



**UNIVERSITI  
KEBANGSAAN  
MALAYSIA**

*The National University of Malaysia*

**GE1155 KOMPUTER DALAM PENDIDIKAN**

**TUGASAN 5**

**LAPORAN PENYELIDIKAN**

**KREATIVITI PELAJAR IPT DALAM PENGGUNAAN ICT**

**PENSYARAH : CIK MAZALAH BINTI AHMAD**

**DIANI AMIRA BINTI HAMZAH (A148556)**

**STEFANEY AMING (A149968)**

**UMI KALSUM BT MOHD SAID (A147819)**

**SE 2**

# **KREATIVITI PELAJAR IPT DALAM PENGGUNAAN ICT**

## **TUJUAN KAJIAN**

Mengenal pasti kreativiti pelajar IPT dalam penggunaan ICT dalam kalangan Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas). Secara khususnya, kajian ini mengkaji faktor yang akan mendorong kreativiti di kalangan Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar dan tahap kreativiti pelajar IPT dalam penggunaan ICT.

## **PENYATAAN MASALAH**

Dewasa ini, kreativiti dalam kalangan pelajar telah menjadi satu keperluan sama ada kepada pelajar itu sendiri atau kepada negara. Keperluan kreativiti semasa proses pembelajaran atau pun sepanjang berada di alam pekerjaan ianya tidak boleh dinafikan lagi,. Kreativiti memainkan peranan penting bagi memastikan negara dapat melahirkan modal insan yang mempunyai minda kelas pertama.

Majoriti kajian yang dilakukan mengenai kreativiti sama ada kajian luar atau dalam negara, kesemuanya tertumpu kepada pelajar yang berada di peringkat alam persekolahan. Memang tidak dapat dinafikan segala perancangan haruslah bermula dari peringkat bawah, namun begitu perkara paling utama yang perlu dititik beratkan ialah tenaga pengajar atau guru yang akan mengajar generasi-generasi muda ini.

Adakah mereka seorang yang kreatif dan sekiranya mereka kreatif, apakah faktor-faktor yang mendorong kreativiti mereka. Isu yang wujud ialah bagaimana seorang guru yang tidak kreatif dapat mendidik pelajarnya dengan baik dan berkesan. Sehubungan dengan itu, pengkaji mengambil inisiatif untuk memnbuat kajian mengenai kreativiti terhadap pelajar-pelajar di peringkat institut pengajian tinggi terutamanya mereka yang mengikuti pengajian dalam pendidikan.

Tema Hari Guru pada tahun 1993 dan 1994 ialah Guru Inovatif dan Kreatif Menjayakan Wawasan. Manakala, pada tahun 2003 tema Hari Guru ialah Guru Berkualiti Aspirasi Negara (Utusan Malaysia, 2003). Ini menunjukkan kerajaan sangat menitikberatkan guru-guru untuk menjadi seorang yang kreatif. Semua pihak haruslah bekerjasama dan memiliki iltizam bagi melahirkan negara Malaysia yang kreatif dengan acuannya yang tersendiri. Kajian ini akan dilakukan ke atas Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas) yang merupakan bakal pendidik generasi muda dan secara tidak langsung akan cuba memenuhi hasrat Kementerian Pelajaran Malaysia dalam melahirkan pelajar yang kreatif dan inovatif.

Untuk memenuhi konsep kreativiti itu sendiri beberapa faktor perlu di ambil kira seperti faktor ilmu pengetahuan, motivasi, persekitaran, rakan sebaya dan media massa. Tambahan pula, salah satu ciri modal insan minda kelas pertama adalah melahirkan graduan yang kreatif, inovatif dan berfikir secara kritikal. Kajian ini dilaksanakan terhadap Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda

Pendidikan (Pendidikan Khas) di UKM untuk melihat faktor-faktor yang mendorong kreativiti dan tahap kreativiti bakal pendidik kelak.

### **OBJEKTIF KAJIAN**

1. Mengenal pasti tahap kreativiti Pelajar IPT
2. Mengenal pasti faktor-faktor yang mendorong kreativiti dalam kalangan Pelajar IPT
3. Mengenal pasti faktor utama yang mendorong kreativiti dalam Pelajar IPT
4. Mengenal pasti hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti Pelajar IPT

### **PERSOALAN KAJIAN**

1. Apakah tahap kreativiti Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?
2. Apakah faktor-faktor yang mendorong kreativiti dalam kalangan Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?
3. Apakah faktor utama yang mendorong kreativiti dalam Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?
4. Adakah terdapat hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?

### **SAMPEL KAJIAN**

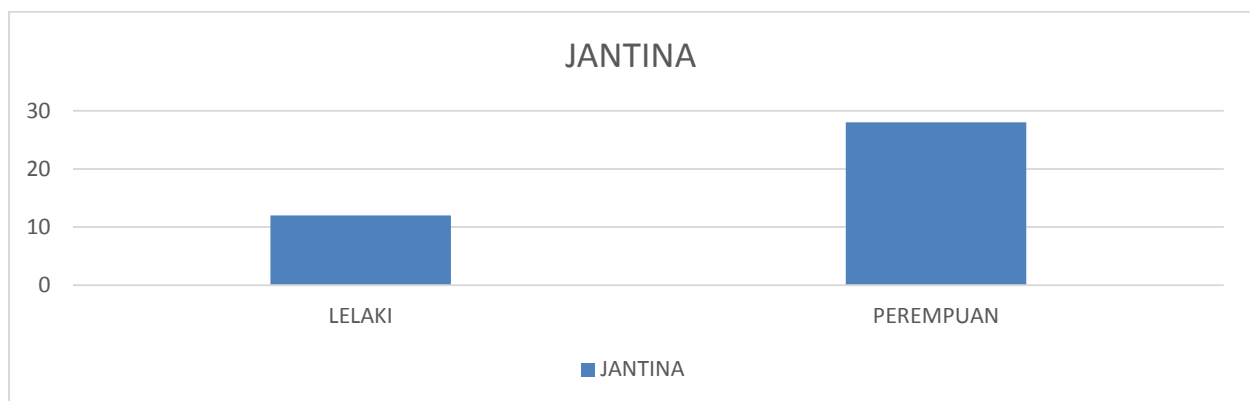
Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM.

