dan sesama rakan guru di sesuatu sekolah dapat diwujudkan serta penghasilan inovasi dapat direalisasikan (Bahagian Pendidikan Guru n.d.). Melalui PLC, inovasi sedia ada oleh guru dapat dicari dan diadaptasi serta diaplikasi dalam konteks yang lebih besar dan luas (Lee et al. 2015). Berdasarkan dapatan kajian ini, kolaborasi pelbagai pihak, terutamanya pihak universiti dan pihak industri serta penglibatan agensi yang berkepakaran dalam bidang inovasi seperti Yayasan Inovasi Malaysia (YIM) dapat membantu para guru menjana idea dengan lebih sistematik. Selain itu, pertandingan inovasi yang dianjurkan oleh KPM yang menghadkan penyertaan berpasukan antara guru-guru dalam sekolah juga boleh

diperluaskan, agar menerima penyertaan berpasukan yang melibatkan guru-pelajar, guru berbeza sekolah dan guru dengan pihak luar KPM seperti industri dan universiti. Langkah ini mampu merangsang budaya kolaboratif ketika menghasilkan inovasi kerana memenuhi tuntutan dan format yang diinginkan oleh penganjur pertandingan. Kewujudan budaya kolaboratif melangkaui organisasi juga mampu membuka ruang dan peluang kepada penerokaan inovasi dalam pasaran-pasaran baru dengan idea-idea baru yang lebih kreatif dan inovatif (Lednor 2019). Keadaan ini secara langsung akan menyemarakkan lagi eko-sistem inovasi dalam pendidikan (Serdjukov 2017).

#### KESIMPULAN

Kajian ini telah mengkaji kaedah yang digunakan oleh guru inovatif untuk menjana idea dalam menghasilkan inovasi pengajaran Pendidikan Islam. Dapatan menunjukkan terdapat lapan kaedah yang digunakan guru-guru untuk menjana idea ketika menghasilkan inovasi, iaitu: i) berfikir secara berfokus, ii) meneroka inovasi sedia ada, iii) membaca, iv) menghadiri kursus atau bengkel, v) menyertai pertandingan, vi) adaptasi produk inovasi sedia ada, vii) berkonsultasi dengan pakar, dan viii) berkolaborasi. Implikasinya, dapatan ini menyumbang kepada ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan Islam, di mana ia dapat digunakan oleh para guru Pendidikan Islam sebagai panduan untuk memulakan langkah dalam melibatkan diri untuk menghasilkan inovasi pengajaran. Beberapa langkah dapat diambil sebagai permulaan, antaranya dengan melengkapkan diri dengan ilmu pengetahuan yang cukup agar dapat memanipulasi pengetahuan sedia ada ketika menghasilkan inovasi. Mereka perlu sentiasa bermuhasabah diri agar kemampuan diri mereka dapat diterokai contohnya sesuatu yang mereka minati atau kelebihan diri mereka yang tiada pada diri orang lain dan seterusnya digunakan untuk menghasilkan inovasi. Melalui manipulasi kelebihan diri itu menjadikan inovasi yang akan mereka hasilkan bersifat unik, baharu, dan tidak terfikir oleh orang lain selain daripada dirinya. Selain itu, guru-guru disaran untuk mendapatkan panduan daripada guru-guru lain yang mahir berinovasi melalui konsultasi dan kolaborasi untuk menyelesaikan isu kekurangan pengetahuan, selain daripada meringankan bebanan penghasilan inovasi. Melalui kolaborasi, guru dapat menjana idea dengan lebih baik dan menghasilkan inovasi dengan kualiti yang lebih baik. Kajian ini mempunyai beberapa limitasi, terutamanya dari sudut metodologi. Dapatan kajian mungkin berbeza jika melibatkan peserta kajian yang lain. Oleh kerana kajian ini dijalankan dengan melibatkan guru inovatif Pendidikan Islam, maka kajian sama boleh dijalankan

