

KONSEP INOVASI MENURUT PANDANGAN GURU INOVATIF PENDIDIKAN ISLAM

(The Concept of Innovation According to Innovative Teachers of Islamic Education)

*Wan Ali Akbar Wan Abdullah¹, Khadijah Abdul Razak¹, Mohd Isa Hamzah¹, Nursafra Mohd Zhaffar²

¹Fakulti Pendidikan
Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)
43600 Bangi, Selangor, Malaysia.

²Unit Pengurusan
Kolej Komuniti Kuala Pilah
72000 Kuala Pilah, Negeri Sembilan, Malaysia.

*Corresponding author's email: wanaliakbar.kpm@gmail.com

Article History:

Submit: 4 March 2020

Accepted: 15 April 2020

Revised: 24 June 2020

Published: 29 June 2020

Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education

Vol. 4, No. 1 (2020), 13-21

Abstrak

Pemahaman tentang konsep inovasi mampu menjadi pemangkin kepada penghasilan inovasi di kalangan para guru. Kajian mengenai kefahaman inovasi ini dilakukan terhadap dua Guru Inovatif Pendidikan Islam (GIPI). Temu bual dijalankan secara mendalam dan separa struktur. Dapatan dibahagikan kepada tiga tema, iaitu; konsep inovasi dalam Islam, elemen inovasi dan bentuk inovasi. Dari sudut konsep inovasi dalam Islam, GIPI mengakui kesempurnaan Allah sebagai Inovator. Dari sudut elemen inovasi, ada dua elemen yang dibincangkan, iaitu; adaptasi dan kombinasi. Dari sudut bentuk inovasi pula, ada empat sub-tema iaitu; teknik pengajaran, Bahan Bantu Mengajar (BBM), program dan tidak semestinya ICT. Kajian ini memberi implikasi secara langsung kepada para Guru Pendidikan Islam (GPI) agar dapat memahami konsep inovasi dan seterusnya turut sama terlibat dalam penghasilan inovasi Pendidikan Islam (PI).

Kata kunci: Konsep inovasi, Guru Inovatif Pendidikan Islam, Inovator

Abstract

An understanding of the concept of innovation can be a catalyst for innovation among teachers. The study of innovation's understanding was conducted on two Innovative Teachers of Islamic Education (GIPI). Interviews are conducted thoroughly and semi-structured. The findings are divided into three themes, namely; concepts of innovation in Islam, elements of innovation and forms of innovation. From the point of view of innovation in Islam, GIPI acknowledges the perfection of Allah as an Innovator. In terms of innovation elements, there are two elements discussed, namely; adaptations and combinations. In terms of the forms of innovation, there are four sub-themes; teaching techniques, Teaching Aids (BBM), programs and not necessarily, ICT. This study has direct implications for Islamic Education Teachers (GPI) for them to understand the concept of innovation and to be involved in the production of Islamic Education innovation.

Keywords: *Concept of Innovation, Islamic Education Innovative Teacher, Innovator*

1.0 PENGENALAN

Kualiti guru merupakan penentu utama kepada pencapaian murid (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018). Untuk memastikan guru sentiasa mempunyai kualiti dan prestasi yang terbaik, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menggalakkan guru untuk melibatkan diri secara aktif dengan aktiviti berinovasi dan berperanan sebagai guru inovatif. Ada sekurang-kurangnya empat langkah telah diambil oleh KPM, iaitu; 1) menetapkan piawaian guru Malaysia melalui Model Standard Guru Malaysia (MSGM) yang menekankan inovasi sebagai salah satu nilai yang diletakkan dalam domain profesion (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2009), 2) meletakkan satu domain khusus, iaitu kreativiti dan inovasi dalam laluan kerjaya baru sebagai satu domain yang dinilai untuk kenaikan pangkat (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016a, 2016b), 3) mencadangkan inovasi sebagai salah satu aktiviti berterusan yang boleh dijalankan oleh guru melalui Pelan Pembangunan Profesionalisme Berterusan (PPPB) (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013), dan 4) menganjurkan Pertandingan Guru Inovatif sebagai acara tahunan, bermula daripada peringkat

daerah sehingga ke peringkat kebangsaan dan pemenang diumumkan sempena Sambutan Hari Guru (Wan Ali Akbar Wan Abdullah & Nursafra Mohd Zhaffar, 2018).

Di sebalik galakan daripada KPM, kegiatan inovasi di kalangan Guru Pendidikan Islam (GPI) masih kurang kerana kekangan-kekangan berikut; 1) tiada masa, tenaga, tumpuan dan peruntukan (Kamarul Azmi Jasmi, Ab. Halim Tamuri, & Mohd Izham Mohd Hamzah, 2011; Mohammad Amir Wan Harun, Aminuddin Ruskam, Ahmad Syukran Baharuddin, Rashidah Othman, & Mohd Ariff Abdul Sarip, 2015; Mohd Syaubari Othman & Ahmad Yunus Kassim, 2017), 2) kurang kemahiran (Mohd Faez Ilias, Muhamad Faiz Ismail, & Kamarul Azmi Jasmi, 2013a), 3) kurang pengetahuan (Mohd Faez Ilias, Murihah Abdullah, Kalthom Husain, & Mohd Amin Mohd Noh, 2016; Siti Fatimah Ahmad & Ab. Halim Tamuri, 2010), 4) kurang kreativiti dan sikap guru yang negatif (Mohd Faez Ilias, Muhamad Faiz Ismail, & Kamarul Azmi Jasmi, 2013b), 5) tidak gemarkan inovasi dalam pengajaran (Nurul Asiah Fasehah Muhamad, 2015), dan 6) cepat berpuas hati dengan apa-apa yang ada (Asmawati Suhid, Mohd Aderi Che Noh, Abd Muhsin Ahmad, & Khadijah Abdul Razak, 2016).

