

KUIZ KATA KERJA

Barry Raman

PISMP BM JUN 2017

SINOPSIS

Kuiz kata kerja merupakan aplikasi yang dicipta menggunakan perisian powerpoint. Malah idea penciptaan kuiz kata kerja ini dicipta untuk mencapai syarat mesra pengguna. Aplikasi ini boleh digunakan melalui komputer riba dan telefon bimbit. Hal ini kerana, kebanyakan telefon bimbit pada masa kini sudah disediakan dengan perisian powerpoint. Maka, amat mudah bagi guru dan pelajar untuk menggunakan aplikasi ini.

OBJEKTIF

Inovasi 'Kuiz Kata Kerja' bertujuan untuk memastikan pelajar menguasai pengetahuan asas kata kerja menggunakan teknologi iaitu perisian powerpoint tanpa terlalu bergantung kepada buku teks dan buku nota.

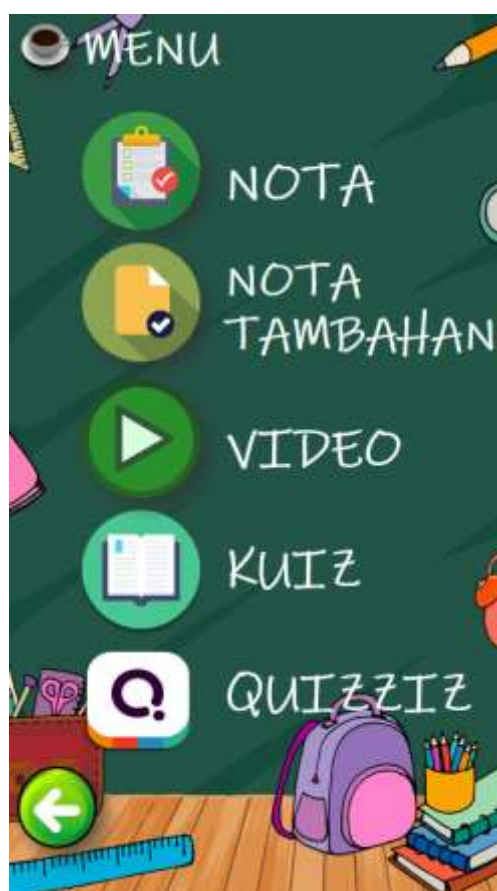
Aspek Inovasi

Kuiz kata kerja beroperasi sepenuhnya menggunakan perisian powerpoint. Melalui aplikasi kuiz kata kerja ini, terdapat dua bahagian yang boleh dibuka iaitu bahagian nota dan bahagian kuiz. Pertama sekali, bahagian nota, bahagian ini menyediakan bahan nota yang berkaitan dengan kata kerja yang boleh dibaca oleh pelajar. Untuk mengelakkan pelajar merasa bosan dengan hanya membaca nota, maka terdapat satu lagi bahagian nota yang mengandungi klip video yang mempunyai pelbagai animasi yang boleh menarik minat pelajar.

Manakala bahagian kedua iaitu bahagian kuiz. Bahagian kuiz merupakan bahagian yang berfokuskan kepada pemahaman pelajar terhadap kata kerja, pada masa yang sama untuk memperkasakan lagi tahap kefahaman murid terhadap kata

kerja. Akhir sekali adalah “Quizizi”, ‘Quiziz” merupakan kuiz tambahan yang disediakan sekiranya pelajar mempunyai rangkaian internet yang baik dan stabil untuk menjawab kuiz dalam talian.

Rajah 1 menunjukkan menu utama kuiz kata kerja. Menu utama ini menunjukkan pelajar boleh membuat pilihan untuk memilih bahagian yang ingin diakses.



Rajah 1 Menu Utama Kuiz Kata Kerja

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan inovasi ini adalah dapat menarik minat murid-murid di sekolah rendah untuk lebih menyukai pembelajaran yang berunsurkan teknologi, animasi dan grafik yang berwarna-warni. Gaya pembelajaran haruslah sentiasa dipelbagaikan berdasarkan keperluan dan situasi. Contohnya, tidak semua murid boleh belajar dan

memahami sesuatu subjek dengan hanya membaca buku nota yang ditulis pada papan hitam. Hal ini demikian kerana, kebanyakan murid sekolah lebih gemar untuk mempelajari sesuatu dengan menggunakan kemudahan ICT. Maka, projek ini tentu dapat menarik minat murid.

Seterusnya, kelebihan inovasi ini dapat dilihat melalui tahap mesra pengguna yang agak tinggi. Hal ini kerana inovasi ini sangat mudah dicapai dengan hanya membuka perisian powerpoint di dalam komputer dan telefon bimbit. Malahan, berdasarkan objektif utama inovasi ini dicipta adalah untuk mengelakkan pelajar merasa bosan dengan hanya membaca buku teks dan menulis nota.

