

Ang Fong Ying
fongying0312@gmail.com

Clara Die Mie Yieng
clarayieng@gmail.com

1.0 TAJUK INOVASI

NILAI BERTANGGUNGJAWAB MELALUI PERMAINAN SIAPA CEPAT, DIA DAPAT (Pendidikan Moral)
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

2.0 OBJEKTIF

- a. Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan
- b. Mengaplikasikan nilai bertanggungjawab melalui kaedah permainan
- c. Memberi motivasi kepada pelajar untuk meminati subjek Pendidikan Moral

3.0 KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Kami telah secara rasminya mengambil kursus elektif Pendidikan Moral di IPG Kampus Batu Lintang pada bulan Januari 2014 iaitu semasa kami berada di tahun kedua, Semester Tiga, Program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan. Sepanjang tempoh tiga tahun berada di IPG, kami telah membuat Pengalaman Berasaskan Sekolah (PBS) selama empat kali di sekolah rendah yang berbeza sebelum timbulnya idea untuk membuat inovasi ini.

Melalui pemerhatian yang kami buat ketika menjalankan PBS di sekolah-sekolah rendah, kami mendapati bahawa ramai pelajar yang seringkali hilang daya tumpuan atau menunjukkan bahawa mereka kurang berminat dengan subjek Pendidikan Moral ketika PdP sedang berlangsung. Sebagai contoh, setiap kali PdP Moral berlangsung, pasti ada sahaja sebilangan pelajar yang kelihatan mengantuk dan tidak dapat menjawab soalan mudah yang diajukan oleh guru. Bukan itu sahaja, melalui pengalaman kami sendiri sebagai pelajar yang pernah mengambil subjek Pendidikan Moral di sekolah rendah dan menengah, kami juga sering berasa bosan dengan subjek Pendidikan Moral ini, malahan terdapat juga rakan sekelas kami yang akan tidur semasa PdP Moral berlangsung. Setelah memasuki IPG, kami telah menyedari bahawa fenomena ini mempunyai kaitan dengan aspek Kecerdasan Pelbagai (KP) pelajar yang kurang diterapkan melalui PdP. Justeru, hal ini telah memotivasikan kami untuk merancang, melaksana dan mendokumentasikan inovasi dalam PdP nilai moral khususnya nilai

bertanggungjawab melalui permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat.” Kami berpendapat bahawa belajar nilai moral melalui strategi bermain adalah satu daripada alternatif bagi mengatasi masalah ini.

Pendokumentasian ini merupakan perkongsian ilmu dan pengalaman kami sebagai mantan pelajar Moral di sekolah rendah dan menengah dan kini sebagai guru pelatih yang mengambil kursus Bahasa Inggeris sebagai major serta kursus elektif Pendidikan Moral di IPG Kampus Batu Lintang.

4.0 MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI

Masalah terbesar yang kami dapati sepanjang menjalankan PBS kami di sekolah-sekolah rendah adalah strategi yang harus diambil bagi menarik minat dan perhatian para pelajar dalam mempelajari nilai-nilai moral yang terkandung dalam sukatan pelajaran Pendidikan Moral. Melalui pemerhatian yang dibuat sepanjang menjalankan PBS, kami mendapati sebilangan besar pelajar sekolah rendah sering mula hilang tumpuan dan minat walaupun hanya beberapa minit PdP Moral dijalankan dalam kelas. Melalui perbincangan yang kami buat dalam kumpulan serta pengetahuan yang telah kami perolehi semasa mengambil kursus *Learning and The Learner* (EDU3103) pada semester 2, kami menyedari bahawa fenomena ini berlaku disebabkan setiap individu mempunyai kecenderungan Kecerdasan Pelbagai (KP) yang berbeza. Hal ini lebih jelas apabila kami mendapati guru sering menggunakan satu strategi atau teknik sahaja semasa menjalankan sesi PdP. Teknik yang sering digunakan oleh guru adalah teknik “chalk and talk” di mana teknik ini tidak dapat memenuhi KP pelajar yang berbeza dan menyebabkan mereka cepat berasa bosan dengan sesi PdP tersebut. Hal ini bersesuaian dengan Model KP Gardner (2009) yang berlandaskan kepada prinsip; setiap individu mempunyai kesemua sembilan kecerdasan tetapi pada tahap perkembangan yang berlainan.