Menurut Mohd Yusoff Dagang (2016), kefahaman tentang inovasi penting sebagai pemangkin awal kepada kepelbagaian aktiviti kreatif dan penghasilan inovasi yang boleh dimanfaatkan oleh guru terhadap murid. Oleh yang demikian, penting untuk meneroka kefahaman Guru Inovatif Pendidikan Islam (GIPI) yang menjadi dasar kepada motivasi mereka dalam menghasilkan inovasi.

2.0 TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk meneroka kefahaman GIPI mengenai konsep inovasi berdasarkan tiga sudut, iaitu; 1) konsep inovasi dalam Islam, 2) elemen inovasi, dan 3) bentuk inovasi.

3.0 METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini dijalankan secara kualitatif. Pendekatan kualitatif sesuai digunakan kerana kajian ini bertujuan untuk meneroka kefahaman GIPI mengenai konsep inovasi. 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 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 1.0: 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.

Kesahan data dibuat melalui dua kaedah, iaitu; 1) triangulasi sumber, dan 2) semakan rakan sebaya (*peer review*). Triangulasi sumber berlaku apabila data daripada peserta-peserta kajian dibanding beza secara

berterusan untuk mengenalpasti persamaan dan perbezaan antara kategori yang terdapat pada peserta pertama dan turut relevan berulang pada peserta berikutnya (Bogdan & Biklen, 2003). Semakan rakan (*peer review*) pula dibuat melalui perbincangan antara rakan pengkaji bertujuan memastikan dapatan terhasil mencukupi daripada data terkumpul.

4.0 DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian ini disusun secara bertema. Tema terhasil melalui analisis menggunakan kod-kod dengan bantuan perisian Nvivo 12. Pengkaji telah mengaitkan tema umum yang terkandung dalam kerangka konseptual kajian dan soalan kajian sebagai orientasi disiplin untuk melihat, mengumpul dan mentafsir data sehingga mencapai tahap ketepuan. Dapatan kajian ini dipersembahkan mengikut tiga tema utama, iaitu; 1) konsep inovasi dalam Islam, 2) elemen inovasi, dan 3) bentuk inovasi. Seterusnya, terdapat sub-tema bagi tema utama.

4.1 Konsep Inovasi dalam Islam

Dapatan kajian menunjukkan GIPI memahami bahawa konsep inovasi dalam Islam tidak boleh lari daripada mengakui bahawa Allah adalah Inovator mutlak. Hal ini dinyatakan oleh Ustaz Ammar, “*Allah sahaja yang berkeaktiviti. Sebab, Nabi Adam pun diajar oleh Allah nama-nama benda yang wujud. Nabi Adam yang mengubahsuaikan, menggunakan apa yang Allah Taala dah wujudkan.*” Dapatan ini selari dengan kenyataan oleh Hashimah Md Yusoff (2019) yang menyanggah konsep inovasi Barat dengan menyatakan bahawa kesilapan sistem kreativiti Barat adalah apabila pemikiran sekular mereka tidak meletakkan faktor ketuhanan sebagai sandaran asas kepada sumber ilmu dan inovasi manusia. Kenyataan ini juga selaras dengan pandangan Jamal Badi (2014) yang menyatakan bahawa tidak banyak kajian dijalankan terhadap Allah sebagai inovator, sedangkan Allah adalah inovator mutlak. Ada 35 nama Allah yang mempunyai kaitan dengan Allah sebagai Pencipta, iaitu (Mohd Azhar Abd Hamid, Mohd Koharuddin Balwi, & Muhamed Fauzi Othman, 2006); *Ar-Rahman, Ar-Rahim, Al-Malik, Al-Quddus, As-Salam, Al-Muhaimin, Al-'Aziz, Al-Mutakabbir, Al-Khaliq, Al-Bari', Al-Musawwir, Al-Qabbar, Al-Wahhab, Ar-Razzaq, Al-'Alim, As-Sami', Al-Basir, Al-Hakam, Al-'Adl, Al-Kabir, Al-Hafiz, Al-Hakim, Al-Wakil, Al-Matin, Al-Muhsi, Al-Mubdi, Al-Mu'id, Al-Muhyi, Al-Mumit, Al-Hayy, Al-Qayyum, Malikul Mulke, Ad-Dhorr, Al-Badi', dan Al-Warith*. Inspirasi daripada nama-nama Allah ini boleh dipraktikkan oleh para *asatizab* untuk turut sama memiliki daya kreativiti dan inovasi (Wan Ali Akbar Wan Abdullah & Nursafra Mohd Zhaffar, 2016).