INOVASI DIGITAL 'EKPLORASI SUBUKA'

Beatrice Livan
PISMP BM JUN 2017

SINOPSIS

Kemahiran membaca bermula daripada mengenal, mengenali dan menyebut huruf, membunyikan suku kata, membatangkan suku kata seterusnya membaca perkataan dan ayat. Kemahiran membaca merupakan salah satu fokus dalam Tunjang Komunikasi Bahasa Malaysia yang perlu dikuasai oleh murid-murid sekolah. Menguasai kemahiran membaca bukan sekadar membantu kanak-kanak lebih berjaya menguasai tunjang-tunjang lain tetapi juga membantu meningkatkan proses perkembangan mental, psikologikal dan sosial dengan lebih baik. Inovasi ini dijalankan bertujuan menambahbaik amalan pengajaran guru untuk membantu murid meningkatkan kemahiran membatangkan suku kata terbuka bagi membolehkan murid-murid menguasai kemahiran membaca yang lebih kompleks.

Projek ini dinamakan sebagai Ekplorasi Subuka yang merupakan bahan bantu mengajar bagi matapelajaran Bahasa Melayu. Projek ini memfokuskan terhadap kefahaman murid dalam mempelajari suku kata dalam matapelajaran Bahasa Melayu. Seterusnya, bagi menyiapkan projek ini saya telah menggunakan beberapa perisian dan aplikasi. Antaranya ialah *Microsoft Power Point 2019*, *voice changer* dan *music downloader*. Gabungan kesemua penggunaan perisian dan aplikasi ini telah menghasilkan projek inovasi digital saya.

OBJEKTIF

Antara objektif program ini ialah;

1. Membentuk minat belajar suku kata terbuka menggunakan kaedah yang baru.
2. Meningkatkan penguasaan murid tahun 2 dalam pembelajaran suku kata

terbuka.

3. Membina suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan menggunakan kaedah pembelajaran di luar kebiasaan.

ASPEK INOVASI

Saya telah melakukan pemerhatian ke atas tingkah laku murid semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Hasil daripada pemerhatian yang dibuat, saya mendapati murid menghadapi beberapa masalah berkaitan suku kata seperti:

Gagal membatang suku kata terbuka dengan betul

Murid boleh membunyikan suku kata tunggal kv seperti ba bi bu be be bo. Namun begitu murid masih belum menguasai kemahiran untuk membatangkan suku kata untuk membentuk perkataan yang mempunyai maksud. Keadaan ini disebabkan murid sering lupa bunyi suku kata awal apabila hendak membatangkan perkataan tersebut. Kesan daripada kegagalan menguasai kemahiran ini, murid gagal menguasai kemahiran membatangkan suku kata. Setelah dianalisa, saya mendapati, majoriti murid gagal menguasai kemahiran membatangkan dua suku kata untuk membentuk perkataan yang mempunyai maksud dengan betul. Saya juga telah melaksanakan temubual ringkas, tidak berstruktur dan separa struktur terhadap murid yang didapati belum menguasai kemahiran yang ditetapkan.

Berdasarkan projek Ekplorasi Subuka mengenai pembelajaran suku kata terbuka, saya telah menginovasikan pembelajaran ini kepada 4 perkara yang mampu membantu murid-murid ini. Yang pertama ialah suara pembaca oleh saya sendiri dengan menggunakan Bahasa Melayu dengan jelas. Kedua, saya telah menambah audio muzik mengikut kesesuaian aktiviti supaya murid tidak cepat bosan dengan pembelajaran Bahasa Melayu. Seterusnya yang ketiga, saya telah menambah *sound effect* seperti bunyi kalah dan menang sewaktu murid menjawab soalan pada pengukuhan yang disediakan dan yang keempat ialah saya telah menyediakan bahan

pembelajaran mengenai tajuk yang dipilih iaitu membuat sukukata dalam bentuk digital di mana mempunyai maklumat, gambar yang jelas.



Rajah 1: Muka depan Inovasi dan nota mengenai tajuk yang dipilih

Selain itu, dengan menggunakan power point, saya telah menambah aktiviti permainan. Permainan ini akan dimainkan selepas murid membaca maklumat yang disediakan. Latihan dalam permainan ini disediakan untuk memberangsangkan pemikiran murid dalam melihat kepelbagaian sukukata terbuka dalam kehidupan seharian melalui permainan yang dimainkan.



Rajah 2: Contoh aktiviti pengukuhan berbentuk permainan

Idea ini tercetus apabila saya mendapati sesi pembelajaran dan pengajaran saya pada praktikum yang lepas apabila saya melihat murid tidak dapat mengenal pasti bentuk suku kata. Hal ini kerana, bahan bantu mengajar yang saya gunakan ialah buku teks dan saya memberi penerangan secara lisan. Oleh yang demikian, saya telah membuat inovasi dengan menggunakan pendekatan teknik pengajaran abad ke-21 iaitu pengaplikasian penggunaan dalam kelas eksplorasi dengan menggunakan projek yang telah dihasil.