Oleh yang demikian, bagi menangani isu ini, guru haruslah memilih dan menggunakan strategi yang dapat memenuhi KP pelajar yang berlainan. Hal ini kerana menangani KP dan potensi pelajar boleh membantu pendidik memperibadikan pengajaran dan kaedah penilaian mereka (businessballs.com, 2009). Justeru, guru bolehlah mengaplikasikan teknik bermain dalam sesi PdP nilai-nilai murni terutamanya nilai bertanggungjawab. Melalui implementasi permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” dalam sesi PdP Moral, KP individu seperti kinestetik, visual, linguistik, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan spiritual dapat dipenuhi.

Selain itu, melalui pengalaman kami sendiri sebagai pelajar Pendidikan Moral, kami mendapati bahawa semasa mempelajari nilai bertanggungjawab, terdapat beberapa masalah yang dapat dikenalpasti. Antaranya adalah kekeliruan mengenai konsep ataupun definisi nilai bertanggungjawab serta kekaburan mengenai aspek amalan dan tingkah

laku yang bertanggungjawab dalam kehidupan seharian. Oleh itu, kami telah membuat inovasi permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” bagi melibatkan pelajar secara aktif dalam sesi PdP Moral agar mereka dapat lebih memahami konsep dan aplikasi nilai bertanggungjawab dalam kehidupan seharian mereka. Tambahan lagi, menurut Saayah Abu (1997), seseorang pelajar akan lebih mudah memahami apa yang dipelajarinya melalui penglibatan aktif secara langsung dengan aplikasi sesuatu nilai.

5.0 INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

5.1 INOVASI STRATEGI PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN

Inovasi hasil kumpulan kami ini merupakan satu inovasi pengajaran dan pembelajaran yang menyeronokkan bersesuaian dengan kejadian semula jadi kanak-kanak. Permainan “Ular Tangga” bukan merupakan permainan yang asing dalam kalangan kanak-kanak lagi. Justeru, kami berdua telah bersepakat untuk melakukan satu inovasi berdasarkan permainan ini selaras dengan sukatan pelajaran Pendidikan Moral. Menurut Gardner (2010), Kecerdasan Pelbagai (KP) akan dialami oleh murid-murid semasa bermain dan mengukuhkan kecenderungan kecerdasan individu. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh beliau, kami berpendapat inovasi yang akan dilaksanakan ini bakal membawa impak yang positif terhadap perkembangan murid sekolah rendah setelah projek inovasi ini dijalankan.

Dalam permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” ini, satu daripada objektifnya adalah ia bertujuan untuk menguji kecerdasan intelek pemain untuk melihat sejauh mana kemampuan pemain untuk bermain permainan ini dengan baik. Sebagai contoh, pemain berupaya mengingat peraturan-peraturan permainan yang telah ditetapkan. Dengan mengingat dan mematuhi peraturan-peraturan tersebut, nilai kejujuran juga akan diterapkan oleh pemain semasa bermain permainan ini dengan rakan sekelas.

Selain itu, permainan ini dapat menerapkan nilai toleransi dalam diri pemain semasa menunggu giliran masing-masing untuk bermain. Murid perlulah hormat pada orang supaya tiada orang yang berasa tidak puas hati semasa permainan ini dijalankan. Dalam perkaitan inovasi PdP ini dengan nilai bertanggungjawab pula, nilai ini dapat diaplikasikan oleh murid-murid secara tidak langsung ketika mereka menjawab soalan-soalan yang telah disediakan berdasarkan kad UNO yang telah disediakan.

