

LYVANESA SORUPI
s_lyvanesa@yahoo.com

MARTINA GINUS
martinaginus7@gmail.com

1. TAJUK INOVASI

STESEN ILMU (Bahasa Melayu)
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

2. OBJEKTIF

- a. Menghasilkan alat pengajaran dan pembelajaran dalam Bahasa Melayu secara berkesan.
- b. Meningkatkan kefahaman murid dalam penggunaan Penjodoh Bilangan melalui permainan.
- c. Memupuk suasana ceria semasa sesi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu
- d. Meningkatkan daya ingatan murid terhadap penggunaan penjodoh bilangan.

3. KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Bahasa Melayu merupakan bahasa pengantar yang sentiasa digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan seharian. Selain itu, pembelajaran bahasa Melayu juga telah dikembangkan di sekolah dan menjadi subjek yang wajib lulus dalam kalangan pelajar. Walau bagaimanapun, dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu, masih terdapat masalah yang dihadapi oleh para pelajar untuk memahami aspek-aspek yang terdapat dalam subjek bahasa Melayu. Antara isu yang menjadi masalah dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu ialah kesukaran dalam kalangan pelajar sekolah rendah untuk memahami konsep dan fungsi penjodoh bilangan.

Oleh yang demikian, inovasi yang telah dilaksanakan ini adalah berfokus pada kaedah pengajaran dan pembelajaran yang digunakan dalam bahasa Melayu iaitu bertujuan untuk meningkatkan perhatian dan kefahaman murid terhadap isi pelajaran yang disampaikan oleh guru semasa kelas bahasa Melayu dilaksanakan.

Menurut Tengku Sarina Aina dan Yusmini (2006), terdapat pelbagai kaedah yang dapat digunakan dalam proses pengajaran

dan pembelajaran seperti kaedah hafalan, syarahan, kuliah, soal jawab, permainan, penyelesaian masalah dan sebagainya. Selain itu, permainan adalah satu cara bagi melatih murid memperolehi sesuatu maklumat berdasarkan mesej yang tersirat di sebalik aktiviti permainan yang dilaksanakan.

Bukan itu sahaja, Abdul Ghafar (2003) turut menyatakan bahawa kaedah kuliah atau kaedah konvensional menyebabkan ramai murid menjadi bosan terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan oleh guru. Kebosanan yang melanda diri murid menjadikan penyampaian tidak berkesan dan isi pengajaran yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid tidak difahami secara maksimum. Keadaan ini secara tidak langsung telah menjejaskan pemahaman dan perhatian murid terhadap isi pelajaran tersebut. Oleh sebab itu, kami telah mencari kaedah bagi menghilangkan kebosanan murid terhadap pengajaran dan pembelajaran. Kaedah yang kami pilih adalah kaedah permainan. Menurut Shahabuddin, Rozaini dan Mohd Zohir (2003) tokoh yang banyak membincangkan peranan bermain dalam pendidikan ialah Froebel. Menurut beliau, aktiviti bermain dapat meningkatkan kemahiran belajar dalam kalangan murid. Pada peringkat rendah, kanak-kanak perlu bermain bagi meningkatkan kemahiran psikomotor dan kemahiran sosial mereka. Permainan yang digunakan untuk setiap umur adalah berbeza mengikut tahap kematangan murid.

Selain itu, menurut Rashidi dan Abd Razak (1996) penggunaan kaedah permainan adalah untuk menambahkan keseronokan kepada pembelajaran. Permainan juga mempunyai ciri-ciri yang tertentu. Ciri yang paling menarik dalam kaedah permainan ini adalah wujud unsur-unsur persaingan dan cabaran dalam aktiviti yang dirancang. Kaedah ini dapat mengurangkan kebosanan yang biasanya dikaitkan dengan pembelajaran melalui kaedah pengajaran seperti latih tubi dan kuliah.