KEKUATAN PROJEK

Setelah dinilai melalui percubaan bersama rakan-rakan dan ahli keluarga, saya dapati terdapat beberapa kekuatan bagi projek ini. Antaranya ialah mesra pengguna. Projek ini mudah digunakan dan diakses kerana penggunaan aplikasi ini tidak memerlukan internet (aplikasi *offline*) dan pengguna mudah mengikut arahan pada setiap langkah dalam aplikasi ini. Langkah-langkah yang disediakan sangat mudah dan beserta tulisan untuk memudahkan pengguna. Pengguna dari semua peringkat umur terutamanya dari kumpulan kajian akan mudah untuk memahaminya

Selain itu, visual dan audio yang menarik dapat membantu murid lebih fokus semasa mempelajari suku kata. Antara visual dan audio yang disediakan ialah aplikasi yang berlatar belakang gambar yang berwarna warni dan audio yang jelas dan kuat. Bukan sahaja akan pengguna untuk lebih focus, malah memudahkan pengguna untuk mengingat kerana visualnya yang sangat menarik perhatian.

KELEMAHAN PROJEK

Namun demikian, terdapat juga beberapa kelemahan atau limitasi yang telah dikenalpasti. Antaranya ialah kegagalan pencipta video sendiri berbanding penggunaan video sedia ada yang diubahsuai atau diinovasikan. Hal ini kerana beberapa halangan yang berlaku antaranya ialah ketidakfungsian komputer riba milik saya bagi menggunakan aplikasi atau perisian pengeditan video seperti *scratch*. Oleh yang demikian, saya menggunakan video sedia ada bagi melaksanakan tugas inovasi digital ini iaitu saya merujuk video sedia ada.

Seterusnya, aktiviti pengukuhan yang disediakan hanya terhad kepada 3 bentuk aktiviti. Hal ini menjadikan projek inovasi digital ini tidak mempunyai kepelbagai reka bentuk aktiviti. Murid yang telah selesai menyelesaikan 2 aktiviti pengukuhan dengan cepat berkemungkinan akan mudah bosan. Selain itu, pengukuhan terhadap murid juga tidak dapat dikenalpasti dengan lebih tepat kerana soalan pengukuhan yang disediakan adalah terhad.

Oleh demikian, terdapat beberapa cadangan penambahbaikan yang boleh dilaksanakan. Antaranya ialah menggunakan komputer riba rakan bagi membina

video sendiri atau menaiktaraf komputer riba milik sendiri bagi memudahkan saya mengakses perisian atau aplikasi terkini seperti scratch. Sehubungan dengan itu saya berharap agar dapat membina bahan bantu mengajar secara inovasi digital dengan lebih baik agar dapat memberi kesan yang maksimum kepada murid. Selanjutnya saya mestilah menyediakan pelbagai aktiviti pengukuhan bagi mengukur tahap kefahaman murid. Hal ini agar dapat melihat sejauhmanakah kefahaman murid mengenai tajuk yang dipelajari melalui penggunaan aplikasi ini.

KEJAYAAN PROJEK

Daripada masalah-masalah yang dihadapi oleh murid-murid, saya telah merasakan bahawa satu kaedah diperlukan bagi membolehkan murid-murid dapat membatang suku kata dengan betul agar dapat membantu meningkatkan prestasi mereka dalam akademik khususnya dalam matapelajaran Bahasa Melayu agar tidak ketinggalan berbanding dengan murid-murid lain.

Saya juga yakin jika saya dapat mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran suku kata ini, sikap negatif murid-murid akan berubah dan pencapaian mereka dalam matapelajaran Bahasa Melayu dapat diperbaiki. Menurut Hayazi (2008), dalam proses pengajaran dan pembelajaran, rangsangan dari pelbagai sumber penting bagi membina daya kreativiti dan inovasi dalam membina kreativiti dan juga inovasi pelajar. Oleh itu, saya berpendapat dengan penggunaan aplikasi 'Eksplorasi Subuka' yang juga merupakan bahan bantu belajar dapat membantu murid-murid saya menguasai kemahiran dalam membatang suku kata.

PENUTUP

Secara keseluruhannya, inovasi Ekplorasi Subuka ini amat memuaskan hati. Namun demikian, terdapat juga sedikit kelemahan seperti yang telah dinyatakan yang perlu diperbaiki di masa hadapan. Sebagai seorang bakal guru Bahasa Melayu, saya merasakan inovasi ini amat membantu saya untuk meyampaikan pengajaran saya dengan mudah dan menarik.