Kumpulan kami membina inovasi pengajaran dan pembelajaran ini bagi tujuan menambahbaik strategi dalam menerapkan nilai bertanggungjawab melalui permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” ini. Inovasi ini mula dihasilkan pada bulan Julai 2014 di mana permainan ini

asalnya merupakan permainan “Ular Tangga”. Dalam permainan baru ini, iaitu permainan “Siapa Cepat Dia Dapat”, kami telah menggabungkan konsep permainan “Ular Tangga” dengan permainan kad UNO. Oleh yang demikian, untuk melaksanakan permainan ini, kumpulan kami telah mendapatkan satu set “Ular Tangga” yang berharga RM2.50 dan satu set kad UNO yang berharga RM2.50. Keseluruhan kos adalah berjumlah RM5.00 dan kumpulan kami berpendapat bahawa harga ini adalah agak berpatutan untuk digunakan sebagai alat Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam kelas.

Dalam permainan ini, kumpulan sasaran kami adalah murid-murid Tahap 2 sekolah rendah yang berjumlah lebih kurang 20 orang pelajar dalam satu kelas. Maka, permainan ini memerlukan guru untuk membahagikan murid-murid kepada lima kumpulan di mana setiap kumpulan terdiri daripada empat orang ahli. Dengan pembahagian ini, kami memerlukan empat set permainan “Ular Tangga” (RM10.00) dan empat set kad UNO (RM10.00). Di samping itu, soalan-soalan yang diperlukan untuk permainan ini turut digubal oleh kumpulan kami berdasarkan nilai bertanggungjawab.

5.2 DESKRIPSI INOVASI

Nilai bertanggungjawab melalui permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” merupakan satu kaedah belajar melalui bermain di mana pelajar didedahkan dengan nilai bertanggungjawab melalui tingkah laku yang merupakan tindak balas terhadap soalan-soalan yang dikemukakan semasa proses permainan ini berlangsung. Komponen-komponen yang terkandung dalam inovasi ini adalah (1) kad UNO (bahan baru), (2) set permainan “Ular Tangga” dan (3) soalan-soalan yang berkaitan dengan nilai bertanggungjawab di mana pemain-pemain perlu menjawab soalan-soalan ini.

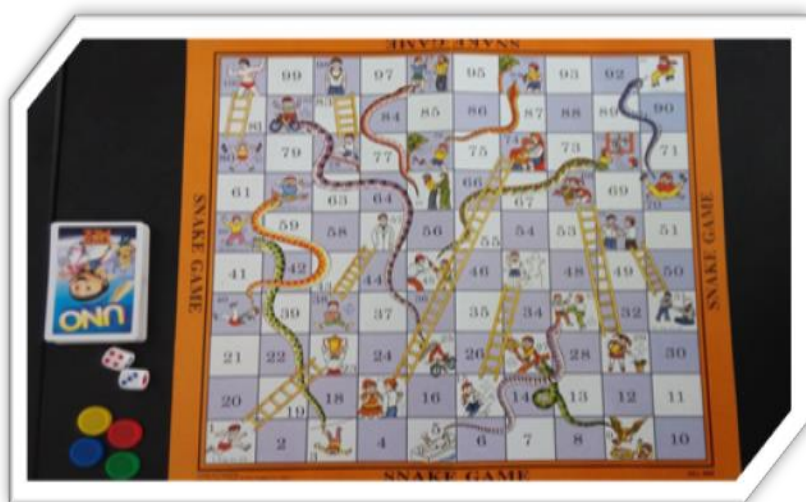
Melalui pengaplikasian inovasi ini dalam pengajaran dan pembelajaran, kumpulan kami berpendapat permainan ini mampu menyemai sikap bertanggungjawab yang utuh dalam diri pelajar melalui penyertaan mereka dalam menjawab soalan yang telah disediakan. Di samping itu, nilai kejujuran, toleransi dan hormat juga secara tidak langsung dapat diterapkan dalam diri murid sepanjang mereka bermain permainan ini. Kecerdasan Pelbagai Pelajar (KP) dengan pastinya turut dapat diperkembangkan melalui kemahiran-kemahiran yang digunakan oleh murid semasa mereka terlibat dalam permainan ini terutamanya kemahiran intelek.