Selain tokoh barat, terdapat juga tokoh Islam yang membincangkan peranan bermain kepada kanak-kanak iaitu Imam Al-Ghazali. Imam Al-Ghazali (Hassan Langgulung, 1979) berpendapat, menitikberatkan bermain bagi murid kerana dengan bermain murid boleh mengembangkan sikap semula jadi mereka disamping meningkatkan tahap kesihatan tubuh badan dan menguatkan otot-otot. Beliau juga menyatakan bahawa kaedah permainan dalam pembelajaran akan mendatangkan kegembiraan, ketenangan dan rehat yang cukup kepada kanak-kanak selepas penat belajar. Pelaksanaan pendekatan belajar melalui permainan hendaklah dijalankan dengan mengambil kira hasil pembelajaran

yang ingin dicapai dan ditentukan. Bahan juga perlu sesuai dan berfaedah kepada perkembangan murid. Melalui pendekatan ini juga, penguasaan konsep pembelajaran umum yang lebih spesifik akan dapat dikukuhkan.

Menurut Raghir Kaur (2007) bermain merupakan aktiviti kegemaran murid-murid kerana mereka dapat mengekspresikan perasaan dan emosi gembira mereka. Menurut beliau juga, kaedah permainan terdiri daripada aktiviti yang dijalankan secara spontan yang membawa kepada pembelajaran. Satu daripada kebaikan kaedah ini adalah memberi peluang kepada murid untuk belajar sambil bermain. Terdapat beberapa bentuk aktiviti dalam kaedah permainan antaranya adalah seperti permainan dengan barang maujud, permainan khayalan, bermain dengan menjelajah dan permainan mengambil bahagian dan mencantum semula.

4. MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI

Antara masalah yang berlaku dalam sesi pembelajaran dan pengajaran pada masa kini ialah kami dapati sesi pembelajaran dan pengajaran pada masa kini agak membosankan kerana guru-guru masih menggunakan kaedah mengajar secara tradisional iaitu “chalk and talk” dan para pelajar kini tidak berasa seronok semasa belajar. Pedagogi yang digunakan iaitu kaedah pengajaran konvensional tidak lagi sesuai pada abad ke-21 kerana para pelajar pada masa kini lebih maju serta minat dalam bersaing antara satu sama lain dan menyukai cabaran.

Selain itu, kami juga ingin menerapkan sikap-sikap yang seharusnya ada dalam modal insan abad ke-21 iaitu mempunyai sikap mampu berkolaborasi dan terbuka semasa pelaksanaan Stesen Ilmu. Hal ini selaras dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia yang menginginkan para pelajar mempunyai kemahiran abad ke-21 iaitu seorang yang fleksibel dan mempunyai keupayaan menyesuaikan diri dalam pergaulan seharian walaupun berlainan agama dan kaum.

Seterusnya, masalah yang dihadapi pada masa kini adalah kurangnya pergaulan antara pelajar dalam kelas terutamanya pelajar yang mempunyai agama dan bangsa yang berbeza. Oleh yang demikian, kami telah melakukan inovasi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran iaitu memasukkan unsur permainan yang melibatkan kumpulan supaya komunikasi antara pelajar akan berlaku. Komunikasi ini secara tidak langsung akan mewujudkan hubungan yang baik antara pelajar yang berbilang bangsa dan agama

seterusnya dapat membantu aspirasi negara yang menginginkan hubungan yang harmoni antara kaum

5. INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

5.1 Kaitan dengan PdP atau penyelidikan

Inovasi yang kami laksanakan ialah inovasi strategi pengajaran dan pembelajaran daripada tradisional ke moden iaitu strategi pembelajaran dan pengajaran yang menyeronokkan sesuai dengan naluri seorang pelajar sekolah rendah iaitu suka kepada keseronokan. Dalam permainan Stesen Ilmu, permainan ini berobjektif untuk meningkatkan kefahaman murid dalam penggunaan Penjodoh Bilangan melalui permainan. Sebagai contoh, sebelum permainan dimulakan, kami akan memberikan penerangan tentang Penjodoh Bilangan. Setiap pelajar haruslah memahami dan mengingati setiap penggunaan Penjodoh Bilangan agar dapat melakukan yang terbaik semasa permainan. Kami melakukan inovasi dengan mengambil konsep permainan “Roda Impian” dan seterusnya menambahbaik versi permainan tersebut dengan menambahkan Roda Ilmu, Poster Bergambar dan Uji Diri. Permainan “Stesen Ilmu” ini melibatkan pelajar Tahun Tiga sebagai kumpulan sasaran yang dikenal pasti dan sesuai untuk permainan ini. Permainan yang kami laksanakan tidak melibatkan sebarang edaran kepada murid dan ini menjimatkan kos kami dalam melakukan inovasi.