Walau bagaimanapun, daripada 35 nama ini, nama *al-Badi'* adalah nama yang paling sesuai dengan istilah inovasi. Hal ini kerana inovasi berasal daripada perkataan *al-bid'u* (Umar Faruq Abd Allah, 2006). Dari sudut bahasa, *al-bid'u* bermaksud sesuatu yang mula-mula dilakukan, manakala *al-badi'* pula bermaksud orang yang mula mereka cipta sesuatu (Ibrahim Anis, Abdul Halim Muntasir, Atiyah as-Su al-Hay, & Muhammad Khalfullah Ahmad, n.d.). Dari segi istilah pula, umumnya para ulama' sepakat mendefinisikan Allah sebagai *al-Badi'* dengan “Allah Mengadakan segala sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya” (Al-Asyqar, 2010; Al-Kumayi, 2012; At-Tahir, 2008; Said Ibrahim, 1995). Cuma ada beberapa elemen tambahan dalam definisi ini, seperti pandangan az-Zujaji yang menyatakan ciptaan Allah itu dibuat sendiri tanpa bantuan orang lain (Al-Asyqar, 2010) dan ciptaan Allah itu tidak menyamai ciptaan-Nya sebelum itu (Said Ibrahim, 1995).

Hasil daripada pegangan mengenai Allah sebagai Inovator mutlak, maka GIPI mengakui bahawa inovasi yang dihasilkan oleh manusia pasti mempunyai kelemahan tertentu serta ruang untuk ditambah baik, berbeza dengan inovasi milik Allah yang asli dan sempurna. Hal ini diakui oleh Ustaz Ammar, katanya, “*Dan semua inovasi yang kita buat tu, ada kekurangan dia.*”

4.2 Elemen Inovasi

Selaras dengan kefahaman GIPI bahawa ciptaan yang asli itu milik Allah s.w.t., maka inovasi ciptaan manusia hanyalah proses pengubahsuaian bahan-bahan sedia ada atau pun penambahbaikan sesuatu bahan dan bukanlah menghasilkan sesuatu yang belum pernah ada sebelum daripada itu. Hal ini dinyatakan oleh Ustaz Ammar, katanya, “*inovasi, ringkas dia, kita mengubahsuaikan atau kita buat penambahbaikan pada sesuatu produk, kepada sesuatu yang lebih baik dan bermakna.*” Pengubahsuaian itu boleh berlaku sama ada dalam bentuk adaptasi ataupun kombinasi (Lednor, 2019).

1. Adaptasi

Adaptasi adalah proses menggunakan sesuatu penyelesaian atau pengetahuan dalam sesuatu bidang dalam bidang yang lain (Lednor, 2019). Hal ini diakui oleh Ustaz Ammar, katanya, “*Kena buat sesuatu yang baru.*”

Benda tu kita ubahsuai, kan? Tapi benda tu jadi milik kita, kan? Kita create sendiri, kan?” Dalam hal ini, Ustaz Ammar membongkarkan bahawa setiap inovasi yang dihasilkannya adalah adaptasi daripada permainan tradisional, seperti dam ular dan saidina. Ustaz Ammar berkata, *“Contoh game solat, inspirasi ana daripada dam ular. Tapi bila main dah takde langsung dam ular dah. Totally ubah. Kalau ana tak bagitahu dam ular, orang tak tahu pun inspirasi ana dam ular. Hampir 90% (berubah).”*

2. **Kombinasi**

Kombinasi bermaksud menggabungkan beberapa ciri atau elemen ke dalam satu-satu produk sehingga terhasil satu produk yang baru (Lednor, 2019). Biasanya, kombinasi yang dilakukan adalah dengan teknologi terkini seperti menghubungkan bahan maujud dengan dunia maya. Contohnya, Ustazah Salma dan Ustaz Ammar telah menggabungkan elemen ICT dalam inovasi mereka. Ustazah Salma telah menghasilkan video Talbiah dan memuatnaik video tersebut ke Youtube, lalu mereka bentuk kod QR sebagai penyambung (*link*) ke video tersebut. Kod QR itu dimasukkan dalam inovasi Pop-up Haji beliau. Ujar Ustazah Salma, *“Saya link ke YouTube. Maknanya kat YouTube semua boleh tengok juga lah. QR code tu contohnya Talbiah. Saya ambil dalam buku. Saya ambil, saya edit lah buat macam video sikit.”*

Ustaz Ammar pula memasukkan unsur AR dalam poster haji. Idea penghasilan poster itu diambil daripada sekolah yang dilawatinya, kemudian dibuat tambahnilai dengan kombinasi penggunaan teknologi AR ke dalam reka bentuk poster tersebut. Tanpa teknologi AR, poster itu masih boleh berfungsi seperti poster yang lain. Namun, dengan teknologi itu, pengguna dapat memanfaatkan poster tersebut dengan lebih baik lagi. Kata Ustaz Ammar:

Yang keduanya poster hajilah. Ni bukan game gak. Ni pun AR gak ni. Yang poster haji ni, ana dapat inspirasi daripada sekolah sains SASER... ana pergi sana, ana nampak daripada jauh. Uih... ana suka tengok bahan-bahan panitalah, kan? Pergi tengok papan kenyataan. Satu sudut tu, kembara haji. Wah! Baguslah, ana kata. Dia ada urutan, tapi ana tengok ada silap. Pastu ana sampaikanlah kepada cikgu situ. Minta panitia ubah sikit, cikgu ye. Ana ambik gambau. Ok. Tiba-tiba, ana terfikir, nak buat, tapi ana nak yang interaktif. Macam sekarang ni, digunakanlah. Kalau cikgu nak gi umrah, teruslah dia scan. Download Apps, scanlah. Cikgu tengok, ha tu peraturan dia. Merah tu haji, mana kita akan pergi. Biru tu umrah. Lepas tu, pelajar, kalau takde handphone, dia tengok jela carta alir tu.

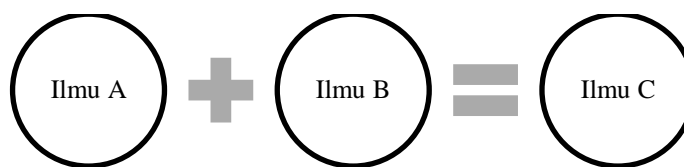
Penghasilan inovasi berasaskan AR itu adalah hasil kolaborasi Ustaz Ammar dengan rakannya yang mahir ICT. Kesan daripada kolaborasi itu sangat mengagumkan sehingga beberapa inovasi berjaya dihasilkan. Kata Ustaz Ammar, *“Lepas tu, alhamdulillah, saya ada terjumpa sahabat yang mahir dalam bidang ICT. Saya mengorak langkah dalam bidang AR pulak. Iaitu saya buat buku cakna solat. Poster haji. Rukun Islam.”*

Selain itu, kombinasi turut dilakukan terhadap tajuk-tajuk dalam satu inovasi. Ustazah Salma telah menggabungkan lima tajuk mengenai at-Taharah dalam Pameran Fikah Maya yang dibina berasaskan teknologi *Virtual Reality* (VR). Pameran itu dibina dengan bantuan pelajar. Asasnya sama seperti penggunaan Power Point, namun pameran ini berbentuk maya, di mana pelajar merasakan diri mereka berada dalam satu ruang pameran. Mereka bebas bergerak dalam ruangan pameran itu untuk membaca nota, melihat contoh najis dan alat bersuci dan pelbagai lagi aktiviti dalam pameran tersebut. Kata Ustazah Salma:

Ya. Game tu. Jadi sebenarnya ada lebih kurang dalam 5 game. Ada... wudhu' pun ada diaorang buat, macam ni.... sekejap. Diaorang pun ada buat wudhu'. Ini contohnya game Thaharah kan. Diorang buat selepas belajar tajuk Thaharah tu. Budak-budak boleh play game ni lah. Kalau yang lain saya minta dorang buat ni lah Fiqh Exhibition ni. Pameran Fiqh berkaitan dengan najis, air mutlak. Ini semua diorang buat. Dia lebih kepada presentation macam kita guna Power Point kan. Tapi ni kita boleh masuk sendiri dalam pameran guna ni. Jadi orang akan tengok lah.

Elemen inovasi berteraskan kombinasi ini selaras dengan konsep inovasi yang diperkenalkan oleh para ulama silam yang mencadangkan penggabungan dua jenis ilmu berbeza, kemudian digabung jalin sehingga terbentuk sejenis ilmu yang baru (Ibn Khaldun, 2001; Mohd Zaidi Ismail, 2014). Ilmu yang baru itu adalah inovasi. Penghasilan itu perlu melalui proses tahu dan fikir (Mohd Zaidi Ismail, 2014). Tahu dimaksudkan sebagai proses dalam minda seseorang daripada apa-apa yang telah diketahui kepada apa-apa yang masih belum diketahui. Fikir pula didefinisikan sebagai proses yang dilalui secara sengaja untuk menghasilkan pengetahuan baru (atau pengetahuan ketiga) hasil daripada kombinasi dua pengetahuan yang terpisah sebelum ini. Istilah yang digunakan untuk menggambarkan ilmu yang berada dalam bidang tanpa gabung jalin adalah *tazakkeur*, manakala ilmu yang telah digabung jalin dikenali sebagai *'ubur* (iktibar).

Khayalan atau imaginasi memainkan peranan penting dalam membantu proses *iktibar* (Mohd Zaidi Ismail, 2016).



Rajah 1: Konsep Gabung Jalin Ilmu

4.3 Bentuk Inovasi

Menurut GIPI, inovasi boleh jadi berbentuk teknik pengajaran, bahan bantu mengajar (BBM), program serta tidak semestinya berasaskan ICT.

