

Noorazura Mohd Makhtar
nora_kohort3.2009@yahoo.com

Mohd Yusri Mohamad Noor
mohamadyusri_nora@yahoo.com

1. TAJUK INOVASI

“HAPPY STONE” (GURU DAN CABARAN SEMASA)
(Penyertaan Kategori Pensyarah)

2. OBJEKTIF

- a. Lukisan batu dapat mengekspresasi diri, menyuarakan isi hati untuk kepuasan dalam menilai kebaikan dan keburukan representasi visual seperti memperbaiki kelemahan, merangka pendapat, dan berkongsi pengetahuan.
- b. Ia dapat mengikatkan kita dengan emosi, keintelektualan dan juga spiritual, boleh menyatakan luahan emosi, intelektual dan spiritual manusia.
- c. Salah satu cara menghargai penglihatan dan pemikiran manusia.

3. KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Gobinath Subramaniam (2010) menjelaskan bahawa gangguan emosi boleh didefinisikan sebagai gangguan yang diterima oleh seseorang di mana ia menyebabkan emosi tersebut tidak stabil. Sejak kebelakangan ini, terdapat beberapa kejadian tingkah laku tidak rasional atau ke arah delinkuen telah berlaku termasuk dalam kalangan murid yang menyebabkan statistik gejala sosial semakin meningkat. Walau apa pun puncanya, ini berkaitan dengan masalah gangguan emosi atau gangguan terhadap kesihatan mental individu terbabit (Utusan Melayu, 2011). Selain itu, hasil kajian Kementerian Kesihatan mendapati murid di negara kita mengalami tahap stres yang tinggi (Hakimi Ismail, 2011). Dapatan tersebut diperoleh menerusi projek rintis Program Minda Sihat Menangani Stres Dalam Kalangan Murid Sekolah. Dalam kalangan 6450 orang responden kajian, 17.1% murid telah mengalami tanda-tanda keresahan teruk, 5.2% mengalami kemurungan yang teruk, 4.8% mengalami stres yang teruk manakala 36% murid telah mengikuti intervensi latihan kemahiran daya tindak kesihatan (Hakimi Ismail, 2011). Menurut Kementerian Kesihatan Malaysia (2003), gangguan emosi dalam

kalangan murid sering berkait rapat dengan faktor personaliti, keluarga, sekolah, rakan sebaya dan persekitaran. Pada pendapat kami, jika masalah gangguan emosi tidak ditangani, maka ia akan menjejaskan pembelajaran dan mental murid di samping memudaratkan nyawa.

4. MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI

Sebelum inovasi diperkenalkan, masalah pertama yang timbul adalah kesukaran mendapat idea bagaimana literasi emosi dapat dilaksanakan memandangkan pelbagai perspektif harus difikirkan untuk kesesuaian dan keseronokkan yang dapat memberi maklumbalas positif. Kedua, kami telah menghadapi masalah untuk menyiapkan fail agar kelihatan menarik serta dapat memberi keseronokkan yang maksimum kerana kerisauan terhadap aktiviti ini sukar dilaksanakan.

Terdapat pelbagai cara atau intervensi yang dijalankan untuk menganangi masalah emosi pelajar atau sesiapa yang berhadapan dengan situasi yang tertekan. Namun tidak semua masyarakat tanpa mengira usia, pangkat dan agama yang mendalami cara atau teknik dalam mengatasi tekanan pelbagai situasi yang mengakibatkan hidup dalam keadaan huru-hara.

Oleh yang demikian, kami telah memikirkan satu idea yang dapat memberi semua masyarakat meluahkan atau melepaskan tekanan yang dilalui dengan cara yang lebih mudah dan fleksibel iaitu melalui Literasi emosi "*Happy Stone*".



Rajah 1.
Persediaan
Bahan untuk
menyiapkan fail
Literasi Emosi
"*Happy Stone*"

5. INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Ong, Zamri Mahamad dan Hamidah Yamat (2013) menjelaskan bahawa kecerdasan emosi membolehkan para murid berfikir secara kreatif dan mampu menyelesaikan masalah dengan bijaksana. Justeru, selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) iaitu “mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani” selaras dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025, berdasarkan objektif asas dalam mana-mana sistem pendidikan adalah untuk memastikan setiap murid dibekalkan dengan ilmu pengetahuan dan kemahiran untuk berjaya dalam kehidupan yang semakin meningkat di peringkat global. Kami sedar bahawa masalah gangguan emosi yang timbul dalam kalangan murid seharusnya dikesan awal dan diatasi oleh guru-guru mahupun ibu bapa.