terhadap guru inovatif dalam opsyen yang lain. Secara khusus bagi guru Pendidikan Islam, kesemua peserta kajian dalam kajian ini adalah guru inovatif Pendidikan Islam di sekolah menengah yang mengajar di sekitar zon selatan dan tengah Malaysia. Maka, dapatan kajian mungkin berbeza jika kajian dijalankan terhadap guru inovatif Pendidikan Islam sekolah rendah dan guru inovatif Pendidikan Islam sekolah menengah di zon yang berbeza. Dapatan kajian ini juga boleh digunakan dalam pembinaan instrumen soal selidik bagi kajian kuantitatif berkaitan.

#### 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. doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.036
- Aldrich, A. S. 2017. *Innovative Teachers and the Experiences, Motivations, and Mechanisms that Impact their Innovation: An Examination of Innovative Teaching at Punahou School*. Tesis PhD. University of Hawai.
- Amabile, T. 1988. A Model of Creativity and Innovation in Organizations. *Research in Organizational Behavior* 10: 123–167.
- Bader, L., Kruse, A., Dreßler, N., Müller, W. & Henninger, M. 2020. Virtual Design Thinking - Experiences From the Transformation of Design Thinking To the Virtual Domain. *ICERI2020 Proceedings* 1(January 2021): 9091–9099. doi:10.21125/iceri.2020.2019
- Bahagian Pendidikan Guru. (n.d.). Komuniti Pembelajaran Profesional (PLC). Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Benyus, J. M. 2020. A Biomimicry Primer. *Biomimicry*. biomimicry.net [10 November 2020].
- 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. doi:10.4236/ce.2018.95054
- Chiemeka-unogu, C. M. 2018. Planned Educational Change and Innovation Process in Nigeria: Evaluation of Universal Basic Education. *International Journal of Scientific Research in Education* 11(1): 71–89.
- Creswell, J. W. & Miller, D. L. 2000. Determining Validity in Qualitative Inquiry. *Theory into Practice* 39(3): 124–130. doi:10.1207/s15430421tip3903
- Dawson, P. & Andriopoulos, C. 2017. *Managing Change, Creativity & Innovation*, hlm. 3rd Editio. Singapore: SAGE Publications.
- Dilobarkhon, K. 2019. The importance of modern innovation in education. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences* 7(12): 659–661.
- Fatahiyah Elias. 2020. *Amalan Guru tentang Pendekatan Berpusatkan Murid dalam Pengajaran Akidah untuk Pembelajaran Murid*. Tesis PhD. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ibn Khaldun, A. M. 2001. *Mukaddimah Ibn Khaldun*. Beirut:

- Dar al-Kitab al-'Arabi.
- Jamal Badi. 2007. Creative Thinking Among Today's Muslims: Barriers and Breakthroughs. *Thinking* 8(1): 1–36.
- Jamal Badi. 2014. Divine Creativity and Its Impact on Revitalizing Muslims' Creativity. *'Ulūm Islāmiyyah Journal* 13: 91–114. doi:10.12816/0012631
- Janssen, O. 2003. Innovative behaviour and job involvement at the price of conflict and less satisfactory relations with co-workers. *Journal of Occupational and Organizational Psychology* 76(3): 347–364. doi:10.1348/096317903769647210
- Jolly, P. 2009. Research and Innovation in Physics Education: Transforming Classrooms, Teaching, and Student Learning at the Tertiary Level. *AIP Conference Proceedings* 1119, hlm. Vol. 52, 52–58.
- 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. doi:10.1037/a0033295
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 2011. Buku Panduan Kreativiti: Pembangunan dan Amalan Dalam Pengajaran dan Pembelajaran. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 2013. Pelan Pembangunan Profesionalisme Berterusan (PPPB). 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. doi:10.1515/ctra-2017-0015
- Kirton, M. J. 2003. Adaption-innovation: In the Context of Diversity and Change. *Adaption-Innovation: In the Context of Diversity and Change*. London and New York: Routledge: Taylor & Francis Group. doi:10.4324/9780203695005
- Lednor, P. W. 2019. How to be Innovative. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Lee, D., Ying, T. W. & Hong, H. 2015. Professional Learning Communities: A Movement for Teacher-led Professionalism. Singapore: National Institute of Education.
- Maizatul Suraya Muhammad Nor. 2020. *Kaedah Penerapan Kemahiran Generik di Sekolah Menengah Kluster Kebitaraan Kokurikulum Persatuan Agama Islam*. Tesis PhD. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mathe, H. 2016. Living Innovation: Competing in the 21st Century Access Economy. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Maxwell, J. A. 2008. Designing a Qualitative Study. *Applied Research Designs*, hlm. 214–253.
- Merriam, S. B. 2009. Qualitative Research. Francisco: Jossey-Bass.
- Messmann, G., Mulder, R. H. & Gruber, H. 2010. Relations Between Vocational Teachers' Characteristics Of Professionalism And Their Innovative Work Behaviour. *Empirical Research in Vocational Education and Training* 2(1): 21–40.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1994. Qualitative Data Analysis. United Kingdom: SAGE Publications.
- Mohd Azmir Mohd Nizah, Anita Ismail, Muhammad Mustaqim Mohd Zarif, Adibah Sulaiman, Hisham Muhammad Taky Eldin Kandil & Atoma, P. 2015. A Preliminary Study On The Islamic Creativity Practices. *Mediterranean Journal of Social Sciences* 6(4S1): 517–522. doi:10.5901/mjss.2015.v6n4s1p517
- Mohd Faez Ilias, Muhamad Faiz Ismail & Kamarul Azmi Jasmi. 2013. The Perception of Islamic Education Teacher on Teaching Aids in Smart School: A Pilot Study. *Jurnal Teknologi* 65(1): 39–43.
- Mohd Faez Ilias, Murihah Abdullah, Kalthom Husain, Kamarul Azmi Jasmi, Abdul Hafiz Abdullah & Arief Salleh Rosman. 2016. Jenis-jenis Sumber Pengetahuan Guru Pendidikan Islam dalam Penggunaan Bahan Bantu Mengajar di Sekolah Bestari. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi* 3(2–1): 41–54.
- Mohd Nasri Abdullah. 2017. *Pengalaman Kompetensi dalam Kalangan Pensyarah Pendidikan Islam Institut Pendidikan Guru di Malaysia*. Tesis PhD. Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Zaidi Ismail. 2014. Islam & Higher-Order Thinking: An Overview. Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.
- Mohd Zaidi Ismail. 2016. Aqal dalam Islam: Satu Tinjauan Epistemologi. Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.
- Müller-Rotenberg, C. 2020. Design Thinking for Dummies. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Noor Hisham Md Naw. 2014. Sinergi Pemikiran Islam Kritis Kreatif. Kelantan: Penerbit Universiti Malaysia Kelantan.
- Noy, C. 2008. Sampling Knowledge: The Hermeneutics of Snowball Sampling in Qualitative Research. *International Journal of Social Research Methodology* 11(4): 327–344. doi:10.1080/13645570701401305
- Nursafra Mohd Zhaffar. 2017. *Kefahaman dan Amalan Penerapan Pemikiran Kritis dalam Pengajaran Pendidikan Islam Sekolah Menengah*. Tesis PhD. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nurul Asiah Fasehah Muhammad. 2015. *Pengaruh Tahap Kepercayaan Epistemologi Islam dan Tahap Konsep Kendiri terhadap Tahap Amalan Pengajaran Guru Pendidikan Islam*. Tesis PhD. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Onwuegbuzie, A. J. & Leech, N. L. 2007. A Call for Qualitative Power Analyses. *Quality & Quantity* 41: 105–121. doi:10.1007/s11135-005-1098-1
- Patton, M. Q. 2002. Two Decades of Developments in Qualitative Inquiry: A Personal, Experiential Perspective. *Qualitative Social Work* 1(3): 261–283. doi:10.1177/1473325002001003636
- Rogers, E. M. 1983. Diffusion of Innovations, hlm. Third Edit. New York: The Free Press. doi:10.1002/chp.4750170109
- Rozaini Tukimin, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff & Harun Baharudin. 2021. Source of Ideas of Teacher-Generated Innovation in Teaching Arabic Language in Primary Schools. *International Journal of Academic Research in Progressive Education & Development* 9(2): 831–843. doi:10.6007/IJARPEd/v9-i2/8893
- Serdyukov, P. 2017. Innovation In Education: What Works, What Doesn't, And What To Do About It? *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning* 10(1): 4–33. doi:10.1108/JRIT-10-2016-0007
- Shavinina, L. 2013. How to Develop Innovators? Innovation Education for the Gifted. *Gifted Education International* 29(1): 54–68. doi:10.1177/0261429412440651
- Sola, E., Hoekstra, R., Fiore, S. & Mccauley, P. 2017. An Investigation of the State of Creativity and Critical Thinking in Engineering Undergraduates. *Creative Education* 8: 1495–1522. doi:10.4236/ce.2017.89105