1. Teknik Pengajaran

GIPI menyebut bahawa ada guru yang keliru mengenai konsep inovasi. Mereka menyempitkan pemahaman mereka dengan pegangan bahawa inovasi mestilah BBM yang wujud. Walhal, kadang-kadang BBM hanyalah alatan biasa yang digunakan sebagai pembantu kepada teknik pengajaran yang digunakan. Maka, teknik menggunakan bahan itu adalah inovasi. Sebagai contoh, teknik pengajaran menggunakan tanah liat oleh seorang guru seni, patut ditonjolkan sebagai inovasi. Sebaliknya, guru tersebut menonjolkan tanah liat itu sebagai inovasi. Akibatnya dia kalah dalam pertandingan kerana tanah liat itu adalah bahan biasa. Sebaliknya teknik menggunakan tanah liat itulah yang luar biasa. Hal ini dinyatakan oleh Ustazah Salma, katanya, "*Ha teknikkkan... Ha itulah masalahnya, dia punya kajian tindakan tu kertas kerja tu. Dia punya... macam mana nak cakap eh, mold tu yang dia... Haa... dia tonjolkan...*" Penggunaan inovasi berbentuk teknik turut digunakan oleh Ustaz Ammar apabila menyusun teknik FAST untuk memudahkan pengajaran puasa dan solat jamak qasar. Teknik ini mendapat pengiktirafan apabila diterbitkan dalam jurnal. Menurut Ustaz Ammar, "*Tapi teknik FAST ni memudahkan pelajar belajar tajuk puasa dan solat jamak qasar. Dan alhamdulillah, penulisan kajian tindakan saya ni diterbitkanlah dalam jurnal kajian tindakan peringkat negeri Melaka.*"

2. Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Kebiasaannya, inovasi dalam pendidikan berbentuk BBM. Keadaan ini dapat dilihat melalui inovasi Ustaz Ammar dan Ustazah Salma. Ustaz Ammar pernah menghasilkan beberapa inovasi berasaskan BBM seperti Eksplorasi Pintar Haji dan Eksplorasi Jom Solat, manakala Ustazah Salma pula pernah menghasilkan Pop-up Book Haji. Kebanyakan inovasi yang dihasilkan oleh Ustaz Ammar adalah BBM berbentuk permainan. Hal ini dinyatakan oleh Ustaz Ammar, katanya, "*Pintar Haji ada 3 versi. Yang berbeza. Sangat berbeza. Lepas tu game solat. Game zakat. Game rukun Islam. macam gamers la ustaz ni. Game, game. Semua kita pulunlah. Kalau boleh, saya kata apa? Selagi tak tercapai semua rukun Islam jadi game, tak berkesudahan perjuangan tu.*"

Minat Ustaz Ammar kepada permainan adalah atas asas penerapan didik hibur. Penerapan didik hibur dalam setiap permainan yang dihasilkan oleh Ustaz Ammar berjaya menarik perhatian pelajar untuk terus belajar, terutamanya pelajar kelas belakang. Proses pengulangan pembelajaran berlaku secara tidak sedar. Di akhir pengajaran, pelajar telah mengingat isi pelajaran, terutamanya istilah-istilah yang agak asing dalam kehidupan pelajar. Kata Ustaz Ammar:

Jadi rupanya, bila kita buat inovasi ni, ia memudahkan pelajar. Budak akan faham hukum-hakam tu secara tak langsung. Walau pada asalnya kita ajau salah. Tapi dorongan wang atau saguhati, dapat jawab dengan betul tu, dia akan ingat. Contoh soalan, "haji yang afdhol, apa dia? Qiran, tamattuk, ifrad, kan?" dia jawab tamattuk. Alamak! Salah pulak. Apa jawapan dia? Ifrad. Lepas tu, kalau dia jumpa, dia akan jawab ifrad. Dah tau, kan? Motivasi rangsangan kat situ. Itu antara kelebihan yang saya nampak kalau elemen didik hibur diserapkan dalam PdP.

Bagi Ustazah Salma pula, sewaktu permainan itu, suasana santai akan wujud sehingga pelajar akan sentiasa berterusan menjawab soalan yang ada pada permainan tersebut. Kata Ustazah Salma, "*Ha, budak main game ke apa. Tarik and then dia ada soalan kat situ, baru diorang boleh gerak. Kat situ lah dalam santai. Saya buat dalam bentuk kumpulan. Wakil kumpulan tarik satu.*"

Selain itu, GIPI turut menghasilkan BBM yang memaparkan maklumat pembelajaran seperti penghasilan poster haji oleh Ustaz Ammar dan buku pop-up haji oleh Ustazah Salma. Kata Ustaz Ammar:

"Tiba-tiba, ana terfikir, nak buat, tapi ana nak yang interaktif. Macam sekarang ni, digunakanlah. Kalau cikgu nak gi umrah, teruslah dia scan. Download Apps, scanlah. Cikgu tengok, ha tu

peraturan dia. Merah tu haji, mana kita akan pergi. Biru tu umrah. Lepas tu, pelajar, kalau takde handphone, dia tengok jela carta alir tu.”

