

**Siti Nor Azzila Amit**  
azzilaamit@gmail.com

## **1. TAJUK INOVASI**

**KIT TINGKAT KERJASAMA** (Pendidikan Moral)  
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

## **2. OBJEKTIF**

- a. Menghasilkan alat bantu mengajar untuk pengajaran yang lebih menarik dan berkesan
- b. Menerapkan nilai kerjasama di dalam pengajaran dan pembelajaran
- c. Meningkatkan penghayatan dan pemahaman murid terhadap nilai kerjasama

## **3. KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN**

Alat bahan bantu mengajar (ABBM) dapat membantu menerangkan konsep isi pengajaran dan pembelajaran disampaikan melalui pelbagai teknik atau kaedah tertentu. Pembelajaran juga dapat berlaku dalam masa yang singkat dan dapat mencapai objektif pengajaran. ABBM boleh dikelaskan kepada dua kategori iaitu elektronik dan bukan elektronik. Contoh bagi kategori elektronik adalah televisyen, radio, video, projektor slaid dan komputer. Manakala dalam kategori bukan elektronik pula adalah seperti model, kad imbasan, majalah, jurnal, gambar yang berkaitan dengan pengajaran yang diajar ABBM memainkan peranan yang penting Bagi memastikan proses pengajaran dan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Penggunaan ABBM dapat menyalurkan maklumat kepada pelajar tentang sesuatu yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajar dengan lebih jelas dan bersistematik dalam pengajaran (Norzainariah Abu Hassan, 2004).

## **4. MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI**

Sepanjang pemerhatian saya, kebanyakan guru pendidikan moral tidak mengambil kisah mengenai strategi pengajaran menggunakan ABBM. Mereka lebih gemar menggunakan buku teks dan buku kerja sahaja. Ada juga mereka menggunakan lembaran kerja dan kad imbas. Namun sepanjang pemerhatian saya juga murid-murid nampaknya agak kurang berminat. Disiplin murid juga amat sukar di kawal. Semasa saya melihat hasil kerja murid-murid saya mendapati kebanyakan mereka tidak dapat menjawab soalan dengan betul. Maka di sinilah mula merangka jalan penyelesaian bagi masalah ini.

## 5. INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

### 5.1 INOVASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN

Inovasi ini merupakan inovasi Kit Pembelajaran dan Pengajaran yang memudahkan dan menarik minat murid-murid untuk mempelajari nilai kerjasama. Kit ini boleh memrangkan konsep kerjasama kepada murid-murid. Isi-isinya juga ringkas dan mudah difahami berbanding murid-murid membawa penerangan yang panjang. Kit ini adalah lengkap untuk digunakan sepanjang pembelajaran dan pengajaran. Kit ini menerangkan definisi nilai baik hati berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran. Terdapat juga ciri-ciri individu bekerjasama, soalan uji diri dan seterusnya permainan telefon rosak itu sendiri. Maka ianya sesuai dinamakan Kit serba lengkap. Murid-murid bukan sahaja memahami nilai kerjasama bahkan membuat aplikasi nilai juga.

### 5.2 DESKRIPSI INOVASI

Saya telah membina inovasi pembelajaran dan pengajaran bagi tujuan menerangkan sekaligus menerapkan nilai kerjasama semasa bermain permainan Telefon rosak iaitu dengan menghantar mesej kepada ahli kumpulan. Kos perbelanjaan untuk membuat inovasi ini adalah cawan polisterin Rm 5.00 untuk 15 gelas dan RM 3.50 untuk kertas warna. Pencungkil gigi dan benang pula adalah di dapati secara percuma.

Inovasi ini terdiri daripada 5 tingkat cawan polisterin. Tingkat mempunyai isi-isi yang berbeza. Cawan-cawan ini juga dapat digunakan untuk bermain permainan telefon rosak. Soalnya pula terdapat pada cawan pertama dan kedua.



Rajah 1. Kit Tingkat Kerjasama

### 5.3 STRATEGI PENGGUNAAN INOVASI “Kit Tingkat Kerjasama”

Kit ini mt sesuai digunakan untuk satu sesi pembelajaran nilai kerjasama. Mula-mula guru boleh memperkenalkan definisi kejasama menggunakan cawan kedua.m cawan ketiga merupakan ciri-ciri individu yang mengamalkan sikap kerjasama. Guru boleh memutarakan cawan itu untuk

melihat 4 isi yang berbeza dan menerangkannya kepada murid. Cawan keempat merupakan soalan patut. Guru boleh menanyakan soalan-soalan itu kepada murid sama ada patut atau tidak patut perbuatan tersebut. Cawan Kelima merupakan permulaan kepada aktiviti telefon Rosak. Arahan untuk telefon rosak adalah seperti berikut:

**a. Permainan Telefon Rosak**

- Pelajar akan dibahagikan kepada dua kumpulan.
- Kumpulan 1 akan menggunakan cawan pertama dan ketiga, kumpulan 2 akan menggunakan cawan kedua dan keempat
- Setiap kumpulan akan dibahagikan kepada kumpulan kecil yang dinamakan Penghantar mesej dan penerima mesej.
- Penghantar mesej akan menyusun perkataan untuk membentuk ayat yang lengkap dan betul (Terdapat pada cawan pertama dan kedua). Seterusnya mereka akan menghantar maklumat tersebut kepada penerima mesej (3 ayat)
- Kumpulan penerima mesej perlu menganalisis 3 ayat yang dihantar penghantar mesej dan memilih ayat yang menggambarkan nilai kerjasama.
- Kumpulan yang berjaya menyelesaikannya dengan cepat akan menang.

Permainan ini bukan merupakan aktiviti bagi langkah 3 pembelajaran dan pengajaran. Melalui permainan ini nilai kerjasama dapat di terapkan. Ini merupakan tahap pengaplikasian ilmu yang telah murid-murid pelajari.

#### **5.4 KEADAAN SELEPAS INOVASI**

Melalui pemerhatian dan soal selidik setelah inovasi di jalankan bersama dengan murid-murid Sk Song Kheng Hai saya mendapati murid-murid lebih seronok belajar. Mereka lebih memahami dan mudah membuat aplikasi nilai kerjasama itu sendiri. Ini dapat dilihat dengan hasil kerja mereka dan juga penilai mereka terhadap situasi-situasi yang diberikan. Berikut merupakan Salah beberapa pendapat daripada murid-murid sendiri:

Soalan: Apakah yang anda dapati semasa menggunakan Kit Tingkat Kerjasama?

Murid 1 : Apa yang penting kerjasama. Saya lebih faham makna kerjasama itu sendiri.”

Murid 2 : Sangat menarik dan saya boleh mengaplikasikan nilai kerjasama.”

Soalan: Apakah yang anda rasakan sepanjang menggunakan Kit Tingkat kerjasama?

Murid 3: “Saya sangat suka dan saya berasa seronok bermain telefon rosak”



Rajah 2. Murid-murid bermain permainan Telefon Buruk

## 6. FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Inovasi ini semestinya telah membawa kebaikan kepada murid-murid dan guru yang mengajar. Ianya bukan sahaja memudahkan guru mengajar malahan murid-murid juga lebih faham mengenai nilai yang dipelajari. Selain daripada menyampaikan konsep kepada murid-murid namun inovasi ini juga telah memberi peluang kepada murid-murid untuk mengaplikasikan nilai kerjasama dengan permainan "Telefon rosak" itu sendiri. Ini seterusnya *"....bukan sahaja melibatkan pendidikan secara teori semata-mata, namun membabitkan perbincangan tentang tingkah laku baik yang yang dapat mendorong murid untuk bertindak secara bermoral"* (Nik Aziz NiK Pa & Noraini Idris, 2008). Hal ini kerana di dalam permainan telefon rosak ini terdapatnya perbincangan bagi menentukan nilai kerjasama sekaligus memberikan kesedaran kepada mereka mengenai nilai kerjasama itu sendiri.

Inovasi ini bukan sahaja penting di dalam bilik darjah namun ianya juga memberikan kesedaran mengenai betapa pentingnya nilai kerjasama itu sendiri terutamanya ketika berhadapan dengan situasi urbanisasi masa kini yang telah berubah daripada hidup bermasyarakat dan bekerjasama kepada hidup individualistik yang mementingkan diri sendiri.

## **7. PERKONGSIAN INOVASI**

Inovasi ini telah di kongsi dengan murid-murid tahun 5 Sk Song Kheng Hai. Selain itu, saya juga telah membuat perkongsian dengan rakan-rakan sekursus saya iaitu pelajar-pelajar PISMP BI SJK (C) 1 dan PISMP BI SJK (C) 2 elektif Moral semester 3.



*Rajah 3. Murid-murid menggunakan Kit Tingkat kerjasama*





Rajah 4. Sesi perkongsian dengan Murid-murid



Rajah 5. Murid-murid Kelas tahun 5 Sk Song Kheng Hai

### Rujukan

Nik Aziz NiK Pa & Noraini Idris (2008). *Perjuangan Memperkasakan Pendidikan Di Malaysia: Pengalaman 50 Tahun Merdeka*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributer.

Norzainariah Abu Hassan (2004). *Kebolegunaan Kit Pengajaran Dan Pembelajaran*. Johor Bahru: Kuitho.