5.2 Deskripsi inovasi

Dalam permainan ini, kami ingin menyemai nilai bertanggungjawab yang mana pelajar-pelajar akan hadapi semasa melaksanakan permainan Stesen ilmu. Setiap stesen yang disediakan akan menjadikan pelajar-pelajar untuk bertanggungjawab seperti memberikan kerjasama dalam kumpulan dengan melibatkan diri, menjawab soalan demi mendapatkan markah yang terbaik, dan menunjukkan sifat integriti seperti berlaku jujur semasa menjawab.

5.3 Tarikh dan kos

Untuk melaksanakan permainan ini, kami menggunakan bahan-bahan terpakai seperti kotak kasut dan penutup tin. Kami juga mendapatkan tali (RM1), kertas berwarna (RM3) dan polisterin (RM3). Maka, keseluruhan kos bagi melaksanakan inovasi kami hanyalah RM7, dan harga ini amat berpatutan untuk dijadikan sebagai alat Bahan Bantu Mengajar.

5.4 Strategi penggunaan inovasi

Permainan ini dinamakan sebagai “Stesen Ilmu” kerana terdapat tiga stesen yang akan dilalui oleh para pelajar semasa aktiviti ini dijalankan. Sebelum aktiviti akan dimulakan, guru akan memberikan serba sedikit penerangan mengenai cara permainan “Stesen Ilmu”. Setelah itu, guru akan menerangkan mengenai penjodoh bilangan secara terperinci untuk memberi gambaran awal kepada pelajar mengenai pejodoh bilangan. Dalam permainan ini, pelajar akan dibahagikan kepada beberapa kumpulan bergantung pada jumlah pelajar dalam kelas tersebut. Seperti yang telah dinyatakan, para kumpulan akan melalui tiga stesen untuk mencapai kemenangan. Berikut merupakan stesen yang akan dilalui oleh para kumpulan:

Stesen Ilmu 1



Rajah 1. Roda ilmu

Dalam stesen satu, kumpulan yang telah dibahagikan akan menghantar seorang wakil untuk memutar roda ilmu yang mempunyai beberapa perkataan berkaitan dengan penjodoh bilangan. Setelah roda berhenti, pelajar akan melihat pada anak panah untuk mengetahui penjodoh bilangan yang mereka ketahui. Seterusnya, pelajar akan menulis penjodoh bilangan dalam sekeping yang disediakan.

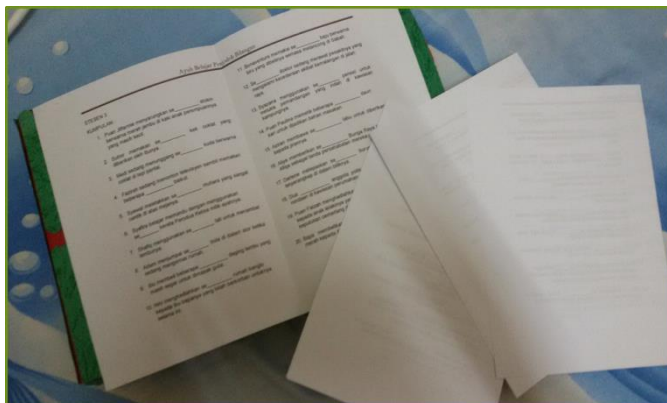
Stesen Ilmu 2



Rajah 2. Poster Ilmu

Dalam stesen dua, kumpulan tersebut akan membincangkan berkaitan dengan penjodoh bilangan yang telah ditulis dalam kelas dalam kertas semasa berada di stesen dua. Setelah itu, para kumpulan akan diberi peluang untuk mencabut dua keeping kad ilmu yang berada di dalam kertas ilmu tersebut untuk mendapatkan petunjuk bagi memudahkan para kumpulan untuk menyelesaikan stesen dua. Seterusnya, para kumpulan akan meneka gambar yang terdapat dalam kertas ilmu tersebut dan memadankan penjodoh bilangan yang telah didapati di stesen satu. Setelah para kumpulan yakin dengan jawapan yang dibincangkan dalam kumpulan, para kumpulan akan melihat pada nombor yang terdapat pada bahagian bawah gambar yang dipilih untuk memudahkan proses penyelesaian dalam stesen 3.