5.3 STRATEGI PENGGUNAAN INOVASI “NILAI BERTANGGUNGJAWAB MELALUI PERMAINAN SIAPA CEPAT, DIA DAPAT”

Permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” ini dibahagikan kepada tiga fasa. Fasa pertama adalah fasa pembahagian kumpulan, persediaan semua peralatan yang diperlukan untuk permainan ini dan pemilihan giliran pemain untuk bermain. Bagi fasa kedua pula, pemain akan didedahkan dengan beberapa peraturan permainan dan tugas yang perlu diselesaikan semasa permainan ini dijalankan. Pada fasa ketiga inilah pelajar akan mula bermain mengikut giliran masing-masing dan pemain yang sampai di kotak penamat paling awal akan dikira pemenang.

FASA 1:

Dalam fasa pertama ini, para pelajar akan dibahagikan kepada lima kumpulan yang mengandungi empat orang pemain dalam kumpulan masing-masing. Kemudian, setiap kumpulan akan menerima satu set kad UNO, satu papan permainan “Ular Tangga”, empat bidak dan dua dadu. Sebelum permainan dimulakan, setiap kumpulan dikehendaki untuk memilih satu bidak dan menentukan giliran pemain masing-masing. Dari sini, guru boleh melihat kemahiran berfikir murid setiap kumpulan dalam menentukan giliran mereka dalam permainan tersebut.



Rajah 1. Kad UNO, papan permainan “Ular Tangga,” bidak dan Dadu

FASA 2:

Pada fasa kedua, murid-murid akan didedahkan dengan beberapa peraturan yang perlu dipatuhi dan tugas yang mereka perlu selesaikan semasa bermain permainan ini. Dalam permainan ini, murid perlu tahu tentang kegunaan setiap kad UNO dahulu semasa bermain permainan ini. Kad UNO ini akan digunakan semasa murid mendapat angka nombor empat, tujuh dan sepuluh pada kedua-dua dadu yang dibalingnya. Murid akan mengambil satu kad UNO, membukanya dan setiap kad UNO tersebut mempunyai fungsinya masing-masing. Fungsi tersebut disenaraikan seperti yang berikut:

- ✚ **Kad Nombor Berwarna:** Pemain perlu menjawab satu soalan yang berkaitan dengan nilai bertanggungjawab. Soalan yang akan diberikan kepada pemain adalah berdasarkan kepada nombor dan warna kad yang diambil oleh pemain berkenaan. Setelah itu, setiap kumpulan akan berbincang bersama untuk mencapai satu jawapan yang sama.
*Semua soalan akan diberikan kepada setiap kumpulan dalam sekeping kertas (rujuk Jadual 1).
- ✚ **Kad “Reverse”:** Pemain perlu undur ke belakang mengikut jumlah angka nombor pada kedua-dua dadu yang dibalingkan oleh pemain.
- ✚ **Kad “Draw Two” atau “Draw Four”:** Pemain akan bergerak dua atau empat langkah tambahan dengan jumlah angka nombor pada kedua-dua dadunya.
- ✚ **Kad “Skip”:** Pemain perlu berhenti satu pusingan permainan dan kekal pada kotak berwarna asalnya.
- ✚ **Kad “Wild”:** Pemain akan bergerak berdasarkan jumlah angka nombor pada kedua-dua dadunya dahulu. Kemudian, pemain akan bergerak lagi dari kotak berwarna asalnya ke kotak seterusnya yang mempunyai warna yang sama.

Ang Fong Ying & Clara Die Mie Yieng/ Nilai bertanggungjawab melalui permainan siapa cepat, dia dapat (Pendidikan Moral)



Kad Nombor Berwarna



Kad "Reverse"



Kad "Draw Two"



Kad "Draw Four"



Rajah 2. Peraturan menggunakan kad UNO ini akan diberikan kepada setiap kumpulan sebagai panduan setiap murid semasa permainan ini dimainkan (Rujuk Jadual 1).

FASA 3:

Dalam fasa ketiga ini, permainan pun dimulakan dengan pemain pertama membalikkan kedua-dua dadu dahulu, mendapat satu jumlah angka nombor dan bergerak mengikut angka yang diperolehi. Dari sini, kemahiran berfikir murid telah diaplikasikan dalam operasi menambahkan dua nombor pada kedua-dua dadu yang dibalingnya. Kemudian, sekiranya pemain mendapat angka nombor empat, tujuh dan sepuluh, mereka perlu mengambil satu kad UNO dahulu dan menyelesaikan misi yang dikehendaki sebelum bergerak. Setelah habis bergerak, jika pemain berhenti di kotak berwarna yang ada tangga, pemain tersebut akan naik ke kotak hujung tangga. Manakala, jika pemain berhenti di kotak berwarna yang ada ular, pemain tersebut akan turun sampai di ekor ular.