Inovasi berbentuk permainan (atau dikenali sebagai gamifikasi) adalah satu konsep dalam pendidikan dan mula diperkenalkan hanya bermula 2003 (Azman Ab Rahman, 2018). Istilah gamifikasi mula digunakan sejak 2010 dan popular setahun selepas itu (Dichev & Dicheva, 2017). Gamifikasi bermaksud pengenalan atau aplikasi elemen permainan dalam konteks bukan permainan (World Government Summit, 2016). Gamifikasi juga boleh difahami sebagai adalah satu usaha untuk menyalakan pedagogi terhadap amalan pedagogi formal (Buck, 2017). Proses nyah pedagogi itu membolehkan pedagogi berlangsung secara tanpa sedar. Gamifikasi dalam pendidikan Islam didefinisikan sebagai satu kaedah baru bagi penyampaian ilmu dan maklumat tentang Islam (Azman Ab Rahman, 2018).

3. Program

Program berbeza dengan teknik pengajaran. Program adalah susunan siri-siri aktiviti untuk mencapai sesuatu matlamat pendidikan. Inovasi dalam program ditonjolkan oleh Ustaz Ammar melalui inovasinya Buku Cakna Solat. Walaupun Buku Cakna Solat adalah inovasi yang menggunakan teknologi AR, namun ia sebenarnya adalah bahan yang digunakan dalam satu inovasi berbentuk program, iaitu Program Cakna Solat. Fokus program tersebut adalah menambahbaik tahap solat pelajar, sama ada dalam bentuk perbuatan dan bacaan. Program itu adalah program sekolah, dikendalikan secara bersama oleh semua guru Islam, diadakan pada hari Jumaat, setiap dua minggu. Hal ini dinyatakan oleh Ustaz Ammar, katanya, “*Tu yang dapat izin pengetua pada tabun lepas, kita buat program cakna solat pada setiap Jumaat. Dengan menggunakan modul yang ana buat tu. Semua pelajar wajib beli. Dan semua guru wajib jadi jasi. Diusrahkan. Pada setiap hari Jumaat. Sebulan dua kali.*”

4. Tidak Semestinya Berasaskan ICT

Teknologi ICT diakui mempunyai impak dan kesan besar terhadap perkembangan inovasi dalam dunia hari ini. Namun GIPI mengakui bahawa tidak semua inovasi mesti dihasilkan berasaskan teknologi ICT. Hal ini kerana penggunaan ICT turut ada kekangan tertentu apabila ingin digunakan. Kekangan utama yang wujud adalah alatan. Selain itu, pelajar juga akan berasa bosan kerana selalu sangat didedahkan dengan teknologi. Maka sesuatu yang tradisional ada kalanya memberikan suasana dan pengalaman pembelajaran yang berbeza kepada pelajar. Perbezaan itu mampu menarik minat mereka untuk belajar. Hal ini diakui oleh Ustaz Ammar, katanya:

AR memang ok. Memang bagus. Menarik perhatian. Tapi pengalaman saya, bila saya buat program AR, macam yang rukun Islam, dia ada macam kontra sikit. Boleh, macam manual campur AR. Tapi kalau kita buat full AR, nanti anak-anak ni, satu akan boring, sebab benda yang sama, soalan berbeza tapi benda sama, dan yang keduanya kemudahan. Telefon kat sekolah. Itu yang paling utama. Itu yang utamalah. Pasal yang boring tu sikitlah.

Dapatan ini menyokong pandangan Wan Ali Akbar Wan Abdullah dan Nursafra Mohd Zhaffar (2018) yang mengatakan bahawa penggunaan inovasi berasaskan ICT mempunyai kekangan seperti; 1) ketidak stabilan talian internet, 2) guru kurang pengetahuan dan kemahiran menggunakan teknologi, 3) kos penghasilan inovasi yang mahal, 4) peralatan teknologi seperti telefon pintar yang tidak dibenarkan dibawa ke sekolah, 5) kekurangan aplikasi untuk mengawal penggunaan telefon pintar di kalangan murid, dan 6) tidak semua murid mempunyai alatan seperti telefon pintar, terutamanya di kalangan murid luar bandar.

5.0 PERBINCANGAN

Konsep inovasi menurut GIPI boleh disimpulkan dari tiga sudut, iaitu; konsep inovasi dalam Islam, elemen inovasi dan bentuk inovasi. Konsep inovasi dalam Islam dilihat dari dua perkara, iaitu; pengakuan GIPI mengenai Allah sebagai Inovator dan inovasi hasil ciptaan Allah sempurna dan suci daripada sebarang kekurangan. Manfaatnya kepada manusia adalah; 1) manusia perlu mempunyai inspirasi untuk turut sama berinovasi, 2) cipta inovasi walau pun tidak sempurna kerana yang sempurna itu hanya milik Allah, dan 3) hindarkan diri daripada memperlekeh usaha sesiapa sahaja yang menghasilkan sesuatu inovasi.

Dari sudut elemen inovasi pula, GIPI mengakui tentang adanya dua jenis elemen inovasi yang mereka biasa hasilkan, iaitu; elemen adaptasi dan elemen kombinasi. Kedua-dua elemen ini penting. Elemen adaptasi membenarkan seseorang mengubahsuai inovasi sedia ada sesuai dengan penggunaannya (Lednor, 2019). Rogers (1983) menyifatkan adaptasi sebagai inovasi tahap rendah, namun penting dari sudut

penyebar luasan inovasi. Elemen kombinasi pula adalah konsep inovasi yang diterima oleh para sarjana Islam (Ibn Khaldun, 2001; Mohd Zaidi Ismail, 2014). Melalui elemen ini, GPI perlu melengkapkan diri dengan ilmu pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan dalam penghasilan sesuatu inovasi itu. Secara berfokus kepada inovasi pengajaran, Thurlings, Evers dan Vermeulen (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.

