

Alixson Sibok Anak Nyaun
alixsonsibok97@gmail.com

Eallviviannie Binti Joannes
Eallviviannie26@gmail.com

1. TAJUK INOVASI

SNAKE KIT HARGA DIRI (Pendidikan Moral)
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

2. OBJEKTIF

- a. Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan untuk menarik minat pelajar.
- b. Mengaplikasikan nilai harga diri melalui kaedah permainan supaya pelajar tidak berasa bosan semasa sesi pembelajaran dilaksanakan.
- c. Meningkatkan minat pelajar untuk mempelajari subjek Pendidikan Moral sekaligus dapat menanam nilai moral dalam diri pelajar.

3. KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Pada semester dua Program Persediaan Ijazah Sarjana Muda Ambilan Jun 2015, kami telah ditawarkan kursus generik Pendidikan Moral (GPM 1083). Kami diminta untuk mengumpul maklumat dari pelbagai sumber tentang nilai murni sejagat ajaran agama dalam kehidupan seharian untuk memenuhi kehendak kerja kursus. Kami berdua memilih nilai harga diri sebagai nilai utama untuk membuat inovasi ini.

Memang tidak dapat dinafikan bahawa sebagai seorang pelajar, kami pernah mengambil subjek Pendidikan Moral semasa berada di sekolah rendah dan sekolah rendah. Semasa sesi pengajaran dan pembelajaran, kami berasa bosan dan ada sebilangan rakan saya yang mengantuk. Mungkin semasa PdP di sekolah dahulu tidak menarik minat pelajar dan sepatutnya para guru harus mengubah kaedah PdP mereka agar pelajar tidak berasa bosan.

Oleh hal yang demikian, kami terfikir untuk membuat inovasi berkaitan dengan permainan dan memilih nilai harga diri sebagai nilai utama kami berdua. Kami memilih inovasi permainan kerana kita sedia maklum bahawa para pelajar lebih suka bermain daripada mendengar guru bercakap di hadapan. Oleh itu, kami mencipta inovasi berkaitan dengan permainan ini agar para pelajar tidak berasa bosan sekaligus meningkatkan semangat

serta minat mereka untuk belajar. Selain itu, kami membuat inovasi permainan yang berkaitan dengan harga diri ini adalah agar pelajar memahami konsep dan mengaplikasikan nilai harga diri dalam kehidupan seharian.

4. MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI

- a. Remaja tidak menerapkan nilai harga diri dalam kehidupan.
- b. Banyak masalah sosial berlaku kerana remaja tidak pandai menjaga harga diri.
- c. Remaja tidak mementingkan maruah diri dan keluarga.
- d. Remaja juga tidak menjaga adab dalam pergaulan.

Umum mengetahui bahawa para remaja sekarang tidak pandai menjaga maruah diri dalam kehidupan seharian. Banyak masalah sosial berlaku kerana remaja tidak mempunyai nilai harga diri. Sekiranya remaja tidak menerapkan nilai harga diri dalam kehidupan, masa depan mereka akan musnah. Oleh itu, mereka haruslah pandai menjaga maruah diri agar harga diri mereka tidak tercemar.

5. INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

5.1 Kaitan dengan PdP atau penyelidikan

Inovasi ini merupakan inovasi permainan nilai harga diri pembentuk akhlak peribadi yang mampu menarik minat pelajar untuk mempelajari nilai-nilai murni terutamanya nilai harga diri. Tujuan kami berdua memilih nilai harga diri ialah kerana ramai dalam kalangan remaja tidak pandai untuk menjaga maruah diri. Malah ada sesetengah remaja melakukan perbuatan yang boleh mencemarkan nama baik keluarga. Inovasi permainan ini menerangkan konsep harga diri kepada para pelajar. Di dalam permainan ini, terdapat beberapa maklumat yang berkaitan dengan nilai harga diri yang ringkas dan mudah difahami berbanding dengan penerangan yang panjang yang boleh membuat pelajar bosan.