Selepas giliran pemain pertama, pemain kedua pula akan bermain diikuti dengan pemain ketiga dan keempat. Permainan ini akan diteruskan dan pemenangnya adalah pemain yang sampai di kotak penamat paling awal. Setelah permainan ini tamat, guru akan menyemak semula jawapan bagi soalan-soalan yang dijawab oleh murid semasa bermain permainan ini.

Jadual 1

Tugasan Semasa Bermain

TUGASAN: ADAKAH TINGKAH LAKU TERSEBUT MERUPAKAN PERLAKUAN YANG BERTANGGUNGJAWAB ATAU PERLAKUAN YANG TIDAK BERTANGGUNGJAWAB? JAWAB “YA” ATAU “TIDAK” SAHAJA.

WARNA KAD	NOMBOR KAD	SOALAN	YA/TIDAK
Merah/Hijau	1	1. Saya menyiapkan kerja rumah yang diberikan oleh guru tepat pada masanya.	
Kuning/Biru	5	2. Setelah selesai makan malam, Laili meninggalkan meja makan tanpa menolong ibunya mengemas.	
Kuning/Biru	2	3. Saya menjaga kebersihan diri saya setiap masa.	
Merah/Hijau	4	4. Jenny tidak menolong ibu mengemaskan tempat tidur sebelum turun ke sekolah.	
Kuning/Biru	7	5. Ibu terpaksa melakukan kerja rumah dengan banyak. Saya rasa saya patut membantu ibu.	
Kuning/Biru	8	6. Rakan saya selalu datang lewat ke sekolah walaupun telah ditegur oleh guru.	
Merah/Hijau	3	7. Ramesh selalu meludah di merata-rata tempat.	
Kuning/Biru	6	8. Ayah telah kehilangan wang disebabkan oleh rakannya. Rakan ayah memulangkan wang ayah.	
Kuning/Biru	9	9. Anis membantu ibu melipat	

Ang Fong Ying & Clara Die Mie Yieng/ Nilai bertanggungjawab melalui permainan siapa cepat, dia dapat (Pendidikan Moral)

		pakaian ketika ibu sakit.	
Merah/Hijau	2	10. Suresh belajar bersungguh-sungguh di dalam kelas.	
Merah/Hijau	4	11. Kamala menendang meja komputernya kerana ia tidak dapat berfungsi dengan baik.	
Kuning/Biru	5	12. Aanif memadam papan tulis selepas guru mengajar.	
Merah/Hijau	7	13. Ramlah hadir ke sekolah dengan kasut yang kotor.	
Merah/Hijau	9	14. Siew Ling menyusun buku mengikut jadual waktu yang telah disediakan.	
Kuning/Biru	3	15. Clara hadir pada gotong-royong sekolah setiap bulan.	
Kuning/Biru	8	16. Adik saya menyusun buku setelah membacanya.	
Merah/Hijau	1	17. Miaw Miaw tidak mempedulikan Cikgu Maimunah yang membawa buku yang banyak.	
Kuning/Biru	6	18. Fong Ying mencuci kasutnya tanpa disuruh oleh ibunya.	
Kuning/Biru	1	19. John menawarkan diri mencuci kereta ayahnya kerana ayah sibuk bekerja.	
Merah/Hijau	8	20. Adik tidak mengulangkaji pelajaran walaupun peperiksaan kian hampir.	
Kuning/Biru	3	21. Daisy memberi kucing-kucing En. Dana makanan ketika beliau sekeluarga bercuti.	

