

Joel Sigo

Joelsigo29@gmail.com

Alexson Layang Bajing

Mr.Alexson.al@gmail.com

1. TAJUK INOVASI

THE MATCHING TRAIN (Pendidikan Moral)
(Penyertaan Kategori Pelajar Guru)

2. OBJEKTIF

- a. Menghasilkan media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.
- b. Mencorakkan suasana belajar dan meningkatkan pencapaian positif murid tentang sesuatu yang dipelajari.
- c. Meningkatkan penghayatan dan pemahaman murid terhadap nilai-nilai moral.
- d. Meningkatkan semangat kerjasama dan interaksi antara murid di dalam kelas.

3. KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Masalah yang biasa dihadapi di sekolah ialah murid mengalami kesukaran untuk menghayati dan memahami nilai-nilai moral. Murid mengalami kesukaran dalam memahami definisi nilai-nilai moral. Teknik pengajaran yang tidak menarik menyebabkan murid berasa bosan ketika berada di dalam kelas. Disamping itu juga, pengamalan nilai moral dalam kalangan murid di dalam kelas juga agak kurang dan kurang berinteraksi antara satu sama lain.

4. MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI

Kesukaran murid untuk mencari bahan-bahan dan nota nilai-nilai moral menyebabkan prestasi pelajar dalam subjek moral kurang memberangsangkan. Selain itu, murid juga menghadapi masalah untuk mengenali dan menjelaskan definisi-definisi nilai-nilai moral. Dengan adanya "The Matching Train," maka masalah ini dapat diatasi. Daya pemahaman murid dalam sesuatu nilai moral dapat ditingkatkan. Murid juga berasa seronok dan tertarik dengan suasana belajar yang ceria. Hal ini secara tidak langsung akan menarik minat murid untuk terus mempelajari nilai-nilai moral dan menghayati definisi setiap nilai.

5. INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

5.1 Kaitan dengan P&P atau penyelidikan (*Inovasi pendekatan P&P*)

Kelebihan penggunaan projek inovasi ini dalam pembelajaran dan pengajaran moral adalah kaedah belajar sambil bermain dapat lebih meningkatkan minat murid untuk belajar moral berbanding kaedah menyalin nota dan mendengar guru membuat penjelasan di depan bilik darjah. Semangat kerjasama dalam mengenalpasti definisi nilai akan dapat disemaikan dalam diri murid. Murid dapat memahami dan menghayati nilai-nilai moral yang dipelajari melalui permainan ini. Bahan-bahan yang digunakan untuk permainan ini bukan sahaja murah tetapi juga senang diperoleh. Kaedah menggunakan kotak terpakai dapat menjimatkan kos. Permainan ini juga mudah disediakan oleh guru Pendidikan Moral dan boleh diubahsuaikan untuk mengajar topik-topik moral yang lain dan nilai-nilai moral.

5.2 Deskripsi inovasi

- a) Permainan ini boleh dimainkan oleh 10 hingga 20 orang pemain dan telah diimplementasikan dalam kelas kami.
- b) Setiap pemain akan mendapat sekeping kotak dan digantung pada leher pemain. Pada setiap keping kotak akan diisi sama ada nilai-nilai moral ataupun definisi nilai-nilai tersebut.
- c) Permainan akan dimulakan dengan memilih ketua ataupun kepala kereta api bagi memilih pemain yang memakai kepingan kotak yang mengandungi nilai.
- d) Pemilihan ketua atau kepala kereta api adalah secara rawak.
- e) Setelah kepala kereta api memilih pemain pertama sebagai penumpang yang membawa kepingan kotak yang megandungi nilai moral. Mereka perlu berusaha mencari pemain lain yang memakai kepingan kotak yang mengandungi definisi nilai moral tersebut dan menjadi penumpang kereta api yang seterusnya.
- f) Setiap nilai moral dan definisi nilai moral mempunyai warna yang sama. Sekiranya terdapat murid yang belum menguasai kemahiran membaca, murid boleh mengecam dan mengenalpasti definisi nilai moral melalui warna yang terdapat pada kepingan kotak.
- g) Proses tersebut diulangi sehingga semua nilai dapat dipadankan dengan definisi yang tepat.