Setelah menjalankan perbincangan, hasil inisiatif kami adalah untuk mereka cipta bahan seperti melukis dan mewarna dalam meluahkan emosi. Di samping itu, rujukan pengaruh warna dan seni lukisan visual terhadap psikologi manusia telah dibuat bagi mencipta pelbagai hasil inovasi dalam satu produk. Menurut Diana Fransisca (2012), warna dapat memberikan kesan positif atau negatif, menciptakan rasa optimis, meningkatkan rasa percaya kepada diri sendiri dan menggambarkan harapan.

5.1 Kaitan dengan PdP atau penyelidikan

Produk inovasi “Happy Stone” ini boleh dikatakan berjaya kerana telah mendapat tindak balas dan kesan positif yang jelas kepada semua penglibatan pelajar IPGKBL mahupun orang luar. Hasil produk inovasi ini telah berjaya membantu dalam meningkatkan pengetahuan para pelajar dalam mengenalpasti emosi, tingkah laku serta langkah pendekatan yang seusi dan dapat membimbing para pelajar bertingkah laku baik dan bermoral sewaktu pdp nanti. Kami berminat untuk melanjutkan sebaran perkongsian ke semua peringkat serta digunapakai untuk peningkatan pengajaran dan pembelajaran serta motivasi setiap individu. Malah memberi impak yang positif kepada para pelajar memahami lebih mendalam dan dapat melihat situasi sebenar berkaitan subjek yang diajar.

5.2 Deskripsi inovasi

Elemen kelestarian telah kami mempertimbangkan ketika membuat inovasi produk “Happy Stone”. Contohnya, sesetengah hiasan dan batu telah kami simpan dalam bekas khas yang terdapat di dalam

fail Literasi emosi “Happy Stone tersebut” supaya senang dibawa dan mesra pengguna. Sementelahan itu, kami juga menggunakan “gam UHU”, “kain lace” dan “stiket emosi” untuk memastikan ketahanan bahan-bahan produk serta tarikan kepada pengguna.

Inovasi Literasi Emosi “Happy Stone” dapat dijadikan panduan kepada guru untuk mengesan dan menangani masalah gangguan emosi dalam kalangan murid. Menurut Salina Omar, Marina Abdul Majid, Rosnah A. Rajak dan Mastura Ghani (2014), guru berperanan penting untuk memberi bimbingan dan bantuan kepada murid yang mengalami gangguan emosi.

5.3 Tarikh dan kos

Tarikh : Jan – Mei 2016

Kos Perbelanjaan Literasi Emosi “Happy Stone”			
Bil	Item	Unit	Kos (RM)
1	Fail terpakai	1	Tiada
2	Gam UHU	1	RM 2.90
3	Kain Lace	1 meter	RM 3.90
4	Stiker Love	1	RM 2.90
5	Stiker Mimik Muka	1	RM 2.90
6	Kain Cotton	Kain terpakai	Tiada
7	Colour Poster	1 set	RM 19.90
8	Batu	1 bungkus	RM 9.00
9	Berus	5 batang	RM 5.00
10	Bekas terpakai	1	Tiada
JUMLAH			RM 46.50

Jadual 1. Kos perbelanjaan Literasi Emosi “Happy Stone”

5.4 Strategi penggunaan inovasi

Panduan Menggunakan "Happy Ground"			
Bil	Item	Fungsi	Panduan
1	  	Mengesan Masalah Gangguan Emosi	<ul style="list-style-type: none"> Fokuskan penglihatan anda kepada lukisan batu "Happy Stone". Teknik penyembuhan tekanan emosi tersebut adalah dengan memanfaatkan warna sebagai media berdasarkan tafsiran warna dan lukisan seni visual. Setiap lukisan seni visual yang telah digambarkan oleh pengguna menunjukkan literasi emosi yang diimajinasikan situasi/keadaan pengguna pada ketika itu atau suatu masa dahulu.

5.5 Keadaan selepas inovasi

Literasi Emosi “Happy Stone”	
	<ul style="list-style-type: none">• Setelah fail terpakai telah saya guna semula sebagai langkah penjimatan serta penggunaan semula barangan terpakai.• Fail tersebut diberi suntikan hiasan agar menarik untuk pengguna untuk berminat melakukan aktiviti Literasi Emosi “Happy Stone” tersebut.
	<ul style="list-style-type: none">• Kemudian fail tersebut saya cuba susun atur agar lebih kemas dan senang digunakan oleh setiap peringkat umur serta mudah dibawa kemana-mana untuk digunakan.
	<ul style="list-style-type: none">• Setelah siapa susunan di dalam fail tersebut, perhiasan luaran yang lebih menarik telah dilakukan agar penggunaan lebih mesra pengguna.
	<ul style="list-style-type: none">• Ini merupakan salah satu contoh hasil dari salah satu aktiviti Literasi Emosi “Happy Stone” yang akan dilaksanakan oleh pengguna serta lukisan visual tersebut akan ditaksirkan berdasarkan analisis yang terdapat



didalam terapi warna.