Memahami kekangan yang wujud dari sudut keterbatasan ilmu dan kemahiran, maka kolaboratif adalah jalan penyelesaian terbaik. Dapatan menunjukkan GPI berkolaborasi bersama rakan guru dan murid. Elemen kolaboratif ini selaras dengan konsep *ta'awun* atas kebaikan dan takwa (al-Maidah, 5:2). Konsep kolaboratif juga dizahirkan oleh KPM melalui program Komuniti Pembelajaran Profesional (*Professional Learning Community PLC*) (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, Ying, & Hong, 2015). GPI juga tidak boleh malu untuk bertanya rakan guru yang lain jika perlu untuk menghasilkan sesuatu inovasi. Allah menggesa agar manusia bertanya *ahli zikir* 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 *mujtabid* merujuk dan bertaklid kepada seseorang *mujtabid* 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.

Dari sudut bentuk inovasi pula, ada tiga bentuk inovasi yang dibincangkan iaitu; teknik, BBM dan program. Inovasi yang dihasilkan juga tidak semestinya berbentuk ICT. Namun tidak dinafikan inovasi berasaskan ICT ada kelebihan tersendiri. Dapatan ini boleh menghilangkan salah faham GPI yang lain bahawa inovasi dalam pengajaran mesti berbentuk ICT dan BBM maujud. Dapatan ini juga diharap dapat memberi kesedaran kepada GPI untuk turut sama menyemarakkan aktiviti berinovasi di kalangan GPI. Tidak perlu inovasi yang canggih dan berskala besar. Cukup inovasi berskala evolusi, namun jika dihasilkan dalam kuantiti yang banyak, hasil kerjasama ramai GPI, mampu memberi impak yang besar kepada sistem pengajaran Pendidikan Islam di Malaysia. Menurut Serdyukov (2017), melalui inovasi evolusi, penambahbaikan sesuatu sedia ada perlu dilakukan secara berterusan untuk menampakkan impaknya. Usaha ini perlukan kerjasama ramai GPI dan tidak mampu dilakukan secara individu semata-mata.

Kajian ini memberi implikasi kepada Guru Pendidikan Islam dan para guru umumnya untuk lebih bermotivasi menghasilkan inovasi setelah mempunyai kefahaman konsep yang tepat mengenai inovasi dari perspektif Islam serta manfaat yang diperoleh. Seterusnya, kajian ini memberi maklum balas kepada siri program berbentuk kolaboratif saranan Bahagian Pendidikan Guru seperti program PLC (Bahagian Pendidikan Guru, n.d.). Program seumpama ini dapat membantu para guru untuk saling memanfaatkan kelebihan bersama sebagai satu pasukan bagi meningkatkan kualiti pengajaran. Maka, inisiatif di peringkat pentadbiran sekolah dan pejabat pendidikan daerah serta jabatan pendidikan perlu bagi merencanakan lagi aktiviti berbentuk kolaboratif sesama guru.

6.0 RUJUKAN

Al-Quran al-Karim

Al-Asyqar, U. S. (2010). *Al-Asma' al-Husna*. Jakarta: Qisthi Press.

Al-Kumayi, S. (2012). *99 Kecerdasan Berasaskan Asmaulhusna*. Batu Caves: PTS Millennia Sdn. Bhd.

Asmawati Suhid, Mohd Aderi Che Noh, Abd Muhsin Ahmad, & Khadijah Abdul Razak. (2016). Ke Arah Kecemerlangan Menerusi Pembudayaan Inovasi. *Technical and Social Science Journal*, 6(1), 126–135.

At-Tahir, H. A. (2008). *Penjelasan Asmaulhusna*. (Zulfahmi Lubis, Ed.). Puchong: Berlian Publications Sdn. Bhd.

Azman Ab Rahman. (2018). *Gamifikasi Global Zakat Game Dalam Pendidikan Islam*. Nilai: Penerbit USIM.

Bahagian Pendidikan Guru. (n.d.). *Komuniti Pembelajaran Profesional (PLC)*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.

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

Buck, M. F. (2017). Gamification of Learning and Teaching in Schools – A Critical Stance. *International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning*, 13(1), 35–54.