- h) Selepas semua nilai telah dipadankan dengan tepat, murid akan membaca setiap nilai dan definisi nilai secara bersama-sama.

5.3 Tarikh dan kos

Bahan keperluan permainan

- A. Kotak terpakai
- B. Tali
- C. Pen maker
- D. Kertas warna

Kos menyediakan inovasi

Kotak terpakai = RM0.00

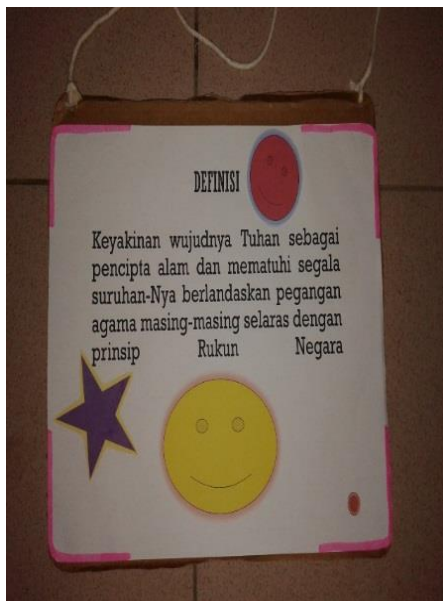
Tali = RM4.50

Pen maker = RM2.00

Kerta warna = RM3.00

Jumlah kos inovasi = RM 9.50

5.4 Strategi penggunaan inovasi



Rajah 1. Contoh 1, kepingan kotak yang mengandungi nilai dan definisi moral



Rajah 2. Contoh 2, percubaan memakai kepingan kotak pada pemain

5.5 Keadaan selepas inovasi

- Dapat digunakan oleh pelajar dan guru dalam PdP.
- Dapat mewujudkan suasana belajar yang seronok dan menarik perhatian.
- Memudahkan pelajar untuk mengenalpasti dan memahami setiap nilai dan definisi yang diajar.

5.6 Perkongsian inovasi



Rajah 3. Perkongsian bahan inovasi dengan rakan-rakan dikelas



Rajah 4. Menerangkan cara-cara penggunaan bahan inovasi didalam kelas

6. FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

- a) Kaedah belajar sambil bermain dapat lebih meningkatkan minat murid untuk belajar moral berbanding kaedah menyalin nota dan mendengar guru membuat penjelasan di depan bilik darjah.
- b) Semangat kerjasama dalam mengenalpasti definisi nilai akan dapat disemaikan dalam diri murid.
- c) Murid dapat memahami dan menghayati nilai-nilai moral yang dipelajari melalui permainan ini.
- d) Bahan-bahan yang digunakan untuk permainan ini bukan sahaja murah tetapi juga senang diperolehi. Penggunaan kotak terpakai dapat menjimatkan kos.
- e) Permainan ini juga mudah disediakan oleh guru Pendidikan Moral serta boleh diubahsuaikan untuk mengajar topik-topik moral yang lain dan nilai-nilai moral.

Rujukan

- Azila Alias (2011). *Siri Panduan Buku Perkembangan Awal Kanak-kanak: Permainan untuk Kanak-kanak*. Selangor Darul Ehsan : Gerak Ilmu.
- Mohd Richard Neles Abdullah (2015). Kit HB&K (Hubungan Baik dan Kerjasama). *Koleksi Inovasi Pembelajaran dan Pengajaran Tahun 2015 IPGK BL, 20-32*.
- Morrison, G.S. (2000). *Early Childhood education today*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Noriati Abdul Rashid, Boon, P. Y. & Sharifah Fakhriah Syed Ahmad. (2012). *Murid dan alam belajar*. Edisi kemas kini. Selangor: Oxford Fajar.