EKANAS Membantu Tingkatkan Pengetahuan Kata Nama Khas

Lucius Saba

PISMP BM JUN 2017

SINOPSIS

Aplikasi “E-KANAS” ini merupakan satu Inovasi digital pembelajaran yang dibangunkan menggunakan bahan-bahan dan kos yang rendah kerana kebanyakan bahan boleh didapati secara talian di internet serta ada juga sebahagian aplikasi yang digunakan berbayar tetapi kos tidak terlalu tinggi. Aplikasi ini adalah satu Inovasi yang dihasilkan bagi membolehkan murid dapat belajar tentang kata nama yang dikhususkan iaitu kata nama khas. Sekaligus, aplikasi ini juga boleh digunakan oleh guru semasa mengajar topik berkaitan kata nama khas dalam Bahasa Melayu. Aplikasi “E-KANAS” ini dibangunkan berdasarkan pemeringkatan prinsip kognitif yang diperkenalkan oleh Jean Piaget melalui Mok Soon Sang (2009) yang bermula daripada mudah ke sukar. Dalam Inovasi ini dapat dilihat pada bahagian menu utama yang menyediakan bahan-bahan pembelajaran berasaskan nota pendek yang menerangkan konsep kata nama khas dan seterusnya penerangan berbentuk video. Dalam inovasi ini juga terdapat permainan *puzzle* dan teka kata yang telah disusun mengikut pecahan kategori kata nama khas. Dalam inovasi ini penekanan unsur kaedah permainan iaitu permainan bahasa juga diaplikasikan. Menurut Zamri (2012) permainan bahasa adalah kaedah yang boleh diaplikasikan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu menggunakan pendekatan konstruktif. Pengaplikasian permainan bahasa ini dapat melibatkan penglibatan murid lebih aktif dan mengelakkan murid cepat berasa bosan.

OBJEKTIF

Aplikasi “E-KANAS” ini dibangunkan bagi mencapai objektif berikut:

- I. Murid dapat mengenal pasti kata nama khas dengan tepat.
- II. Murid dapat meningkatkan pengetahuan sedia ada kata nama khas.
- III. Murid dapat menilai tahap pemahaman mereka berkaitan kata nama khas.

ASPEK INOVASI

EKANAS dihasilkan bagi membantu meningkatkan tahap pemahaman serta pengetahuan murid berkaitan kata nama khas.

Antara masalah yang dihadapi adalah:

Kekeliruan dalam mengenal pasti kata nama khas

Murid kerap melakukan kesilapan khususnya dalam mengenal pasti kata nama khas. Hal ini menyebabkan murid sering menghadapi masalah untuk membezakan serta mengenal pasti kata nama khas dengan kata nama am dengan tepat.

Kurangnya pengetahuan kata nama khas

Murid juga mengalami masalah kurangnya pengetahuan asas berkaitan kata nama iaitu kata nama am dan kata nama khas. Sekaligus, perkara ini mengundang kepada masalah yang mana mereka sukar untuk menentukan kata nama khas dengan tepat dan sering kali juga salah menganggap kata nama am sebagai kata nama khas.

EKANAS ini merupakan sebuah inovasi digital yang dibangunkan menggunakan perisian *Microsoft Powerpoint* versi 2019, Perisian *Powtoon* bagi penghasilan video, Perisian *recorder* serta aplikasi *Quiziz* bagi menghasilkan permainan kuiz kata nama khas. EKANAS ini mempunyai tiga bahagian utama iaitu bahagian pertama merupakan bahagian nota berkaitan kata nama khas. Bahagian kedua pula adalah permainan yang Terbahagi kepada dua jenis iaitu *puzzle* dan teka jawapan dan akhir sekali, aplikasi *Quiziz*.

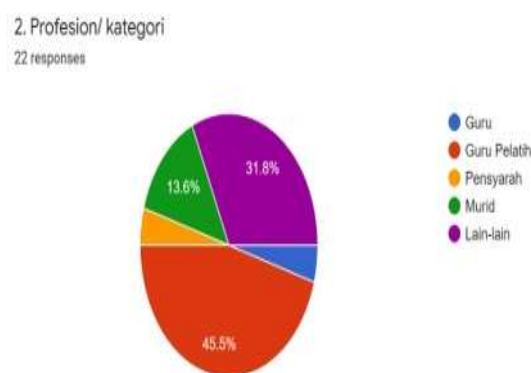


Rajah 1: Kandungan EKANAS

Inisiatif EKANAS ini dapat membantu murid yang menghadapi masalah dalam memahami konsep kata nama dengan lebih mendalam dan mudah terutamanya kata nama khas. Hal ini juga dapat mengelakkan masalah murid yang keciciran dalam mengikuti pembelajaran dalam Bahasa Melayu berkaitan tatabahasa. Di samping itu, pengetahuan sedia ada murid dapat ditingkatkan.