Stesen Ilmu 3



Rajah 3. Soalan untuk memperoleh Ilmu

Dalam stesen 3, para kumpulan akan menggunakan nombor yang diperoleh semasa berada di stesen dua untuk menentukan soalan yang perlu dijawab dalam stesen ilmu tiga. Setelah berjaya mengesan nombor soalan yang terdapat dalam kertas soalan yang disediakan, salah seorang ahli dalam kumpulan akan menulis perkataan penjodoh bilangan yang telah diperoleh semasa memutar roda ilmu di stesen satu.

5.5 Keadaan selepas inovasi

Perkongsian inovasi telah kami lakukan kepada kumpulan PPISMP PJM Jun 2015. Sewaktu perkongsian inovasi dijalankan, kami dapati pelaksanaan Stesen Ilmu ini menjadikan mereka berasa tertarik dan bersemangat untuk mempelajari Penjodoh Bilangan. Sebelum permainan Stesen Ilmu dimulakan, terlebih dahulu kami menerangkan konsep dan fungsi Penjodoh Bilangan kepada rakan-rakan.

Dalam tempoh perkongsian tersebut, kami dapati rakan-rakan kami menjadi aktif dalam menjawab soalan dan bersikap terbuka dan bekerjasama semasa melaksanakan permainan Stesen Ilmu.

Selepas perkongsian inovasi dilakukan, kami telah mengadakan sesi soal selidik secara lisan dengan rakan-rakan, seperti;

- “Adakah anda sebagai pelajar berasa seronok dalam mempelajari Penjodoh Bilangan?”
- “Adakah permainan Stesen Ilmu membantu anda dalam memahami Penjodoh Bilangan dengan mudah?”
- “Adakah Stesen Ilmu ini sesuai menjadi sebahagian kaedah pengajaran dan pembelajaran yang baik kepada pelajar-pelajar anda?”

Berikut merupakan respon positif yang daripada beberapa rakan Kumpulan PPISMP PJM Jun 2015,

- 1) “Stesen Ilmu sangat sesuai untuk kanak-kanak kerana mereka mudah berasa bosan dan mengantuk sewaktu di sekolah.”
- 2) “Saya rasa Stesen Ilmu sangat berkesan dan boleh diubahsuai mengikut topik-topik mata pelajaran lain. Sifatnya sangat fleksibel”
- 3) “Seronok sebab saya dapat bermain. Saya tidak sangka saya dapat hafal dan faham penggunaan penjodoh bilangan.”
- 4) “Kalau dulu saya dapat belajar dengan cara ini, mungkin saya akan dapat keputusan yang lebih cemerlang. Straight A!”

5.6 Perkongsian inovasi

Inovasi ini telah dikongsi dengan pelajar PPISMP Kumpulan PJM semasa sesi kuliah Pendidikan Moral sedang dijalankan pada 15 April 2015.



Rajah 4. Sesi perkongsian dengan pelajar Pendidikan Moral

Selain itu, inovasi yang telah kami hasilkan turut dikongsi bersama dengan pelajar PPISMP, Kumpulan PJM ambilan Jun 2015.



Rajah 5. Sesi perkongsian dengan pelajar Pendidikan Jasmani



Rajah 6. Sesi perkongsian dengan Pelajar Pendidikan Jasmani



Rajah 7. Sesi perkongsian dengan pelajar Pendidikan Jasmani

Setelah perkongsian selesai dilakukan, kami bercadang untuk melakukan lebih banyak perkongsian terhadap pelajar lain terutamanya pelajar sekolah rendah yang sememangnya dalam proses mempelajari Penjodoh Bilangan dalam bahasa Melayu.

6. FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Melalui inovasi yang telah kami hasilkan, terdapat beberapa faedah yang boleh diperolehi melalui permainan “Kit Stesen Ilmu.” Faedah utama yang dapat diperolehi melalui permainan ini adalah mewujudkan suasana yang ceria semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran sedang dijalankan. Hal ini kerana, sebelum permainan “Kit Stesen Ilmu” digunakan, sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu berada dalam keadaan suram kerana kebanyakan pelajar berasa mengantuk dan bosan. Hal ini kerana, kaedah pengajaran secara “chat and talk” yang telah dijalankan oleh para guru telah menyebabkan murid-murid berasa mengantuk kerana kaedah seperti ini amat membosankan sekiranya digunakan setiap hari. Keadaan ini secara tidak langsung telah menyebabkan objektif pembelajaran tidak tercapai secara menyeluruh. Walau bagaimanapun, melalui permainan ini, kebosanan yang melanda pelajar serba sedikit berjaya dikurangkan.