## DAPATAN KAJIAN

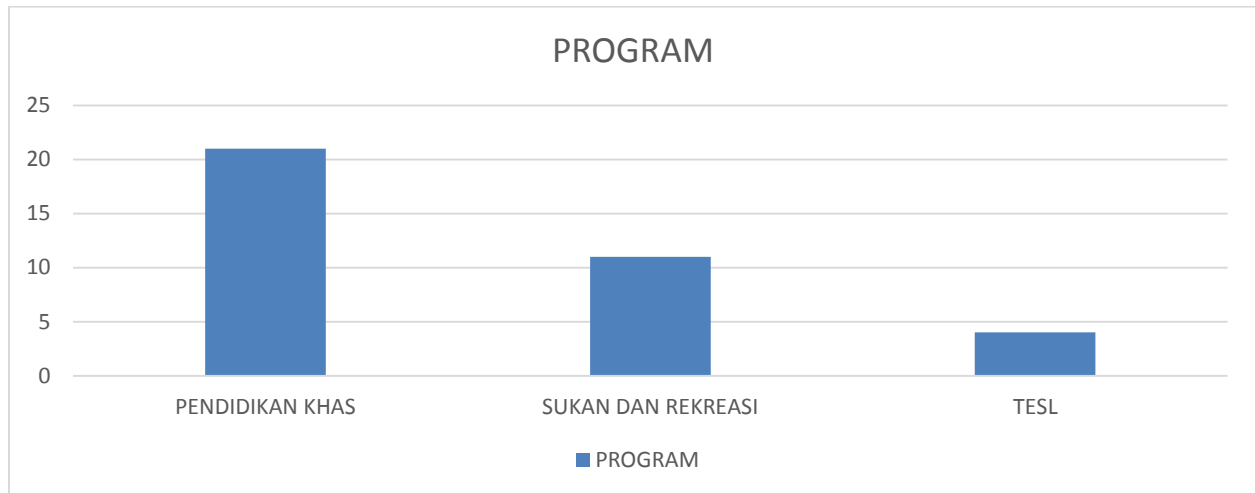
Dalam setiap dapatan kajian yang dilakukan, bahagian dapatan kajian sangat memainkan peranan yang penting kerana segala dapatan kajian akan ditunjukkan dalam bab ini. Hal ini demikian kerana, melalui dapatan kajian yang dilakukan dapat menjawab segala objektif kajian. Dalam kajian ini, pengkaji membincangkan dapatan kajian bagi mengukuhkan lagi segala persoalan dan objektif kajian yang dilakukan oleh pengkaji.

Dapatan kajian merupakan hasil daripada kajian yang didapati oleh pengkaji mengenai sesuatu kajian. Dalam kajian ini, pengkaji telah mendapatkan dapatan mengenai tahap kreativiti pelajar IPT dalam penggunaan ICT, faktor-faktor yang mendorong kreativiti dalam kalangan pelajar IPT, faktor utama yang mendorong kreativiti pelajar IPT dan hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar IPT. Di dalam borang soal selidik 2 bahagian soalan di mana bahagian A adalah soalan-soalan mengenai demografi responden dan bahagian B adalah soalan-soalan mengenai kreativiti pelajar IPT dalam penggunaan ICT. Bahagian B merangkumi 4 bahagian soalan dimana dalam setiap bahagian soalan terdapat sekurang-kurangnya 5 buah pernyataan yang meminta responden menandakan pilihan jawapan yang terdiri sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju (skala Likert). Bahagian soalan 1, 2 dan 4 adalah menggunakan skala Likert manakala soalan 3 pula memerlukan responden memberikan ranking terhadap factor yang mendorong kreativiti dalam ICT.