Merah/Hijau	7	22. Syafiq memulangkan baki wang kepada ibunya.	
Kuning/Biru	9	23. Jenny mengutip sampah ketika melihat sampah di tepi pagar sekolah.	
Merah/Hijau	2	24. Siva tidur ketika guru mengajar di dalam kelas.	
Kuning/Biru	4	25. Adik menonton televisyen ketika ibu menyapu sampah di halaman rumah.	
Merah/Hijau	6	26. Liu Bing menconteng dinding tandas sekolah ketika masa rehat.	
Merah/Hijau	5	27. Ahmad sengaja membuang sampah di bawah meja ketika guru tidak melihat.	

PERATURAN MENGGUNAKAN KAD UNO:

	<p>Kad Nombor Berwarna</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain perlu menjawab satu soalan yang berkaitan dengan nilai bertanggungjawab. • Soalan yang akan diberikan kepada pemain adalah berdasarkan kepada nombor dan warna kad yang diambil oleh pemain berkenaan. • Setelah itu, setiap kumpulan akan berbincang bersama untuk mencapai satu jawapan yang sama.
	<p>Kad "Reverse"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain perlu undur ke belakang mengikut jumlah angka nombor pada kedua-dua dadu yang dibalingkan oleh pemain. <p>Kad "Draw Two"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemain akan bergerak dua langkah tambahan dengan jumlah angka nombor pada kedua-dua dadu.

	<p>Kad “Draw Four”</p> <ul style="list-style-type: none">• Pemain akan bergerak empat langkah tambahan dengan jumlah angka nombor pada kedua-dua dadu.
	<p>Kad “Skip”</p> <ul style="list-style-type: none">• Pemain perlu berhenti satu pusingan permainan dan kekal pada kotak berwarna asalnya.
	<p>Kad “Wild”</p> <ul style="list-style-type: none">• Pemain akan bergerak berdasarkan jumlah angka nombor pada kedua-dua dadunya dahulu.• Selepas itu, pemain akan bergerak lagi dari kotak berwarna asalnya ke kotak seterusnya yang mempunyai warna yang sama.

Rajah 3. Peraturan menggunakan kad Uno

5.4 KEADAAN SELEPAS INOVASI

Untuk melaksanakan dan melihat keberkesanan permainan baru kami, iaitu permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” ini dalam PdP Pendidikan Moral, kami telah mengambil inisiatif untuk melaksanakan inovasi ini pada awal bulan Ogos 2014 dalam kalangan guru pelatih PISMPambilan Januari 2013 yang mengambil elektif Pendidikan Moral (kursusELM3023E) sebelum kami menggunakan inovasi ini di sekolah kelak.

Semasa mereka terlibat dalam permainan ini, kumpulan kami dapat melihat bahawa mereka berasa seronok bermain permainan ini. Di samping itu, seorang daripada mereka juga memberitahu kami bahawa beliau berpendapat inovasi ini merupakan satu idea yang kreatif di mana terdapat kombinasi antara permainan “Snake and Ladder” dan kad UNO di samping belajar nilai bertanggungjawab. Seorang lagi guru pelatih yang telah bermain permainan ini pula mengatakan bahawa beliau akan menggunakan kaedah bermain sambil belajar ini jika beliau mengajar Pendidikan Moral kelak.

6.0 FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN



Rajah 4. Gambar-gambar menunjukkan guru pelatih PISMP Ambilan Januari 2013 yang mengambil elektif Pendidikan Moral (kursus ELM3023E) sedang bermain permainan baru dalam kumpulan

Melalui inovasi yang kumpulan kami telah hasilkan, terdapat beberapa faedah yang boleh diperolehi melalui permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” ini. Faedah utama yang boleh didapati adalah murid dapat belajar dalam keadaan yang menyeronokkan. Bahkan guru-guru pelatih yang telah bermain permainan ini turut memberitahu kumpulan kami mengenai keseronokan yang mereka nikmati ketika permainan tersebut dilaksanakan. Justeru, apabila para murid dapat belajar sambil bermain, proses pengajaran dan pembelajaran pasti akan dapat berjalan dengan lebih lancar dan efektif.