5.6 Perkongsian inovasi

Terapi warna dalam rawatannya menangani penyakit adalah dengan mengenali warna dan seni lukisan visual dalam perspektif penyakit. ragam, perangai, tingkah laku, cara berfikir, perasaan, semangat, perlakuan dan tindak tanduk setiap individu berkait rapat dengan inspirasi warna dan lukisan seni visual. Umpamanya ramai yang menyukai warna-warna tertentu sebagai warna kegemaran tetapi tanpa disedari itulah lambang kelemahan tenaga yang sedang dilaluinya.

Inovasi Literasi Emosi "Happy Stone" ini cuba diperkenalkan kepada setiap peringkat umur agar setiap individu tahu cara atau teknik meluahkan perasaan sekiranya berlaku sesuatu yang kurang senang atau melambangkan hati yang sedang gembira.

Ramai pengguna tidak tahu cara atau teknik untuk meluahkan rasa isi hati yang terpendam. Oleh yang demikian, fail Literasi Emosi "Happy Stone" cuba untuk perkenal secara asas bagaimana aplikasi luahan perasaan melalui produk inovasi ini serta taksirkan apakah maksud disebalik yang dilukiskan serta warna pada "Happy Stone" tersebut.



Rajah 2. Perkongsian Literasi Emosi "Happy Stone" sewaktu Karnival PAK ke-21



Rajah 3. Perkongsian Literasi Emosi “Happy Stone” sewaktu PdP subjek Perkembangan Kanak-kanak (EDUP3023)



Rajah 4. Perkongsian Literasi Emosi “Happy Stone” sewaktu PdP subjek Guru dan Cabaran Semasa (EDU3093)

6. FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Produk inovasi Literasi Emosi “*Happy Stone*” dapat digunakan secara terus dan mudah oleh pihak lain terutamanya murid sekolah rendah kerana ia adalah ringkas dan bercirikan permainan kanak-kanak. Di samping itu, produk ini juga mesra pengguna dan mesra bumi. Bahan-bahan alam semula jadi dan kitar semula telah kami gunakan dalam inovasi contohnya, batu sungai. Kelebihan yang seterusnya ialah produk inovasi ini bersifat merentas masa. Ia dapat dijalankan pada bila-bila waktu sekiranya diperlukan. Hal ini kerana, ia tidak membahayakan dan mudah digunakan oleh pengguna. Oleh itu, produk inovasi Literasi Emosi “*Happy Stone*” dapat membantu mengesan dan menangani masalah gangguan emosi dalam kalangan murid sekolah rendah.

Rujukan

- Azila Alias (2011). *Siri Panduan Buku Perkembangan Awal Kanak-kanak: Permainan untuk Kanak-kanak*. Selangor Darul Ehsan: Gerak Ilmu.
- Diana Fransisca (2012). *Pengaruh Warna Pada Mod, Perasaan dan Prilaku*. Dimuat turun dari http://www.jawaban.com/news/spiritual/detail.php?id_news=090513210601 pada 12 Ogos 2015.
- Gobinath Subramaniam (2010). *Gangguan Emosi Di Kalangan Murid*. Berita Harian.
- Hakimi Ismail (2011). *Tahap Stres Pelajar Kita Tinggi*. Utusan Borneo.
- Kementerian Kesihatan Malaysia. (2003). *Modul Kemahiran Cara Hidup Sihat Menangani Sters*. Kuala Lumpur: Bahagian Pendidikan Kesihatan, Kementerian Kesihatan Malaysia.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Nadzri Mohd Sharif, Mohd Nor Shahizan Ali & Mohd Yusof Abdullah (2014). Literasi Visual dalam Imej Digital Fotografi Forensik Penyiasatan. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 30 (Special issue), 159-176.
- Ong, S., C., Zamri Mahamad & Hamidah Yamat (2013). *Faktor Jantina, Kaum, Aliran Kelas Dan Hubungannya Dengan Kecerdasan Emosi Murid Dalam Mempelajari Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Fremind Horizon Sdn. Bhd.
- Salina Omar, Marina Abdul Majid, Rosnah A. Rajak & Mastura Ghani (2014). *Guru Dan Cabaran Semasa*. Kuala Lumpur: Freemind Horizons Sdn. Bhd.
- Utusan Melayu (2011). *Gangguan Emosi Perlu Ditangani*. Dimuat turun dari http://ww1.utusan.com.my/utusan/info.asp?y=2011&dt=0922&pu b=Utusan_Malaysia&sec=Rencana&pg=re_06.htm#ixzz3jT8Nk1Lm pada 16 Ogos 2015.