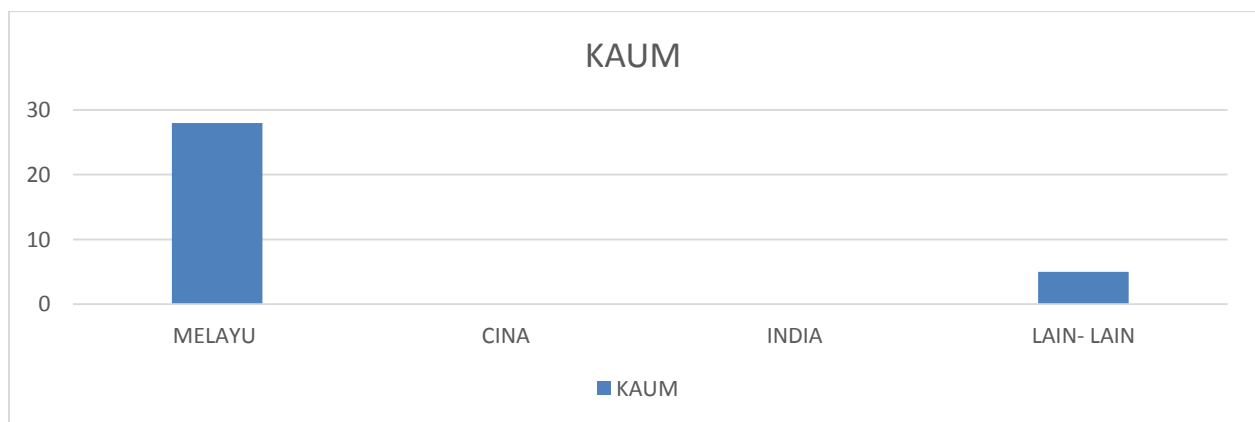
### Demografi responden



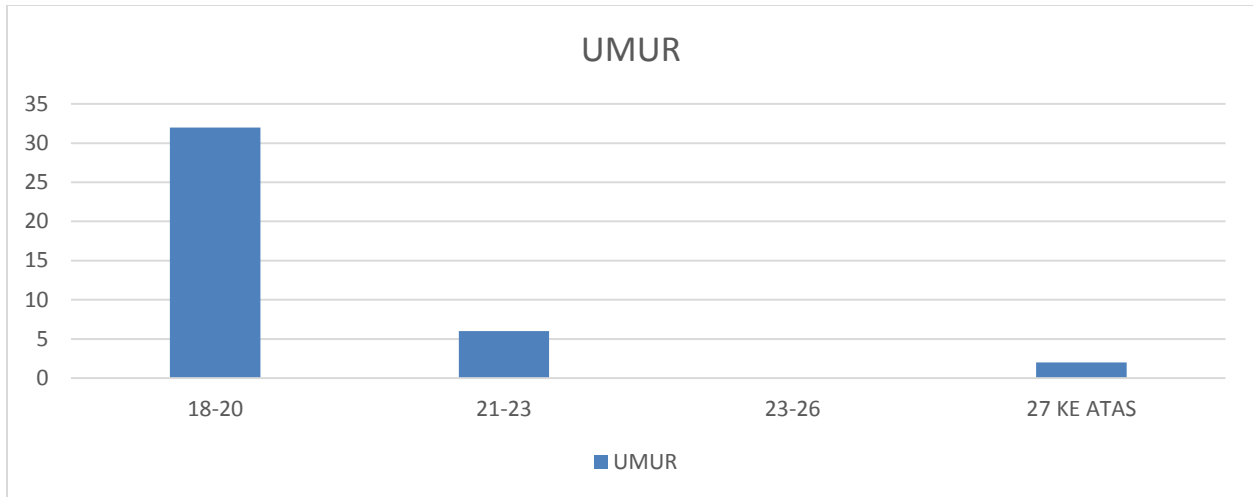
Responden terdiri daripada pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM. Seramai 13 orang responden terdiri daripada 13 orang pelajar lelaki manakala selebihnya adalah pelajar perempuan iaitu seramai 27 orang.



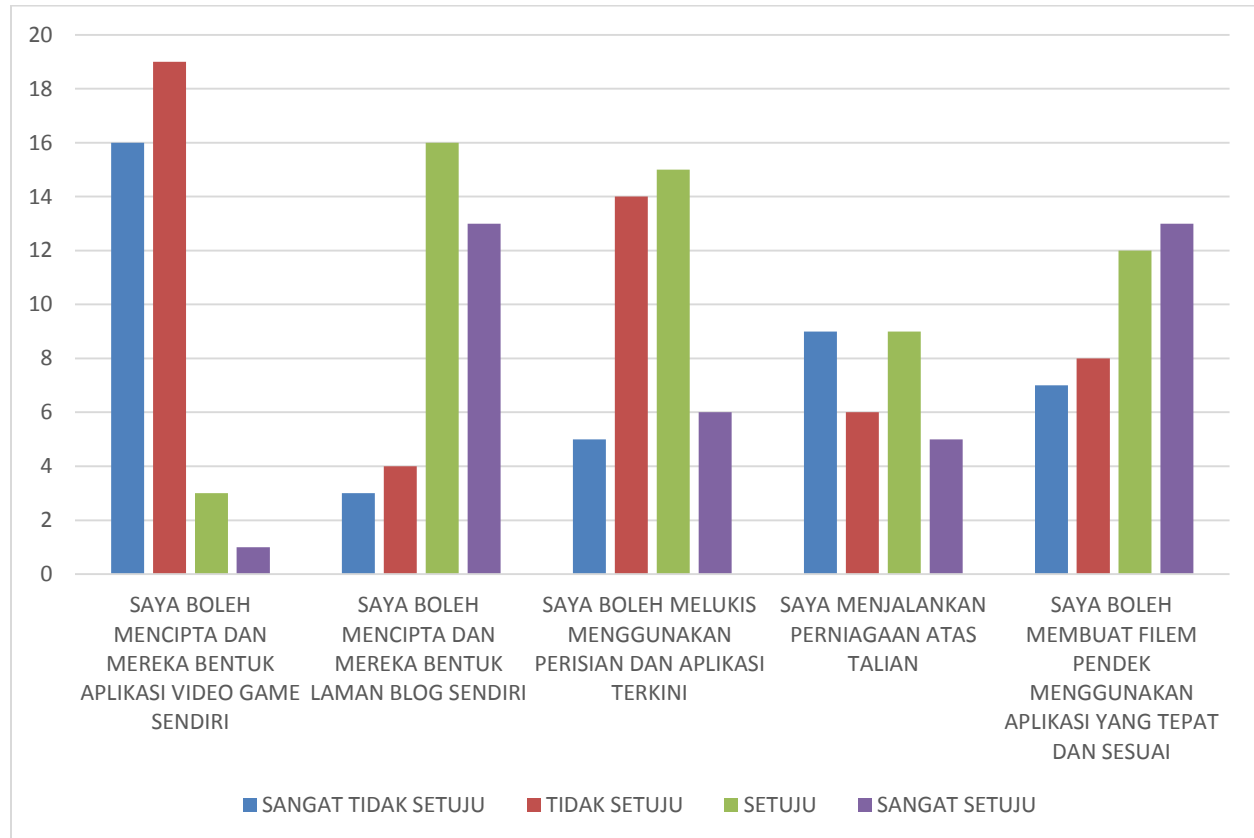
Seterusnya, pelajar daripada program Pendidikan Khas adalah yang paling ramai iaitu sebanyak 21 orang diikuti pelajar Sukan dan Rekreasi seramai 11 orang. Seterusnya seramai 4 orang daripada pelajar program Teaching English as a Second Language menjawab soalan soal selidik yang kami kemukakan melalui Google Docs.