- Tengku Sarina Aini Tengku Kasim, Fatimah Sahida Abdurajak, Yusmini Md Yusoff & Madiha Baharuddin. 2017. Pendekatan Konstruktivisme Di Malaysia Dan Brunei Darussalam: Satu Tinjauan Awal Terhadap Pengalaman Guru Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Educational Research* 2(1): 23–35.
- 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. doi:10.3102/0034654314557949
- Tikly, L. & Milligan, L. 2017. *Learning from Innovation for Education in Rwanda* (No. 04).
- Wahbah az-Zuhaili. 1997. *At-Tafsir al-Munir fil Akidah wasy Syari'ah wal Manhaj*. Damsyik: Darul Fikr al-Mu'asoroh.
- Wan Ali Akbar Wan Abdullah, Khadijah Abdul Razak, Mohd Isa Hamzah & Nursafra Mohd Zhaffar. 2020a. Inovasi: Inspirasi daripada Mukjizat Para Nabi. *e-Proceedings of International Conference on Educational Research*, hlm. 1217–1224. Bangi: Institut Pendidikan Guru Kampus Pendidikan Islam.
- Wan Ali Akbar Wan Abdullah, Khadijah Abdul Razak, Mohd Isa Hamzah & Nursafra Mohd Zhaffar. 2020b. Pengetahuan Untuk Menghasilkan Inovasi Pengajaran dalam Kalangan Guru Inovatif Pendidikan Islam. *Asian People Journal* 3(2): 192–201.
- Wan Ali Akbar Wan Abdullah & Nursafra Mohd Zhaffar. 2018. *Inovasi Pendidikan Islam: Inspirasi dan Transformasi*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Buku Malaysia (ITBM).
- Yin, R. K. 2011. *Qualitative Research from Start to Finish*. New York and London: The Guilford Press.
- Zanaton Iksan, Salasiah Hanin Hamjah, Tengku Intan Zarina Tengku Puji & Mohd Noor Saper. 2016. Kualiti Ilmu Berasaskan Kesahan dan Kebolehpercayaan Data dalam Penyebaran Ilmu Islam: Perbincangan Berasaskan Kajian Kualitatif. *Jurnal Hadhari* 8(1): 13–30.

Wan Ali Akbar Wan Abdullah  
Fakulti Pendidikan  
Universiti Kebangsaan Malaysia  
Emel: wanaliakbar.kpm@gmail.com

Khadijah Abdul Razak  
Fakulti Pendidikan  
Universiti Kebangsaan Malaysia  
Emel: khadijah.razak@ukm.edu.my

Mohd Isa Hamzah  
Fakulti Pendidikan  
Universiti Kebangsaan Malaysia  
Emel: isa\_hamzah@ukm.edu.my

\*Pengarang untuk surat-menyurat, emel: wanaliakbar.kpm@gmail.com