KEBERKESANAN PRODUK INOVASI

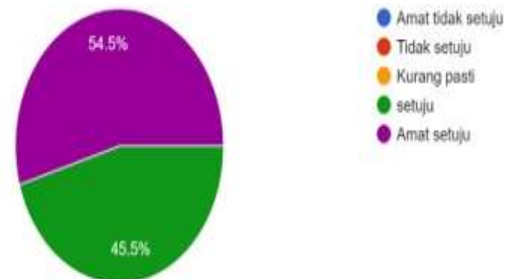
Keberkesanan produk ini dapat dilihat melalui penilaian secara atas talian yang dilakukan menggunakan *google form*. Produk ini diuji kepada responden untuk menilai keberkesanan produk inovasi “E-KaNas” dalam membantu meningkatkan pengetahuan murid serta kefahaman mereka berkaitan kata nama khas. Responden yang digunakan ini terdiri daripada guru sebanyak 4.5%, guru pelatih sebanyak 45.5%, pensyarah sebanyak 4.5%, murid sebanyak 13.6% dan lain-lain adalah sebanyak 31.8% seperti ditunjuk pada Rajah 3. Berdasarkan dapatan yang diperoleh, sebanyak 54.5% responden bersetuju bahawa inovasi digital “E-Kanas” ini merupakan aplikasi yang mesra pengguna dan mudah digunakan oleh murid khususnya meningkatkan pengetahuan dalam kata nama khas seperti ditunjuk pada Rajah 4.



Rajah 3: Bilangan peratusan responden mengikut kategori/profesion

3. Inovasi Digital "E-KaNas" ini merupakan aplikasi pembelajaran yang mesra pengguna dan mudah digunakan oleh murid untuk mempelajari Kata Nama Khas dengan berkesan.

22 responses



Rajah 4: Jumlah peratusan keberkesanan produk inovasi digital "E-Kanas"

KELEBIHAN INOVASI

EKANAS ini memberi faedah kepada murid-murid sekolah rendah yang menghadapi masalah dalam memahami konsep kata nama khas dengan baik. Antara kelebihan EKANAS adalah murid dapat mempelajari konsep kata nama khas dengan mudah dan tepat serta menjimatkan masa kerana mereka dapat mengakses bahan-bahan tersebut secara terus melalui aplikasi tersebut. Murid juga dapat diberikan pendedahan awal dalam menggunakan bahan pembelajaran berbentuk digital serta kaedah pengajaran guru menjadi lebih menarik serta lebih kepada berpusatkan murid. Hal ini juga selaras dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 – 2025 yang menggalakkan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dalam sesi pembelajaran dan pengajaran. Tambahan pula, EKANAS ini dihasilkan secara percuma dan tidak melibatkan kos kerana bahan-bahan serta perisian yang digunakan mudah diakses daripada internet tanpa melibatkan kos.

KEJAYAAN INOVASI

Inisiatif EKANAS ini dapat memenuhi objektif atau tujuan utama penghasilannya.

EKANAS juga mampu menjimatkan masa dan tenaga khususnya guru bahasa Melayu dalam menyediakan bahan bantu pengajaran (BBM) bagi mengajar topik kata nama. Inisiatif EKANAS mampu mengatasi masalah murid yang kurang diberikan perhatian oleh guru untuk belajar secara sendiri menggunakan EKANAS untuk memantapkan lagi tahap pengetahuan sedia ada mereka.

INOVASI “KEMBARA AISKRIM MAGIKAL”

Nurfitri Binti Mohamad Sarip

PISMP BM JUN 2017

SINOPSIS

Mata pelajaran Bahasa Melayu merupakan salah satu pelajaran yang harus dikuasai oleh setiap murid sekolah. Namun begitu, murid-murid masih kurang menguasai ilmu mata pelajaran tersebut. Hal ini terbukti melalui tahap pencapaian murid yang lemah terutamanya dalam penguasaan mata pelajaran Bahasa Melayu khususnya dalam penguasaan Ayat Tanya bagi murid Tahun 3. Masalah kurangnya penguasaan mata pelajaran Bahasa Melayu oleh murid Tahun 3 di sebuah sekolah daerah Kuching telah mendorong guru untuk membantu murid tersebut. Melalui pemerhatian yang dijalankan, didapati bahawa proses pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam bilik darjah adalah kurang menarik dan tidak mengaplikasikan teknik pengukuhan dan pengayaan semasa proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) berlaku. Di samping itu, guru juga tidak mengaplikasikan kaedah pengajaran abad ke-21 seperti memasukkan elemen TMK ataupun unsur didik hibur. Guru juga kurang bersikap kreatif dan inkuiri seiring dengan alaf-21 menggunakan teknologi yang lebih *advance* untuk menambahbaik pembelajaran murid. Keupayaan guru mengadaptasikan elemen ini dijangka dapat membentuk kualiti murid abad ke-21 yang merangkumi pelbagai aspek seperti sentiasa ingin tahu, membuat hubung kait, fleksibel dan berani mengambil risiko. Rentetan itu sebuah inovasi berbentuk digital telah dihasilkan. Inovasi “Kembara Aiskrim Magikal” ini dihasilkan bagi membantu meningkatkan pencapaian murid dalam penguasaan Ayat Tanya bagi murid Tahun 3. Selain itu, inovasi ini juga bertujuan membantu guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyeronokkan dan mudah melalui penggunaan TMK dalam pembelajaran. Hasil daripada intervensi yang dijalankan menggunakan inovasi “Kembara Aiskrim Magikal” ini dapat membantu meningkatkan pemahaman murid serta menggalakkan penglibatan aktif murid semasa aktiviti pembelajaran berlaku.