Seramai 28 orang responden berbangsa Melayu manakala selebihnya sebanyak 5 orang menanda lain-lain. Baki responden yang lain tidak menjawab bahagian soalan ini.



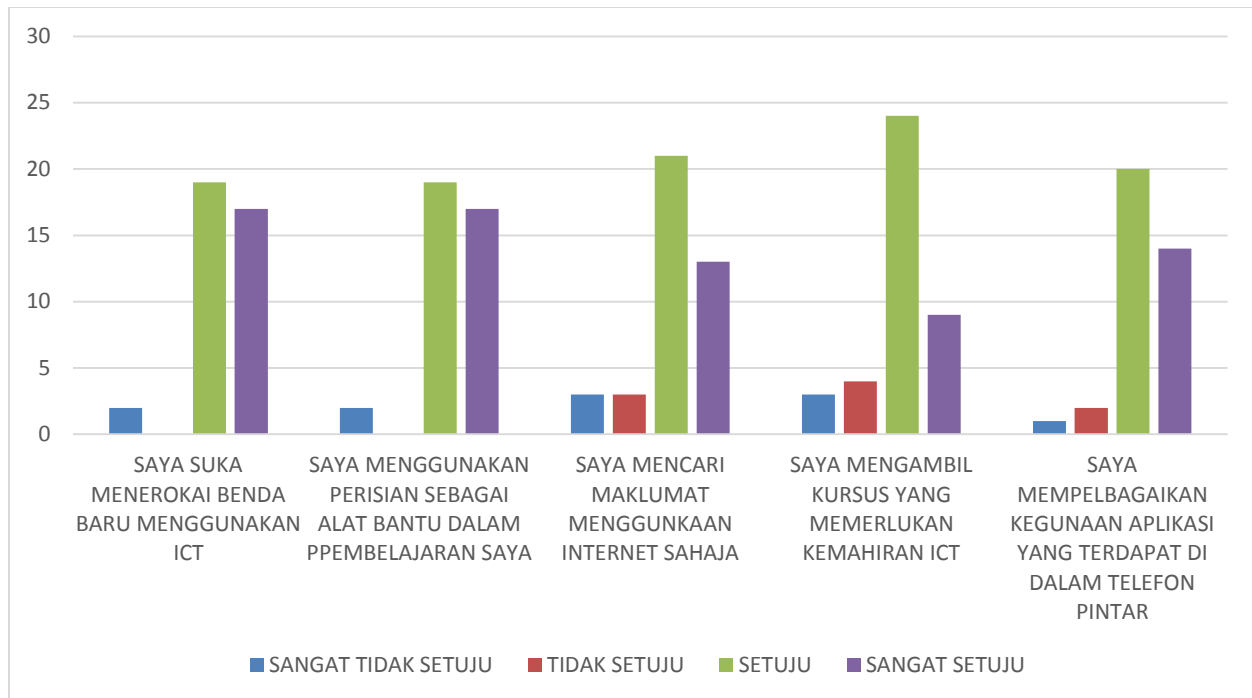
Seramai 31 orang responden adalah pelajar Fakulti Pendidikan yang berumur diantara 18-20 tahun. 6 orang responden pula berada di lingkungan umur 21-23 tahun dan selebihnya 2 orang responden pula berumur 27 tahun keatas.



Bagi item A yang terdapat dalam soalan 1, pernyataannya adalah berkaitan kebolehan mencipta dan mereka bentuk aplikasi ‘video game’ sendiri. Seramai 16 orang responden menanda ruangan sangat tidak setuju. Bagi ruangan tidak setuju pula, seramai 19 orang responden dan ruangan setuju seramai 3 responden. Bilangan paling sedikit, iaitu 1 responden menanda di ruangan sangat setuju. Bagi item B adalah berkenaan pernyataan kebolehan mencipta dan mereka bentuk blog sendiri. Seramai 3 orang responden menanda pada ruangan sangat tidak setuju, seramai 4 orang responden menanda pada ruangan tidak setuju. Manakala bilangan paling ramai responden iaitu seramai 16 orang responden menanda pada ruangan setuju dan ruangan sangat setuju ditanda oleh 13 orang responden. Berdasarkan skala likert pada ruangan setuju adalah paling ramai ditandai oleh responden. Hal ini bermakna, kebanyakan responden mempunyai kreativiti sendiri dalam kebolehan mencipta dan mereka laman blog masing-masing.