Selain itu, terdapat juga beberapa soalan diberikan kepada pelajar ataupun pemain sekiranya mereka terkena petak yang ada soalan. Sekiranya mereka tidak dapat menjawab soalan yang diberikan, mereka akan diminta untuk berpatah balik semula ke petak belakang berdasarkan arahan yang diberikan. Pemain akan maju ke petak hadapan sekiranya berjaya menjawab soalan yang diberikan. Kaedah ini boleh dikatakan kaedah bermain sambil belajar. Dengan berbuat demikian, para pelajar bukan sahaja dapat memahami nilai harga diri malah mampu untuk mengaplikasikan nilai tersebut.

5.2 Deskripsi inovasi

Deskripsi inovasi dari segi kandungan dan strategi, bidang utama yang diberi tumpuan inovasi. Sebagai contoh, inovasi dalam pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang hendak diperkenalkan bagi tujuan berubah kepada yang baharu atau bagi tujuan penambahbaikan.

- Tujuan inovasi permainan nilai harga diri pembentuk akhlak peribadi adalah agar semua sekolah dapat memanfaatkan permainan ini kerana ia mempunyai kos yang rendah dan sesuai bagi sekolah yang mempunyai peruntukan dari kerajaan yang terhad.
- Alat permainan yang berwarna warni juga dapat menarik perhatian pelajar.
- Guru boleh mengaplikasikan bahan inovasi dalam pembelajaran dan pengajaran seperti kemahiran berfikir.
- Pada permulaan pengajaran, guru mendedahkan secara deduktif dengan memberi demonstrasi dan tunjuk ajar sebelum murid memulakan permainan.
- Murid memainkan peranan dalam mengendalikan inovasi yang diperkenalkan oleh guru.
- Murid akan menguasai teknik permainan dalam pengajaran dan pembelajaran dengan seronok.
- Perbincangan mengenai soalan antara guru dengan murid atau murid sesama murid.

5.3 Tarikh dan kos

Inovasi ini telah dicipta oleh dua orang anggota, iaitu Alixson Sibok Anak Nyaun dan Eallviviannie Binti Joannes dari kumpulan PPISMP PJM Ambilan Jun 2015, IPG Kampus Batu Lintang. Jumlah kos yang digunakan adalah RM11.80 sahaja, iaitu;

- I. *Dough* = RM1.50
- II. *Mounting board* = RM2.00
- III. *Gam* = RM2.50
- IV. *Pencungkil Gigi* = RM1.90
- V. *Kertas Warna* = RM3.90

5.4 Strategi penggunaan inovasi



5.5 IMPLEMENTASI INOVASI

- Seramai empat orang pemain diperlukan dalam permainan ini.
- Pemain mesti membalik dadu sebelum memulakan permainan untuk menentukan siapa yang pertama memulakan permainan.
- Terdapat tiga jambatan dalam permainan ini. Pemain harus menjawab soalan yang disediakan yang terdapat dalam jambatan tersebut.
- Sekiranya pemain berada di dalam nombor yang ada penanda anak panah warna merah, pemain haruslah turun ke petak yang telah ditetapkan dalam peraturan permainan.
- Sekiranya pemain dalam petak yang ada anak panah warna hijau, pemain boleh naik ke petak yang seterusnya mengikut arahan yang telah ditetapkan.

- Pemain yang sampai dahulu ke garisan penamat, pemain tersebut merupakan pemenang.

6. FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Kelebihan penggunaan projek inovasi ini dalam pembelajaran dan pengajaran Pendidikan Moral adalah seperti berikut:

- Kaedah belajar sambil bermain dapat meningkatkan minat murid untuk belajar Pendidikan Moral.
- Semangat pertandingan akan mencetuskan keinginan murid untuk menang. Ini akan meningkatkan semangat mereka agar lebih rajin belajar.
- Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat inovasi ini bukan sahaja murah tapi mudah untuk di diperoleh.
- Permainan ini juga mudah untuk disediakan dan boleh diubah suai mengikut topik-topik Pendidikan Moral.
- Menerapkan nilai cinta akan alam sekitar melalui kitar semula.

Rujukan

Tetty Henny & Nik Zafri (2006). *Inovasi Dalam Pedagogi, Kurikulum dan Pendidikan Malaysia*.

Margetson (1991). *Educational Change in Malaysia: A Case Study Of The Implementation Of Curriculum Innovation. (Ph.D. Thesis)*. University Of Kentucky.