

Lu Chiew Bing
lcb427@gmail.com

Tie Mee Poh
lemon101010@hotmail.com

1.0 TAJUK INOVASI

BATANG KAYU AIS KRIM PENJANA ILMU (Sains)
(Tempat Kedua Kategori Pelajar Guru)

2.0 OBJEKTIF

Objektif menggunakan “Batang Kayu Ais Krim Penjana Ilmu” untuk mengajar sains adalah seperti berikut:

- a. Membolehkan murid-murid menggunakan bahan-bahan konkrit untuk belajar sains. Dengan cara ini, sains tidak lagi dianggap sebagai abstrak
- b. Menggalakkan pertandingan antara murid. Ini akan meningkatkan pencapaian murid dalam sesuatu topik sains
- c. Meningkatkan minat murid untuk belajar sains

3.0 KEDUDUKAN / MASALAH SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN.

Topik “Haiwan” dan “Tumbuhan” adalah terkandung dalam tema “Dunia Sains dan Teknologi” subjek Sains Tahun Tiga. Dalam mengajar kedua-dua topik ini, kebanyakan guru menggunakan kaedah “chalk and talk” untuk menerangkan ciri-ciri sesuatu jenis haiwan maupun tumbuhan. Lantaran ini, murid akan berasa bosan dengan pembelajaran dan pengajaran sains dan seterusnya hilang minat terhadap sains.

Bagi menangani masalah ini, kami mencadangkan satu permainan yang menggunakan batang kayu ais krim untuk mengaitkan sesuatu haiwan dan tumbuhan dengan ciri-ciri mereka.

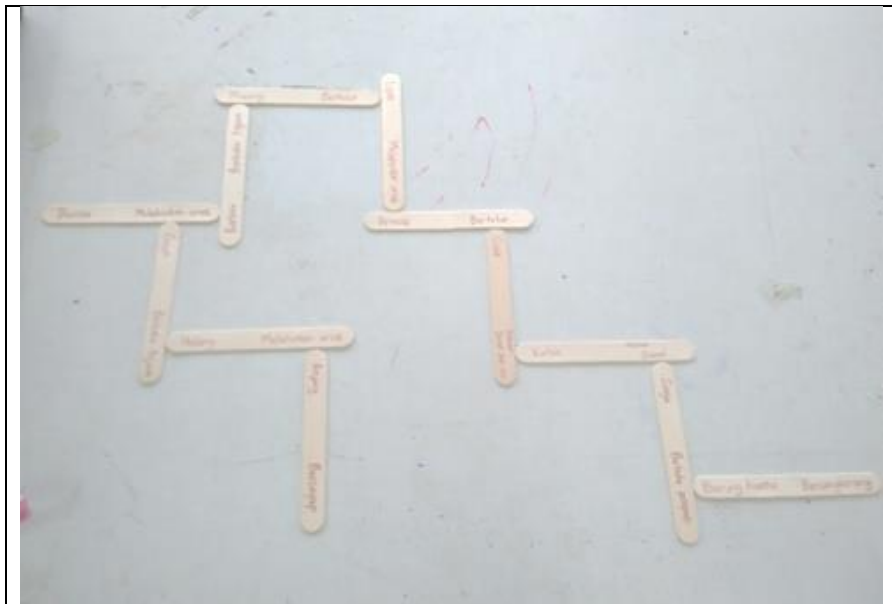
4.0 Inovasi Yang Telah Dilaksanakan

4.1 Bahan Keperluan Permainan:

- a) Sebiji dadu
- b) 25 batang kayu ais krim
- c) Pen marker

4.2 Implementasi Inovasi

- a) Permainan ini boleh dimainkan oleh 2 hingga 5 orang pemain dan telah diimplementasikan dalam kelas kami.
- b) Setiap pemain akan mendapat 5 batang kayu.
- c) Permainan dimulakan dengan balingan dadu.
- d) Murid yang mendapat nombor dadu terbesar akan mengambil sebatang kayu ais krim dari bekas plastik dan letakkannya di atas meja sebagai tanda permulaan.
- e) Seterusnya, pemain kedua akan mencabut kayu ais krim dari bekas plastik. Beliau boleh meletakkan kayu ais krimnya jika ia dapat dipadankan dengan kayu ais krim pertama dari segi pepadanan ciri. Jika tidak, dia kena memegang kayu ais krim tersebut.
- f) Permainan ini diteruskan dengan pemain ketiga mencabut kayu ais krim dari bekas.
- g) Kayu boleh diletakkan 90 darjah dengan salah satu hujung kayu yang telah diletakkan oleh pemain sebelum itu asalkan ia sepadan dengan ciri-ciri atau nama haiwan atau tumbuhan pada kayu tersebut.
- h) Selepas semua kayu dalam bekas dicabut, pemain yang paling cepat menghabiskan kayu-kayu dalam tangannya dikira sebagai pemenang.



Rajah 1. Contoh 1, cara memanipulasi kayu-kayu aiskrim

Rujukan

Domino-Games.com. (2015). Rules To Domino Games. Diakses pada 21 Mac 2015 dari <http://www.domino-games.com/domino-rules/>

Mohamad Roslan Ghazali (2014). Dunia Sains dan Teknologi Tahun 3. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Pustaka.