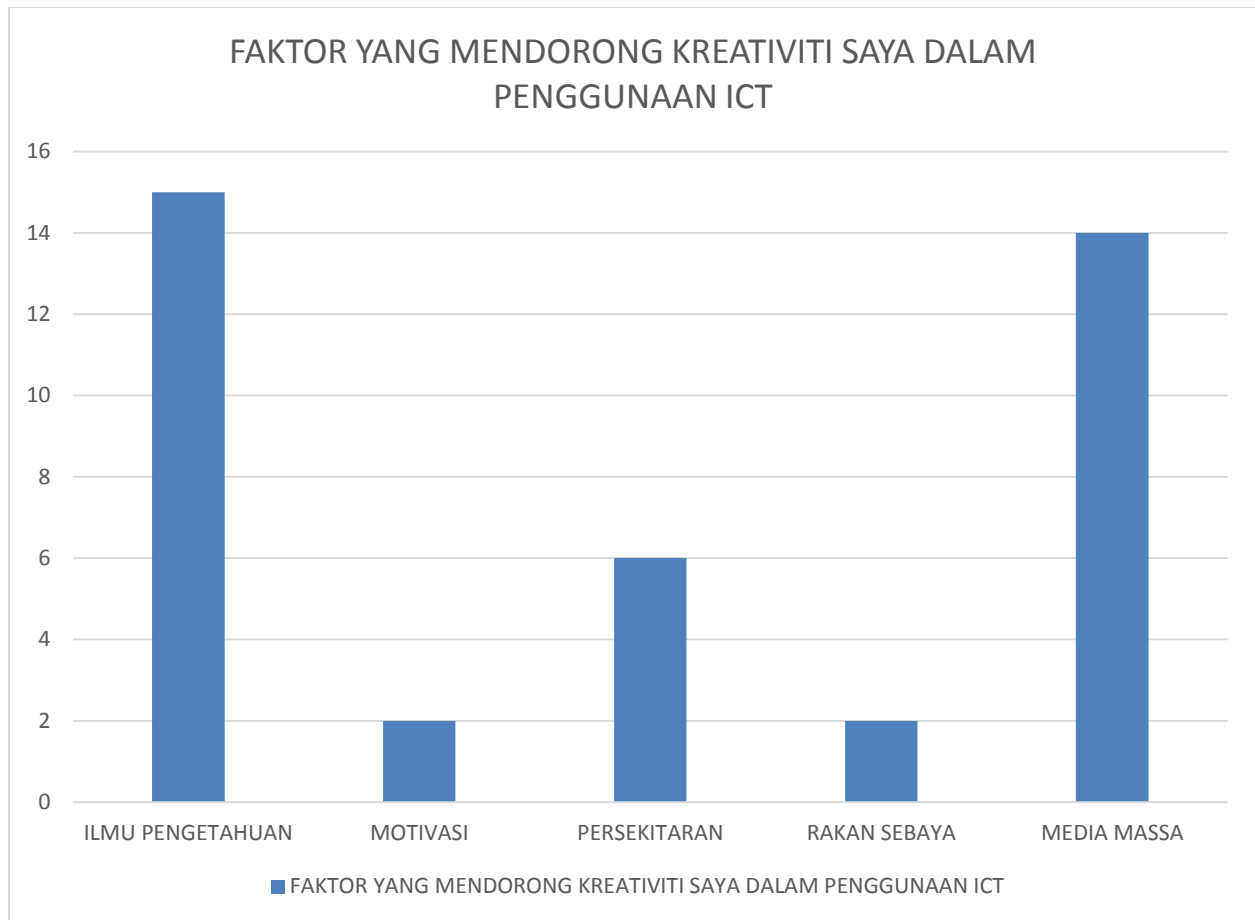
Seterusnya, bagi item C, masih terdapat segelintir pelajar yang belum berkebolehan melukis menggunakan perisian dan aplikasi terkini. Hal ini dapat dibuktikan dengan pernyataan kebolehan melukis menggunakan perisian dan aplikasi yang terkini, seramai 5 orang responden menanda pada ruangan sangat tidak setuju. Diikuti dengan 14 orang responden menanda pada ruangan tidak setuju, majoriti responden menanda diruangan setuju iaitu seramai 15 orang dan seramai 6 orang menanda di ruangan sangat setuju. Item berikutnya iaitu item D berkenaan pernyataan menjalankan operasi perniagaan secara atas talian. Seramai 9 orang responden menanda pada ruangan sangat tidak setuju. Bagi ruangan tidak setuju, seramai 6 orang responden dan seramai 9 orang responden menanda pada ruangan setuju. Bilangan responden di ruangan sangat setuju agak sedikit iaitu seramai 5 orang. Item terakhir bagi soalan 1 iaitu item E dengan pernyataan kebolehan membuat filem pendek menggunakan aplikasi yang tepat dan sesuai. Ruangan sangat tidak setuju mencatat seramai 9 orang responden manakala di ruangan tidak setuju mencatatkan seramai 8 orang responden. Seterusnya bagi ruangan tidak setuju bilangan responden adalah seramai 12 orang diikuti 13 orang responden diruangan sangat setuju. Kebanyakan responden mempunyai kebolehan menghasilkan filem pendek menggunakan aplikasi yang tepat dan sesuai hal ini mungkin disebabkan tuntutan tugas pelajar yang banyak melibatkan penghasilan filem pendek atau lain-lain sebab.





Seterusnya, bagi item A yang terkandung dalam soalan 2 berkenaan faktor-faktor yang mendorong kreativiti dikalangan pelajar IPT ialah pernyataan mengenai minat responden dalam penerokaan perkara baru menerusi ICT. Majoriti responden menanda pada ruangan setuju iaitu seramai 19 orang diikuti 17 orang menanda di ruangan sangat setuju. Namun begitu terdapat 2 orang responden menanda di ruangan sangat tidak setuju dan tiada responden menanda di ruangan tidak setuju. Hal ini menunjukkan minoriti pelajar yang tidak berminat dalam penerokaan perkara baru melalui ICT mungkin disebabkan tiada masa melayari internet. Bagi Item B terdapat 19 orang responden menanda di ruangan setuju dalam pernyataan penggunaan perisian sebagai alat bantu mengajar dalam pengajaran dan pembelajaran diikuti dengan 17 orang responden menanda di ruangan sangat setuju. Sebanyak 2 orang responden menanda di ruangan sangat tidak setuju namun tiada seorang responden yang menanda di ruangan tidak setuju. Dapat dirumuskan bahawa kebanyakan pelajar IPT menggunakan perisian komputer sebagai alat bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah bagi mempelbagaikan teknik pembelajaran.

