

# **Soalan Lama Menggamt Jiwa (SLMJ App)**

Disediakan oleh: Shellen Suri Anak Anthony  
PISMP Sejarah Jun 2015

## **OBJEKTIF:**

- Menggunakan Aplikasi Atas Talian (Appsgeyser) sebagai medium pengajaran dan pembelajaran digital selain daripada mengajar di kelas.
- Meningkatkan kemahiran murid dalam menyusun fakta sejarah mengenai tokoh pejuang kemerdekaan dalam kalangan murid Tahun 5 melalui kuiz dengan soalan lepas.

## **MASALAH UTAMA:**

- Murid sukar untuk mengingati nama-nama tokoh Pejuang Kemerdekaan bagi topik Tahun 5.
- Pembelajaran di tahap rendah dalam Taksonomi Bloom iaitu mengingat.

## Apa Yang Ada Dalam Aplikasi Ini?



### Tujuan:

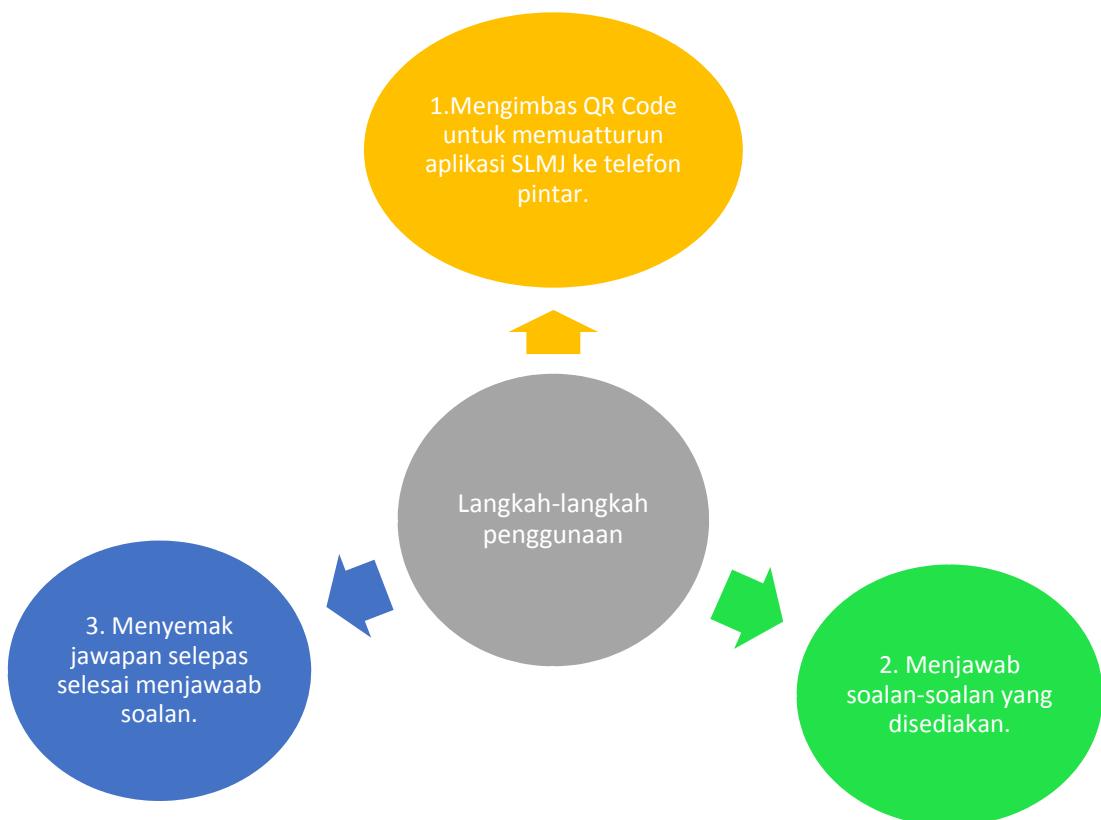
- Murid-murid mempelajari matapelajaran dengan menggunakan aplikasi atas talian.
- Mengasah kemahiran berfikir untuk menjawab soalan peperiksaan.
- Sesuai digunakan sebelum menduduki peperiksaan kerana mengandungi kuiz mengenai tajuk-tajuk yang akan diuji dalam peperiksaan.

## Kegunaan inovasi SLMJ App?

Penghasilan App Soalan Lama Menggamt Jiwa menggunakan Appsgeyser yang dapat digunakan oleh guru untuk menghasilkan app mereka sendiri yang menepati objektif-objektif pembelajaran yang ingin dicapai. Murid-murid juga mudah untuk mengakses soalan.

## Bilakah inovasi ini sesuai digunakan oleh murid-murid?

SLMJ App ini dapat digunakan pada bila-bila masa oleh murid-murid dan senang diakses hanya dengan memuat turun aplikasi ini ke dalam telefon pintar. SLMJ App ini menggunakan konsep “mobile learning” tanpa memerlukan murid-murid bergantung sepenuhnya dengan pengajaran dan pembelajaran guru di dalam bilik darjah.



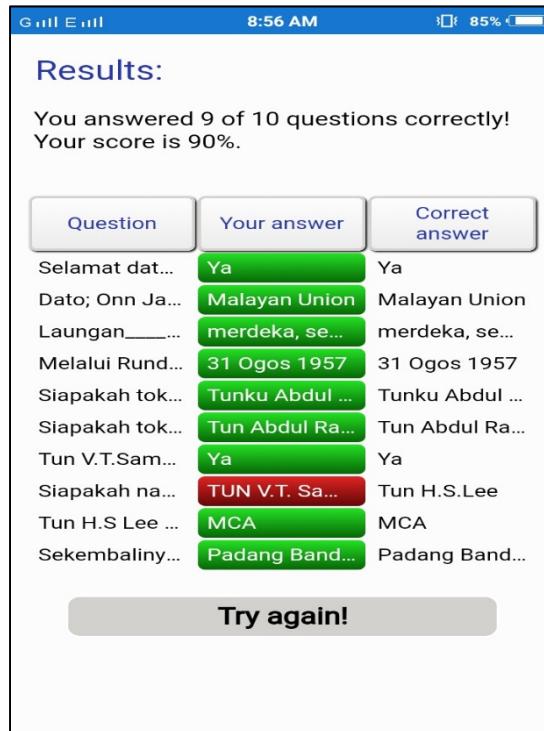
Murid-murid menggunakan App SLMJ semasa uji lari produk



Bersama dengan murid-murid Tahun 5



Menerangkan kepada murid-murid mengenai penggunaan App SLMJ.



Keputusan yang diperolehi oleh murid yang menggunakan SLMJ App..