OBJEKTIF

Inovasi “Kembara Aiskrim Magikal” dihasilkan dengan objektif untuk:

- i. Meningkatkan pencapaian murid dalam penguasaan Ayat Tanya.
- ii. Meningkatkan pemahaman murid dalam penguasaan Ayat Tanya dengan mudah.
- iii. Mewujudkan aplikasi pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna melalui penggunaan TMK dalam pembelajaran.

ASPEK INOVASI

Inovasi “Kembara Aiskrim Magikal” dihasilkan bagi membantu murid yang menghadapi masalah semasa pelaksanaan PdP Bahasa Melayu bagi murid Tahun 3 berkenaan dengan kemahiran Ayat Tanya. Antara masalah yang dihadapi adalah:

Proses PdP yang kurang menarik

Murid lemah dalam penguasaan Ayat Tanya disebabkan cara penyampain guru yang adalah kurang menarik dan tidak mengaplikasikan teknik pengukuhan dan pengayaan semasa prose PdP berlaku. Guru memilih untuk menggunakan kaedah lama yang menggunakan bahan buku kerja sebagai bahan pelaksanaan aktiviti pembelajaran. Kebanyakan guru mengunapakai kaedah konvensional dalam pengajaran kerana topik ini berada dalam skop kecil dan guru memandang enteng untuk mengubah cara pengajaran sekaligus membataskan pemberian pembelajaran bermakna buat murid.

Tidak mengaplikasikan kaedah pengajaran abad ke-21

Guru kurang bersikap kreatif dan inkuiri seiring dengan alaf-21 menggunakan teknologi yang lebih *advance* untuk menambahbaik pembelajaran murid. Keupayaan guru mengadaptasikan elemen ini dijangka dapat membentuk kualiti murid abad ke-21 yang merangkumi pelbagai aspek seperti sentiasa ingin tahu, membuat hubung kait, fleksibel dan berani mengambil risiko.

Tiada unsur didik hibur diterapkan

Penglibatan murid dalam aktiviti didik hibur yang dinamik mampu memberikan peluang untuk memperoleh latihan intensif, pembelajaran bermakna dan berdiagnostik. Cara penyampaian pengajaran yang berkesan dan menarik memerlukan gabungan beberapa komponen yang berkaitan seperti pendekatan, kaedah dan teknik yang pelbagai. Bagi seseorang guru, mereka perlulah bersedia untuk membuat perancangan yang kemas, tersusun dan rapi di samping menguasai pengetahuan yang tinggi dalam bidang yang hendak diajarkan. Selain itu, pemilihan kaedah pengajaran juga amat penting dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang berkesan. Penerapan unsur didik hibur ini merupakan instrument yang digunakan sebagai sumber untuk memantapkan teknik pengajaran guru dan pembelajaran murid.

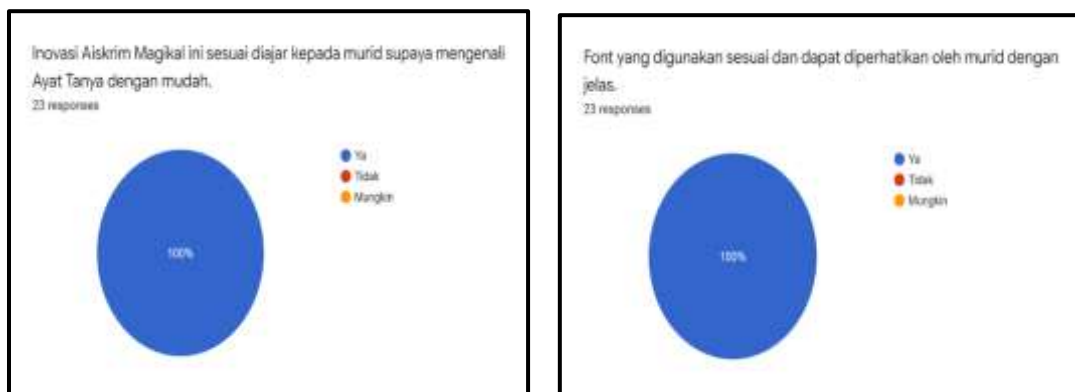
Inisiatif penciptaan inovasi digital “Kembara Aiskrim Magikal” ini dapat membantu meningkatkan pencapaian murid dalam menguasai Ayat Tanya dengan mudah dan berkesan. Ianya juga dapat mengurangkan masalah keciciran murid dalam pembelajaran. Hal ini kerana murid yang kurang penguasaan Ayat Tanya ini akan memberi tekanan kepada murid itu sendiri dan guru jika masalah ini tidak diatasi segera.