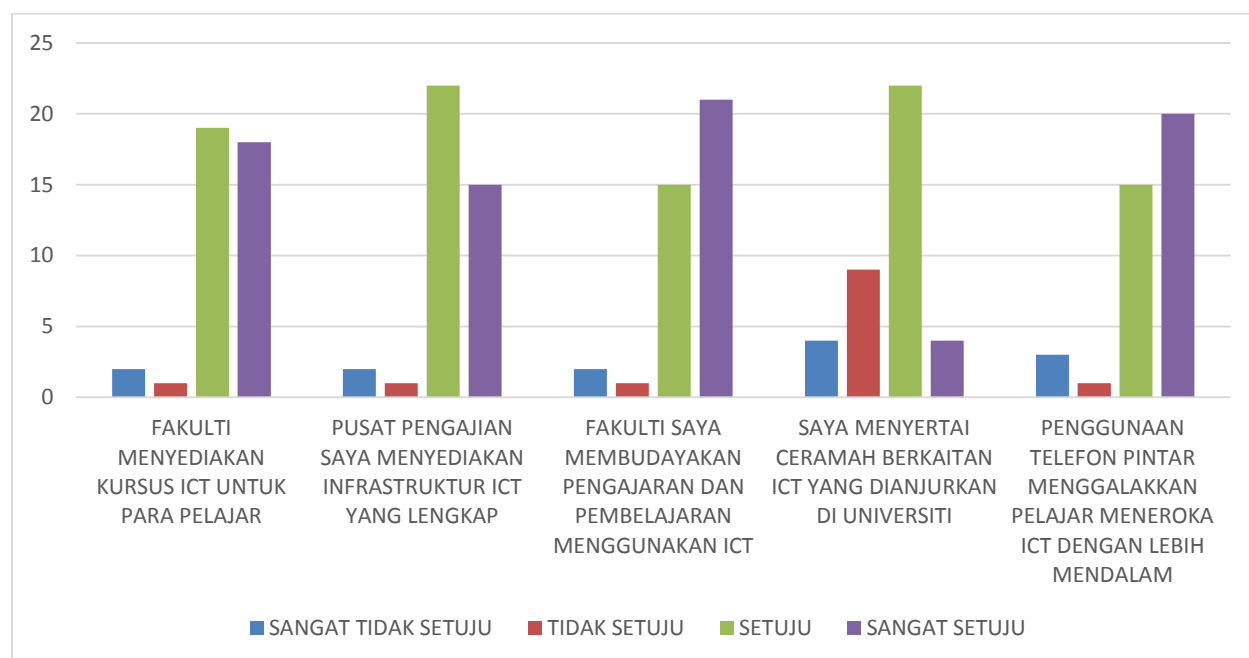
Berikutnya, Item C terdapat persamaan bilangan responden iaitu 3 responden bagi ruangan sangat tidak setuju dan juga tidak setuju bagi pernyataan pencarian maklumat menggunakan internet sahaja. Berdasarkan soal selidik tersebut, majoriti responden menanda di ruangan setuju iaitu sebanyak 21 orang dan 13 orang responden bagi ruangan sangat setuju. Pelajar di IPT masih menggunakan enjin pencarian maklumat di internet bagi menambah ilmu pengetahuan serta membantu dalam menyelesaikan tugas. Item D merupakan item yang disediakan bagi mengetahui pengambilan kursus yang memerlukan kemahiran ICT di kalangan pelajar IPT. Seramai 24 orang responden menanda di ruangan setuju dan diikuti dengan 9 orang responden menanda di ruangan sangat setuju. Manakala minoriti responden menanda di ruangan sangat tidak setuju iaitu seramai 3 orang responden diikuti dengan 4 orang responden menanda di ruangan tidak setuju. Item terakhir bagi soalan 2 ialah pernyataan mengenai kepelbagaian kegunaan aplikasi yang terdapat di dalam telefon pintar. Hanya seorang sahaja responden menanda di ruangan sangat tidak setuju dan diikuti 2 orang responden menanda di ruang tidak setuju. Bilangan tertinggi responden ialah di ruangan setuju iaitu seramai 20 orang responden diikuti 14 responden yang menanda di ruangan sangat setuju. Berdasarkan keputusan soal selidik, di dapati kebanyakan responden bijak mempelbagaikan kegunaan aplikasi untuk tujuan pembelajaran, tugas-tugas harian dan melayari laman sosial.



Bagi soalan 3, penyelidik menggunakan penomboran kedudukan bagi mengenalpasti faktor utama yang mendorong kreativiti dalam kalangan Pelajar IPT. Terdapat lima jenis faktor yang telah disenaraikan iaitu faktor ilmu pengetahuan, faktor motivasi, faktor persekitaran, faktor rakan sebaya dan yang terakhir ialah faktor media massa. Majoriti responden iaitu seramai 15 orang telah menomborkan faktor ilmu pengetahuan dikedudukan pertama. Hal ini membuktikan bahawa faktor ilmu pengetahuan adalah faktor utama yang mendorong kreativiti di kalangan pelajar di IPT. Hal ini disebabkan, melalui pengetahuan, golongan mahasiswa/mahasiswi mengetahui bahawa signifikan ICT dalam era globalisasi kini yang kian maju.

Rentetan itu, faktor media massa jatuh ke kedudukan yang kedua iaitu seramai 14 orang responden telah memilih faktor ini sebagai faktor kedua. Faktor media massa banyak mempengaruhi kreativiti pelajar IPT kerana idea-idea yang tercetus lebih menarik dan mempunyai keunikan tersendiri. Seterusnya, sebanyak 6 orang responden memilih faktor persekitaran