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: a Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hashimah Md Yusoff. (2019). Hubungan Personaliti, Personaliti Pro Aktif Dan Kraf Kerja Terhadap Pemupukan Kreativiti Dalam Pengajaran Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah Di Malaysia. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ibn Khaldun, A. M. (2001). *Mukaddimah Ibn Khaldun*. Beirut: Dar al-Kitab al-'Arabi.
- Ibrahim Anis, Abdul Halim Muntasir, Atiyyah as-Su al-Hay, & Muhammad Khalfullah Ahmad. (n.d.). *Al-Mukjam al-Wasit*.
- Jamal Badi. (2014). Divine Creativity and Its Impact on Revitalizing Muslims' Creativity. *'Ulūm Islāmiyyah Journal*, 13, 91–114. <https://doi.org/10.12816/0012631>
- Kamarul Azmi Jasmi, Ab. Halim Tamuri, & Mohd Izham Mohd Hamzah. (2011). Kajian Kes Penggunaan Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Guru Cemerlang Pendidikan Islam (GCPI) Sekolah Bandar dan Luar Bandar: Satu Kajian Perbandingan. *Jurnal Teknologi*, 56, 179–198.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2009). *Standard Guru Malaysia*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Profesionalisme Berterusan (PPPB)*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2016a). *Deskripsi Tugas Pegawai Perkhidmatan Pendidikan*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia. Retrieved from <https://www.moe.gov.my/menumedia/media-cetak/penerbitan/dasar/1199-deskripsi-tugas-pegawai-perkhidmatan-pendidikan-kpm-laluan-pdp-dan-kepimpinan-edisi-2016/file>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2016b). *Standard Prestasi Pegawai Perkhidmatan Pendidikan*. Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia. Retrieved from <https://www.moe.gov.my/menumedia/media-cetak/penerbitan/dasar/1221-standard-prestasi-ppp-edisi-awal-2016/file>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2018). *Laporan Tahunan 2017 Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya. Retrieved from <https://www.moe.gov.my/menumedia/media-cetak/penerbitan/terbitan/laporan-tahunan-2017-pelan-pembangunan-pendidikan-malaysia-2013-2025/1625-padu-laporan-tahunan-bm-2017/file>
- 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.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative Research*. Francisco: Jossey-Bass.
- Mohammad Amir Wan Harun, Aminuddin Ruskam, Ahmad Syukran Baharuddin, Rashidah Othman, & Mohd Ariff Abdul Sarip. (2015). Epistemologi Praktik Bahan Bantu Mengajar Nabawi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran. *UMRAN - International Journal of Islamic and Civilizational Studies* (EISSN: 2289-8204), 2(2). <https://doi.org/10.11113/umran2015.2n2.6>
- Mohd Azhar Abd Hamid, Mohd Koharuddin Balwi, & Muhamed Fauzi Othman. (2006). *Reka Cipta & Inovasi dalam Perspektif Kreativiti*. Skudai: Penerbit UTM.
- Mohd Faez Ilias, Muhamad Faiz Ismail, & Kamarul Azmi Jasmi. (2013a). Faktor Dorongan dan Halangan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar oleh Guru Pendidikan Islam di Sekolah Bestari. In 3rd. *International Conference on Islamic Education 2013 (ICIED2013)* (pp. 943–953).
- Mohd Faez Ilias, Muhamad Faiz Ismail, & Kamarul Azmi Jasmi. (2013b). 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, & Mohd Amin Mohd Noh. (2016). Sumber Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Sumber Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Bestari. In *International Seminar on Tarbiyah*.
- Mohd Syaubari Othman, & Ahmad Yunus Kassim. (2017). Amalan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) Menerusi Pengintegrasian Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah Negeri Perak. *Journal of Islamic Educational Research*, 2(1), 1–14.
- Mohd Yusoff Dagang. (2016). *Amalan Kreativiti Pengajaran Guru Pendidikan Islam di Sekolah-sekolah Negeri Johor*. Tesis PhD. Universiti Tun Hussein Onn 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.

- Nurul Asiah Fasehah Muhamad. (2015). Pengaruh Tahap Kepercayaan Epistemologi Islam dan Tahap Konsep Kendiri terhadap Tahap Amalan Pengajaran Guru Pendidikan Islam. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of Innovations* (Third Edit). New York: The Free Press. <https://doi.org/10.1002/chp.4750170109>
- Said Ibrahim. (1995). *Huraian Asma' al-Husna: Jalan Menghayati Akidah Islam*. Kuala Lumpur: Darul Makrifah.
- 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. <https://doi.org/10.1108/JRIT-10-2016-0007>
- Siti Fatimah Ahmad, & Ab. Halim Tamuri. (2010). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Berasaskan Teknologi Multimedia dalam Pengajaran j-QAF. *Journal of Islamic and Arabic Education*, 2(2), 53–64.
- 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>
- Umar Faruq Abd Allah. (2006). Innovation and Creativity In Islam. Retrieved from <http://www.nawawi.org/wp-content/uploads/2013/01/Article4.pdf>
- 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, & Nursafra Mohd Zhaffar. (2016). Tuntutan, Ciri dan Contoh Ustaz/Ustazah Inovatif. In Noornajihan Jaafar (Ed.), *Pembangunan Profesionalisme Guru Pendidikan Islam* (pp. 289–308). Kajang: Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.
- Wan Ali Akbar Wan Abdullah, & Nursafra Mohd Zhaffar. (2018). *Inovasi Pendidikan Islam: Inspirasi dan Transformasi*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Buku Malaysia (ITBM).
- World Government Summit. (2016). *Gamification and the Future of Education*. United Kingdom: Oxford Analytica.
- Yin, R. K. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. New York and London: The Guilford Press.