KELEBIHAN INOVASI

Inovasi “Kembara Aiskrim Magikal” ini merupakan satu projek inovasi yang dihasilkan bagi membantu murid meningkatkan pencapaian murid dalam penguasaan Ayat Tanya murid Tahun 3. Projek ini juga membantu guru membina kaedah pembelajaran yang menyeronokkan.

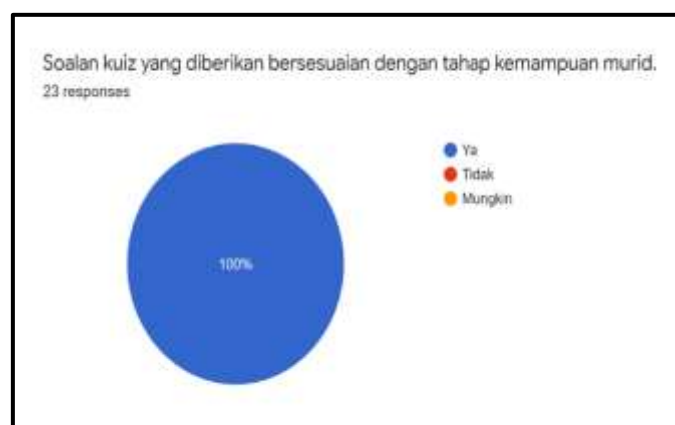
Antara faedah penciptaan inovasi ini adalah ianya memudahkan murid memahami isi pelajaran tentang Ayat Tanya. Ini adalah berdasarkan dari tema projek yang dipilih iaitu aiskrim. Inovasi ini mendedahkan murid-murid tentang pembelajaran Ayat Tanya dengan mudah dan berkesan. Bagi menghasilkan pembelajaran yang berkesan, guru perlu memilih pendekatan yang bersesuaian agar objektif dapat dicapai. Sebagai contoh, penghasilan produk inovasi ini mudah dan menyeronokkan

serta penggunaan font dan warna juga memainkan peranan penting bagi meningkatkan fokus murid terhadap pembelajaran.



Rajah 1: Carta Pai Pendapat Responden

Seterusnya, inovasi ini juga meliputi beberapa soalan kuiz. Soalan kuiz dibina bagi membangkitkan keseronokan murid semasa belajar. Kaedah kuiz ini merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang merangkumi permainan. Selain itu, soalan yang diaplikasikan dalam kuiz juga bersesuaian dengan tahap penguasaan murid. Dalam pembinaan soalan tersebut, tiga peringkat soalan diaplikasikan iaitu senang, sederhana dan susah. Pembinaan soalan perlulah berasaskan teori Taksonomi Bloom kerana ia dapat membantu dalam merancang ujian pencapaian mengikut aras pengetahuan. Soalan yang dibina juga perlulah mengikut tahap dan peringkat-peringkat agar murid mudah memahami konsep soalan.



Rajah 2: Carta Pai Pendapat Responden

KEJAYAAN INOVASI

Inisiatif inovasi “Kembara Aiskrim Magikal” ini berjaya menyelesaikan masalah murid dan memenuhi objektif atau tujuan penghasilannya. Dengan kadar kos pembinaan yang sangat minima, penggunaan inovasi digital ini mampu mengurangkan masa bagi guru dalam membimbing murid dalam sesi pembelajaran serta mampu memudahkan murid untuk lebih memahami isi pelajaran kerana guru menggunakan kaedah bermain sambil belajar. Selain itu, guru juga mampu menyediakan bahan bantu belajar yang lebih menarik dan berkesan agar dapat mengelakkan kebosanan dalam kalangan murid sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran berlaku.

EKSPLOKASI KANADO

Shenorita Nginok Lejau

PISMP BM JUN 2017

SINOPSIS

Inovasi KanaDo ini terinspirasi dari kartun “ Dora the Explorer”. Inovasi ini dibina khusus untuk Tahun 3. Dalam inovasi ini akan diberi kepada 3 bahagian iaitu kata nama am, kata nama khas dan kata ganti nama. Dalam setiap kata nama tersebut terdapat nota yang disampaikan melalui video. Selepas melihat video, murid digalakkan untuk menjawab atau menyelusuri permainan yang ada pada peta mengikut urutan yang diberikan. Setelah itu murid juga boleh bersama-sama bekerjasama menjawab soalan tersebut sehingga murid dapat faham.

OBJEKTIF

Berikut adalah objektif inovasi diperkenalkan:

- i. Mengenal kata nama am yang terdapat dalam permainan.
- ii. Mendengar dan mengecam kata nama melalui gambar dan bunyinya.
- iii. Menyebut kata nama melalui animasi yang dilihat.

