

KASENDIMA

Balan Mathew

PISMP BM JUN 2017

SINOPSIS

Inovasi “KASENDIMA” yang dihasilkan ini adalah bertujuan untuk meningkatkan penguasaan penggunaan kata sendi nama dalam kalangan murid Tahun 4. Sebelum menjalani uji lari terhadap Inovasi ini, saya telah melakukan promosi bagi memperkenalkan dan memberi pendedahan awal terhadap inovasi yang dihasilkan. Berdasarkan maklum balas responden, terdapat beberapa guru pelatih mahupun guru-guru berminat untuk mengetahui dengan lebih lanjut berkenaan dengan inovasi “KASENDIMA”. Kemudian, ada segelintir yang memberi komen membina berkaitan dengan tajuk inovasi yang bersesuaian dengan pengajaran dan pembelajaran pada masa ini. Hal ini menggalakkan saya untuk berkolaborasi dengan guru-guru dan ibu bapa mengenai Inovasi yang dihasilkan. Melalui kolaborasi ini, saya telah mendapat pengalaman baharu sepanjang proses pembinaan inovasi digital ini. Pengalaman ini dijadikan sebagai panduan untuk meningkatkan kualiti inovasi yang dihasilkan. Oleh itu, objektif produk ini ialah:

- a) Meningkatkan penguasaan kata sendi nama dalam sesuatu ayat.
- b) Membantu pemahaman murid mengenai kata sendi nama dengan betul.
- c) Menambah baik amalan pembelajaran dan pemudahcaraan guru selari dengan keperluan pembelajaran abad ke-21.
- d) Memupuk minat belajar Bahasa Melayu melalui penggunaan kaedah interaktif dalam pembelajaran.

RASIONAL PROJEK

Pada 16 Jun 2019 sehingga 24 September 2019 saya telah menjalani praktikum fasa pertama di salah sebuah sekolah berprestij tinggi sekitar bandar Kuching. Sepanjang menjalani praktikum, saya dapati terdapat beberapa masalah pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan murid-murid Tahun 4 di sekolah tersebut terutamanya yang melibatkan penggunaan kata sendi nama yang betul. Masalah ini bukan sahaja

berlaku dalam penulisan mereka malah dapat dikesan semasa mereka bertutur. Ini disebabkan kebanyakan guru masih menggunakan pengajaran secara tradisional iaitu bertunjangkan kepada penyampaian secara lisan dan abstrak kepada pelajar melalui komunikasi satu hala “chalk and talk” dan peranan pelajar sebagai penerima adalah pasif. Pembelajaran seperti ini menyebabkan pelajar cepat bosan untuk belajar serta terlalu bergantung kepada guru untuk mendapatkan ilmu.

Seterusnya, punca kewujudan masalah ini kemungkinan disebabkan kaedah yang digunakan kurang memberangsangkan dan tidak berkesan bagi tahap pemahaman murid. Guru sangat kurang mengaplikasikan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam pengajaran semasa mengajar. Menurut daripada sumber Plan Induk Pembangunan Pendidikan (2001-2010), salah satu punca masalah ini adalah kerana 62% guru masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional seperti kaedah gabungan, kaedah pendekatan campuran dan *chalk and talk*, malah guru-guru tersebut juga tidak menggunakan TMK untuk menarik minat murid-murid terhadap PdP sesuatu mata pelajaran. Penggunaan TMK penting pada masa ini untuk meningkatkan minat murid dalam pengajaran dan pembelajaran selaras dengan perkembangan teknologi yang menuntut murid-murid terdedah kepada kemudahan teknologi. Oleh itu, pihak kerajaan juga menyarankan pihak sekolah menggunakan kemudahan teknologi terkini dengan menyediakan prasarana seperti pusat komputer yang lengkap dengan keperluan untuk mengajar bagi membantu guru-guru meningkatkan gaya pengajaran di dalam bilik darjah.

Penghasilan inovasi ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh murid-murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran berkenaan dengan kata sendi nama. Jadi, melalui beberapa pemerhatian terdapat beberapa masalah yang dapat dikesan. Antaranya, murid tidak memahami fungsi kata sendi nama yang sebenar. Murid juga belum menguasai sepenuhnya penggunaan kata sendi nama dalam sesuatu ayat disebabkan pemilihan kata sendi yang salah. Tambahan pula, darjah 4 hanya belajar 6 jenis kata sendi nama iaitu dari, daripada, ke, kepada, di, dan pada. Walau bagaimanapun, kekeliruan kerap berlaku pada jenis kata sendi nama (di dan dalam), (ke dan kepada), (dari dan daripada). Oleh itu, penghasilan inovasi ini menerangkan fungsi-fungsi kata sendi nama dalam ayat disertakan dengan pelbagai elemen teknologi yang menarik.

INOVASI YANG DILAKSANAKAN

Kekeliruan dalam penggunaan Kata Sendi Nama (KSN) sememangnya kerap berlaku dalam kalangan murid. Hal ini demikian kerana, murid sering melakukan kesilapan dalam membezakan kata sendi dan imbuhan. Antara imbuhan yang kerap digunakan ialah “di” dan “ke”. Ini menjadikan hasil penulisan ayat mereka kurang gramatis. Oleh itu, penghasilan inovasi yang menggunakan **aplikasi Powerpoint dan bertajuk KASENDIMA** bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh murid-murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran berkenaan dengan kata sendi nama. Penghasilan inovasi ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kaedah pengajaran guru di sekolah-sekolah. Konsep inovasi berteraskan TMK selaras dengan keperluan murid-murid di sekolah bagi meningkatkan pemahaman dalam pelajaran dan minat mereka untuk belajar.



Rajah 1: Antara muka **KASENDIMA**



Rajah 2: Menu **KASENDIMA**

Keberkesanan **KASENDIMA** dilihat daripada aspek suasana pembelajaran digital, kandungan pembelajaran inovasi, minat murid, kemudahan pengguna, potensi komersial, kemampuan kolaboratif, dan unsur-unsur interaktif seperti yang ditunjukkan pada Rajah 1, Rajah 2, Rajah 3 dan Rajah 4.

Rajah 3: Kuiz **KASENDIMA**Rajah 4: Permainan **KASENDIMA**

IMPAK INOVASI

KASENDIMA telah membawa beberapa kesan positif terhadap pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Antaranya, inovasi ini mewujudkan interaksi dua hala antara guru dengan murid, dan murid dengan murid. Ini boleh menyebabkan suasana pembelajaran di dalam bilik darjah yang menyeronokkan. Bukan itu sahaja, inovasi ini mampu menarik minat belajar murid. Hal ini demikian kerana, produk ini mengintegrasikan pelbagai elemen TMK yang menarik dan efektif untuk pembelajaran murid. Seterusnya, Produk ini bertemakan pembelajaran berfokus yang mana membolehkan murid belajar dengan lebih fokus sekali gus meningkatkan pengetahuan dalam penggunaan teknologi.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ini telah memperoleh kejayaan-kejayaan seperti berikut: Anugerah Gangsa Pertandingan Mind Inovasi Institut Pendidikan Guru, Peringkat Kebangsaan 2020