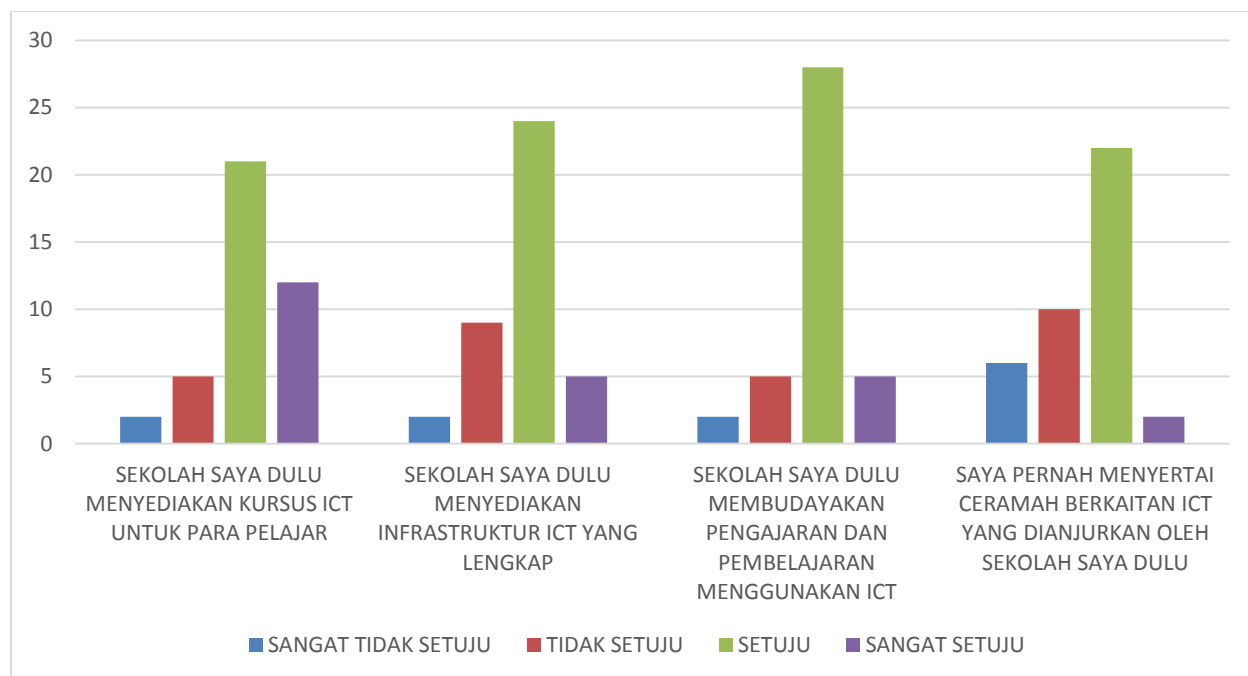
dikedudukan yang ketiga kerana faktor ini tidak begitu mempengaruhi kreativiti pelajar di IPT disebabkan penyediaan persekitaran yang kurang memberi penekanan terhadap fungsi dan kelebihan ICT. Kedudukan ke empat dan kelima masing-masing mempunyai bilangan responden yang sama iaitu seramai 2 orang. Faktor-faktor tersebut ialah faktor motivasi dan faktor rakan sebaya. Pelajar IPT mempunyai motivasi yang kurang bagi mendorong mereka lebih kreatif dalam penggunaan ICT. Pada masa yang sama, faktor rakan sebaya juga tidak begitu memberi kesan dan dorongan terhadap kreativiti mereka dalam ICT.



Soalan 4 merupakan instrumen terakhir bagi soal selidik dalam penyelidikan ini. Sebanyak 9 item telah disenaraikan di dalamnya. Di soalan yang terakhir ini, penyelidik ingin mengenalpasti adakah terdapat hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti pelajar di IPT. Bagi item A iaitu pernyataan tentang kursus yang disediakan oleh fakulti untuk para pelajar. Majoriti pelajar menanda setuju dan diikuti sangat setuju. Masing-masing mencatatkan seramai 19 dan 18 orang responden. Hanya seorang responden yang menanda tidak setuju dan diikuti sangat tidak setuju seramai 2 orang responden. Hal ini bermakna, setiap fakulti hampir menyediakan kursus ICT untuk para pelajar. Item B pula, pernyataan tentang penyediaan infrastruktur ICT yang lengkap di pusat pengajian. Seramai 22 orang responden menanda setuju dan 15 responden menanda sangat setuju. Sedikit responden menanda sangat tidak setuju dan tidak setuju iaitu 2 dan seorang responden. Oleh yang demikian, kebanyakan pusat pengajian ada menyediakan

infrastruktur ICT yang lengkap dan memudahkan para pelajar untuk meneruskan pembelajaran diluar waktu kuliah. Seterusnya bagi Item C, pernyataan mengenai pembudayaan pengajaran dan pembelajaran(P&P) menggunakan ICT di Fakulti. Kebanyakan responden sangat setuju dengan kenyataan ini iaitu seramai 21 orang manakala seramai 15 orang responden menanda di ruangan setuju. Minoriti responden menanda di ruangan sangat tidak setuju dan tidak setuju iaitu seramai 2 dan seorang.

Bagi Item D, seramai 22 orang responden menanda setuju bagi pernyataan penyertaan ceramah berkaitan ICT yang dianjurkan di Universiti manakala 4 orang responden menanda sangat setuju. Seramai 9 orang responden menanda tidak setuju dan sangat tidak setuju mencatat bilangan yang sedikit iaitu seramai 4 orang responden. Dengan ini, bilangan pelajar IPT yang terlibat dengan ceramah berkaitan ICT adalah meningkat dan mempunyai nilai kesedaran berkenaan isu ICT. Bagi Item seterusnya iaitu Item E, pernyataan adalah berkenaan penggunaan telefon pintar memberi galakan kepada pelajar untuk meneroka ICT dengan lebih mendalam. Pernyataan ini dengan jelas memberi gambaran bahawa pelajar di IPT lebih banyak mendapat galakan dalam penerokaan ICT dengan hanya melalui telefon pintar mudah alih. Hal ini jelas dapat dilihat daripada keputusan soal selidik di mana seramai 20 orang menanda di ruangan sangat setuju dan 15 orang responden menanda di ruangan setuju. Hanya beberapa jumlah kecil responden yang tidak menyokong pernyataan ini iaitu masing-masing mencatat bilangan 3 dan seorang responden.