Faedah seterusnya yang diperolehi melalui permainan ini telah berjaya meningkatkan tahap penguasaan individu mengenai penjumlahan bilangan terutamanya selepas perkongsian dilaksanakan. Hal ini kerana, sebelum perkongsian dilaksanakan terdapat segelintir pelajar yang tidak memahami penggunaan penjumlahan bilangan secara betul iaitu menyatakan bahawa penjumlahan bilangan “buah” digunakan untuk buah-buahan. Walau bagaimanapun, setelah perkongsian selesai dilaksanakan, kebanyakan pelajar menyatakan bahawa mereka telah berjaya memahami penggunaan penjumlahan bilangan secara betul dan tepat. Oleh yang demikian, dapat dilihat bahawa permainan ini sememangnya telah memberi faedah yang berguna kepada pelajar kerana akhirnya telah meningkatkan tahap penguasaan pelajar mengenai penggunaan penjumlahan bilangan.

Faedah seterusnya yang boleh diperolehi melalui permainan “Kit Stesen Ilmu” ini adalah memupuk hubungan yang baik dalam kalangan pelajar yang berbilang bangsa dan agama. Hal ini kerana, semasa permainan dijalankan, pelajar akan bergerak secara berkumpulan untuk menyelesaikan setiap stesen yang terdapat dalam permainan ini. Selain itu, para pelajar juga akan berbincang dalam kumpulan untuk menyelesaikan setiap stesen. Oleh yang demikian, melalui permainan ini hubungan antara pelajar berjaya telah dipupuk terutamanya melalui komunikasi dua hala yang berlaku antara pelajar semasa menyelesaikan setiap stesen.

Faedah seterusnya yang dapat diperolehi melalui permainan ini adalah berjaya mengurangkan pencemaran alam terutamanya pembuangan bang-barang terpakai. Hal ini kerana, kita umum maklum bahawa kebanyakan individu akan membuang barangan

terpakai tanpa berfikir terlebih dahulu fungsi barangan yang hendak dibuang. Walau bagaimanapun, melalui penghasilan permainan ini, pembuangan barangan terpakai akhirnya berjaya dikurangkan secara tidak langsung dapat menghalang berlakunya pencemaran alam. Hal ini kerana, permainan dalam pengajaran dan pembelajaran yang telah kami gunakan untuk menghasilkan permainan ini merupakan bahan-bahan terbuang seperti plastic, penutup minuman dan kotak kasut.

Secara keseluruhannya, melalui penghasilan inovasi ini, kami amat berpuas hati dengan inovasi yang telah kami hasilkan kerana para pelajar berjaya meningkatkan tahap penguasaan mengenai penggunaan penjumlahan bilangan secara tepat di samping memupuk suasana yang ceria semasa proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu dijalankan.

Rujukan

- Abdul Ghafar Md Din (2003). *Prinsip dan Amalan Pengajaran*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd.
- Chua Yan Piaw (2006). *Kaedah Penyelidikan Buku 1*. Kuala Lumpur: McGraw Hill (Malaysia) Sdn Bhd.
- Endra Devi Supiah & Che Nasir Che Hussin (nd.). *Kaedah Belajar Sambil Bermain*. Kuala Lumpur
- Mohamad Najib Abdul Ghafar (1999). *Penyelidikan Tindakan*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Mok, S., S. (2008). *Psikologi Pendidikan dan Pedagogi: Murid dan Alam Belajar*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Musthafa Bacharudin (2003). *EFL for Young Learners: Course Materials*. Bandung: Indonesia University Of Education.
- Raghir Kaur Loginder Singh (2007). *Panduan Ulangkaji Ilmu Pendidikan Untuk Kursus Perguruan Lulusan Ijazah (KPLI) Sekolah rendah dan Menengah*. Selangor: Kumpulan Budiman Sdn Bhd.
- Rashidi Azizan & Abd Razak Habib (1996). *Pengajaran Bilik Darjah Kaedah dan Strategi*. Selangor: Masa Enterprise Sdn Bhd.