Faedah kedua yang dapat diperolehi pula ialah para murid akan dapat mempraktikkan operasi tambah yang mereka telah pelajari dalam subjek Matematik dalam permainan ini. Dalam permainan ini, mereka haruslah berupaya untuk menambahkan dua nombor yang ada pada dadu yang dibalingnya dan menggerakkan bidak mereka dengan betul mengikut angka nombor yang diperolehi. Oleh yang demikian, permainan ini secara tidak langsung telah dapat melatih kemahiran berfikir para pemain.

Di samping itu, melalui permainan baru “Siapa Cepat, Dia Dapat” ini, bukan sahaja nilai utama bertanggungjawab telah dapat dipupuk, malah nilai sampingan seperti toleransi, kejujuran dan hormat juga telah dapat diterapkan. Hal ini adalah kerana nilai-nilai sampingan ini akan diterapkan dalam diri murid secara tidak langsung semasa mereka bermain permainan ini. Sebagai contoh, nilai kejujuran dapat disemai dalam diri murid kerana mereka haruslah bersikap jujur terhadap diri sendiri dan pemain-pemain lain agar permainan ini dapat dijalankan secara adil dan saksama.

Melalui inovasi ini, ia turut dapat dijadikan motivasi dan dorongan bagi para pelajar untuk mempelajari subjek Pendidikan Moral di sekolah dengan lebih menarik. Dengan adanya permainan ini, murid tidak akan berasa bosan dalam kelas malah dapat menumpukan sepenuh perhatian semasa PdP Pendidikan Moral dijalankan. Selepas itu, murid mungkin akan mengaplikasikan dan mengisi masa lapang mereka dengan permainan “Siapa Cepat, Dia Dapat” ini di rumah dengan adik atau abang mereka. Justeru, minat yang bercambah hasil daripada permainan ini telah mempengaruhi diri murid untuk mempraktikkan permainan ini dalam kehidupan harian mereka.

Secara keseluruhannya, kumpulan kami berpuas hati dengan hasil inovasi yang telah kami rangka. Oleh itu, adalah menjadi menjadi harapan kami agar inovasi kumpulan kami ini dapat diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Moral sekolah rendah pada masa akan datang.

6 PERKONGSIAN INOVASI

Inovasi ini telah dikongsi kepada guru pelatih PISMPambilan Januari 2013 yang mengambil elektif Pendidikan Moral (kursus ELM 3023 E). Seyogianya itu, kumpulan kami turut telah berkongsi inovasi kumpulan kami dengan rakan sekelas kami, iaitu PISMP BI(SK) 2 Ambilan Januari 2013.

Selain itu, sempena praktikum pertama kami pada bulan April 2015 ini, kami telah menjalankan inovasi ini terhadap pelajar Tahun 4 di SK Sungai Maong Hilir, Kuching dan juga pelajar Tahun 5 di SK St. James Quop, Kuching dalam PdP Pendidikan Moral.

Rujukan

businessballs.com. (2009). *Howard Gardner’s multiple intelligences*. Retrieved from: <http://www.businessballs.com/howardgardnermultipleintelligences.htm>

Ang Fong Ying & Clara Die Mie Yieng/ Nilai bertanggungjawab melalui permainan siapa cepat, dia dapat (Pendidikan Moral)

Gardner, H. (2009). *Howard Gardner's theory of multiple intelligences*. Retrieved from: http://www.niu.edu/facdev/resources/guide/learning/howard_gardner_theory_multiple_intelligences.pdf

Mohd. Dom, T. (2012, December 10). Kreativiti, inovasi dalam pendidikan. *Utusan Online*. Retrieved from: http://www.utusan.com.my/utusan/Rencana/20121210/re_01/Kreativiti-inovasi-dalam-pendidikan

Noriati A. Rashid, Boon, P. Y., Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. (2012). *Murid dan alam belajar: Edisi kemas kini*. Selangor: Oxford Fajar.

Saayah Abu. (1997). *Pelaksanaan aktiviti belajar melalui bermain di tadika-tadika kawasan Melaka Tengah Melaka*. Maktab Perguruan Islam Bangi, 74 – 78.

uzma05. (2013, Januari 11). *Snake and ladders with a twist*. Retrieved from: <http://arcade.dewlines.org/2013/01/11/snakes-and-ladders-with-a-twist/>