Bagi item berikutnya, Item F menyatakan tentang penyediaan kursus ICT kepada para pelajar di sekolah. Majoriti responden menanda sangat setuju iaitu mencatat seramai 12 orang dan diikuti dengan setuju seramai 4 orang responden. Kemudian, seramai 2 orang responden menanda sangat tidak setuju dan 5 orang responden menanda tidak setuju. Berdasarkan soal selidik tersebut, di dapati kebanyakan pelajar IPT telah mendapat pendedahan awal berkaitan kursus ICT diperingkat sekolah lagi. Item seterusnya iaitu Item G dengan pernyataan penyediaan infrastruktur ICT yang lengkap di sekolah. Kebanyakan responden menanda di ruangan setuju iaitu seramai 24 orang responden di ikuti sangat setuju seramai 5 orang responden. Manakala, terdapat 2 orang responden yang menanda diruangan sangat tidak setuju diikuti tidak setuju seramai 9 orang. Hal ini membuktikan bahawa pelajar di IPT telah mendapat merasai kemudahan ifrastruktur ICT yang lengkap sejak di bangun sekolah lagi.

Berikutnya iaitu Item I, pernyataan adalah berkenaan pembudayaan pengajaran dan pembelajaran(P&P) menggunakan ICT di sekolah. Jumlah responden yang menanda ruangan setuju mencatat jumlah yang terbanyak iaitu seramai 28 orang responden diikuti dengan ruangan sangat setuju iaitu sebanyak 5 orang responden. Manakala 2 orang responden menanda diruangan sangat tidak setuju diikuti 5 orang responden menanda di ruangan tidak setuju. Jumlah tertinggi menunjukkan bahawa, pembudayaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P) di

sekolah telah lama di mulakan. Item terakhir iaitu Item J berkaitan penyertaan ceramah berkaitan ICT yang dianjurkan di sekolah. Kebanyakan responden menanda di ruangan setuju seramai 22 orang responden diikuti 2 orang responden menanda di ruangan sangat setuju. Bagi ruangan sangat tidak setuju dan tidak setuju masing masing mencatat seramai 6 dan 10 orang responden. Berdasarkan dapatan kajian ini, menunjukkan bahawa pelajar IPT sentiasa merebut peluang menhadiri, menyertai dan mempelajari kursus-kursus dan kemahiran yang berkaitan dengan ICT bagi meningkatkan kreativiti masing-masing.

## **INSTRUMEN KAJIAN**

### **BAHAGIAN A (MAKLUMAT DIRI)**

#### **JANTINA**

- Lelaki
- Perempuan

#### **UMUR**

- 18 - 20
- 21 - 23
- 24 - 26
- 27 dan ke atas

#### **PROGRAM**

- Pendidikan Khas
- Sukan dan rekreasi
- Tesl

#### **BANGSA**

- Melayu
- Cina
- India
- Lain-lain

### **BAHAGIAN B**

1. Apakah tahap kreativiti Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?

1 – Sangat Tidak Setuju (STS)   2 – Tidak Setuju (TS)   3 – Setuju (S)   4 – Sangat Setuju (SS)

<b>Item</b>	<b>1 (STS)</b>	<b>2 (TS)</b>	<b>3 (S)</b>	<b>4 (SS)</b>
1. Saya boleh mencipta dan mereka bentuk aplikasi “video game” sendiri				
2. Saya boleh mencipta dan mereka bentuk laman blog sendiri				
3. Saya boleh melukis menggunakan perisian dan aplikasi yang terkini				
4. Saya menjalankan perniagaan secara atas talian				
5. Saya boleh membuat filem pendek menggunakan aplikasi yang tepat dan sesuai				



2. Apakah faktor-faktor yang mendorong kreativiti dalam kalangan Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?

1 – Sangat Tidak Setuju (STS) 2 – Tidak Setuju (TS) 3 – Setuju (S) 4 – Sangat Setuju (SS)

Item	1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1. Saya suka menerokai perkara baru menggunakan ICT				
2. Saya menggunakan perisian sebagai alat bantu dalam pembelajaran saya.				
3. Saya mencari maklumat menggunakan internet sahaja.				
4. Saya mengambil kursus yang memerlukan kemahiran ICT.				
5. Saya mempelbagaikan kegunaan aplikasi yang terdapat di dalam telefon pintar.				

3. Apakah faktor utama yang mendorong kreativiti dalam Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?

Sila pilih **satu** faktor yang mendorong kreativiti anda dalam penggunaan ICT. Jawapan boleh diletakkan mengikut ranking berdasarkan faktor-faktor dibawah :

- Faktor Ilmu Pengetahuan
- Faktor Motivasi
- Faktor Persekitaran
- Faktor Rakan Sebaya
- Faktor Media Massa

4. Adakah terdapat hubungan antara keadaan persekitaran dengan kreativiti Pelajar Tahun 1, Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Khas), UKM?

1 – Sangat Tidak Setuju (STS) 2 – Tidak Setuju (TS) 3 – Setuju (S) 4 – Sangat Setuju (SS)

Item	1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1. Fakulti menyediakan kursus ICT untuk para pelajar				
2. Pusat pengajian saya menyediakan infrastruktur ICT yang lengkap				
3. Fakulti saya membudayakan pengajaran dan pembelajaran (p&p) menggunakan ICT				
4. Saya menyertai ceramah berkaitan ICT yang dianjurkan di universiti.				
5. Penggunaan telefon pintar menggalakkan pelajar meneroka ICT dengan lebih mendalam				

## **KESIMPULAN DAN RUMUSAN**

Kreativiti dalam ICT di kalangan pelajar IPT perlu seiring agar pelajar IPT di negara kita tidak ketinggalan dengan pelajar-pelajar negara lain yang mampu melakukan banyak perkara dengan ICT sahaja. Sebagai pelajar Fakulti Pendidikan yang bakal bergelar seorang guru kelak, seharusnya pelajar-pelajar ini dilengkapi dengan kemahiran mengenai ICT agar mampu menjadi seorang guru yang berkemahiran dalam pelbagai bidang. Selain itu, kreativiti dalam ICT juga akan membantu guru sewaktu sesi pembelajaran berlangsung agar teknik pengajaran