ASPEK INOVASI

Berikut adalah masalah sebelum inovasi dilaksanakan:

- i. Murid tidak dapat mengenal jenis-jenis kata nama.
- ii. Murid juga mengalami kesukaran dalam menyebut perkataan dengan sebutan dan intonasi yan betul.
- iii. Murid juga sukar mengecam haiwan berdasarkan nama haiwan atau sebaliknya.
- iv. Murid tidak dapat mengikut sesi PdPc dengan baik kerana gagal menguasai kemahiran yang dikehendaki.

Inovasi *KanaDo* merupakan satu inovasi yang dapat meningkatkan kefahaman murid Tahun 3 dalam mengenali kata nama. Dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu Tahun 3, mengenali kata nama merupakan salah satu Standard Pembelajaran yang perlu dikuasai oleh murid Tahun 3. Inovasi *KanaDo* merupakan satu inovasi yang menunjukkan cara untuk mengenali apa itu kata nama berbantuan video, audio dan teks. Microsoft Power Point adalah satu program aplikasi keluaran Microsoft Cooperation termasuk dalam Microsoft office yang banyak digunakan oleh ramai orang (Fouri, 2000). Aplikasi ini digunakan dalam pembentangan, mengajar dan membuat animasi sederhana. Powerpoint membuatkan pembentangan sangat mudah dan menarik kerana ditambah dengan fitur-fitur yang canggih dan menarik. Dalam penggunaan Microsoft power point biasanya dipasang dengan projektor OHP (Over Head projector).



Rajah 1: Muka depan Eksplorasi *KanaDo*

KELEBIHAN INOVASI

Kekuatan yang ketara dalam penggunaan inovasi ini kepada pelajar ialah dapat menarik minat mereka dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Multimedia interaktif boleh digunakan untuk menari perhatian, memaklumkan objektif pelajaran, memberi panduan pembelajaran, menyediakan maklum balas, menilai pencapaian dan menguatkan ingatan terhadap isi pelajaran (Holmes, 1990). Dalam produk yang dihasilkan terdapat unsur-unsur seperti video dan gambar dimasukkan supaya pelajar akan lebih faham tentang apa yang dipelajari.

Di samping itu, pengajaran dan pembelajaran yang berbantuan media interaktif dan permainan “KanaDo” dapat meningkatkan pengukuhan pengetahuan pelajar melalui kaedah didik hibur. Hal ini kerana inovasi ini mempunyai ciri mesra pengguna yang agak tinggi. Melalui dapatan inovasi yang dihasilkan dapat diakses dengan cara lebih mudah dan tidak memerlukan tatacara yang agak rigid semasa menggunakannya. Hal ini kerana inovasi dihasilkan adalah dalam bentuk aplikasi *Powerpoint*. Oleh itu, guru atau ibu bapa tidak memerlukan perisian dan tatacara yang spesifik semasa menggunakan inovasi ini.

Kekuatan yang terakhir adalah inovasi ini juga menyampaikan satu mesej yang berguna kepada murid-murid sekolah. Unsur-unsur hiburan dan keseronokan yang dimasukkan dalam permainan akan merangsangkan pengguna untuk menyelesaikan masalah yang diberi tanpa menyedari bahawa ia perlu mengaplikasikan konsep-konsep atau kemahiran-kemahiran yang telah dipelajarinya terlebih dahulu. Dengan ini ia akan membantu pelajar melatih kemahiran mereka untuk menyelesaikan masalah dalam menjawab soalan yang diberikan.

KEJAYAAN INOVASI

“Eksplorasi KanaDo” merupakan salah satu projek inovasi yang dihasilkan untuk menyelesaikan isu pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu di Sekolah. Projek ini juga akan membantu murid-murid sekolah yang bermasalah dan memberi manfaat kepada murid-murid. Salah satu faedah yang paling jelas dapat dilihat ialah ia dapat menggalakkan dan menerapkan murid dalam pembelajaran secara meneroka ini dapat memupuk pemikiran kreatif pelajar dan membantu pelajar dalam situasi penyelesaian masalah sebenar. Ia juga memberi peluang kepada pelajar melibatkan diri secara mendalam terhadap kandungan pelajaran di samping memberi peluang kepada pelajar menentukan hala tuju dan kemajuan pelajaran bagi mereka. Dengan ini, pengetahuan sedia ada yang terdapat dalam minda pelajar akan dapat dicungkil dan dikembangkan lagi. Kognitif murid-murid juga dapat dipertingkatkan lagi apabila mereka cuba menyelesaikan masalah yang terdapat dalam media interaktif seperti soalan-soalan yang terdapat pada stesen-stesen dalam permainan “KanaDo”. Justeru itu, keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran dalam kelas akan semakin meningkat.