

## **‘STATE OF SEJARAH’**

Ong Shirly  
PISMP SEJARAH 2 JUN 2018

---

### **SINOPSIS**

Mata pelajaran sejarah sering dikaitkan dengan unsur lama dan statik dalam pengajaran dan pembelajaran. Dalam subjek sejarah khususnya, aspek kreativiti dan inovasi perlu diketengahkan agar dapat menarik minat murid untuk belajar dalam suasana pembelajaran yang seronok dan tidak hanya terbatas dengan penggunaan buku teks. Dalam konteks pengajaran sejarah, contoh-contoh yang mudah dan jelas dalam multimedia akan dapat membantu pemahaman murid dengan lebih berkesan lagi kerana peristiwa-peristiwa sejarah sudah lama berlalu dan murid tidak dapat melihat dan merasai sendiri kejadian-kejadian dan pengalaman-pengalaman sejarah. Oleh itu, penggunaan multimedia penting dalam membantu kefahaman murid dan dapat menjadikan pelajaran sejarah sesuatu yang menyeronokkan. Lantaran itu, wujudlah idea untuk menghasilkan inovasi digital yang dikenali sebagai “State Of Sejarah” bagi Mata Pelajaran Sejarah.

### **OBJEKTIF**

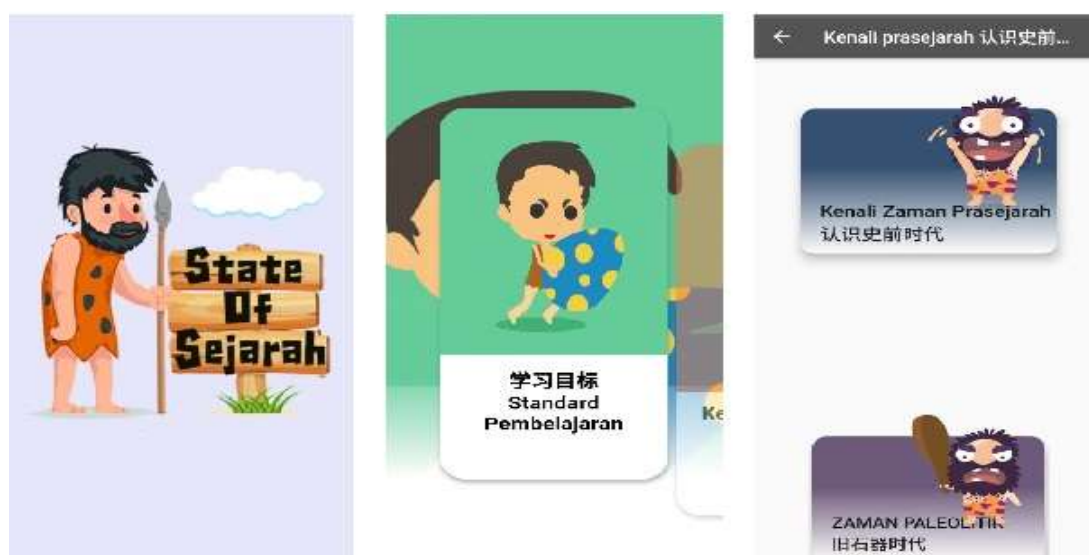
- I. Mengenal pasti tahap kecenderungan murid menggunakan Aplikasi “State of Sejarah” pada masa kini.
- II. Mengenal pasti tahap penerimaan murid menggunakan Aplikasi “State Of Sejarah” sebagai medium sokongan Pengajaran dan Pembelajaran.
- III. Mengenal pasti tahap impak dan kesan pelaksanaan penyampaian pengajaran dan pembelajaran menerusi Aplikasi “State Of Sejarah” dalam kalangan murid Tahun 4.

### **ASPEK INOVASI**

Produk inovasi yang dibina adalah sebuah modul pembelajaran interaktif yang diberi nama “S.O.S.” iaitu singkatan kepada State Of Sejarah. Aplikasi ‘S.O.S’ dibina sebagai bahan bantu mengajar dan menerangkan Topik 3, Zaman Prasejarah yang terdapat dalam buku teks Sejarah KSSR Semakan Tahun 4 dan juga ilmu tambahan yang tiada dalam buku teks. Maklumat-maklumat tambahan yang terkandung dalam

aplikasi ini mampu mendedahkan pengetahuan yang lebih luas kepada murid berkaitan dengan topik yang difokuskan. Bentuk digital ini diintegrasikan elemen teks, visual dan audio.

Selain itu, inovasi ini juga dilengkapi dengan latihan dan permainan interaktif yang berkaitan dengan topik bagi meningkatkan tahap penguasaan murid terhadap Topik Zaman Prasejarah secara menyeronokkan. Menerusi aplikasi tersebut, murid akan dapat belajar Topik Prasejarah menggunakan bahan pembelajaran elektronik. Menerusi pengaplikasian pembelajaran dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan, minat dan tahap penguasaan murid dalam pembelajaran dapat ditingkatkan.



Rajah 1.0: Kandungan Aplikasi State of Sejarah

### KELEBIHAN INOVASI

Inovasi “State Of Sejarah” merupakan satu inovasi yang dapat meningkatkan kefahaman murid Tahun 4 dalam memahami fakta Sejarah dan mewujudkan fun-learning dan menjadikan pembelajaran bermakna. Aplikasi “State Of Sejarah” dibina berdasarkan konsep elemen TMK yang merupakan salah satu Elemen Nilai Tambah dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Kaedah yang diaplikasi dalam “State Of Sejarah” adalah berdasarkan kaedah PAK21 iaitu Pembelajaran Akses Sendiri serta menggabungkan Teori Pembelajaran Multiple Intelligence dan TPACK dalam mewujudkan satu siri pembelajaran sejarah melalui proses inkuiri dan Teknik Belajar Sambil Bermain dalam TMK. Ini memberi input kepada murid menyokong deep

learning dan dapat menyelesaikan masalah dengan inisiatif pembelajaran sendiri bagi persiapan menyediakan generasi muda menghadapi keperluan abad ke-21 selain menjadi global player dalam pelbagai bidang sektor pekerjaan. Kaedah ini juga selaras dengan PPPM 2013-2025 yang lebih memfokuskan pengajaran berpusatkan murid dan budaya PSH. (KPM, 2013).

Penggunaan “S.O.S” dalam subjek Sejarah adalah bertujuan untuk memastikan objektif PdP dapat dicapai dengan mudah secara menyeluruh. Hal ini kerana, inovasi penggunaan aplikasi “S.O.S’ bukan sahaja dapat menarik perhatian dan memberi gambaran yang lebih mudah difahami malah ia menyediakan persekitaran pembelajaran berdasarkan prinsip ‘just-in time’, dengan kompetensi ‘anywhere, anytime, anyone’ untuk murid menjalankan pembelajaran sendiri mengikut kesesuaian mereka. Di samping itu, ia turut memberikan kemudahan kepada guru dan murid.

### **KEJAYAAN INOVASI**

Inisiatif S.O.S berjaya menyelesaikan masalah murid dan memenuhi objektif penghasilannya. Hasil pelaksanaan uji lari projek ini telah menunjukkan murid-murid Tahun 4 berminat kerana telah terlibat diri secara aktif dalam penggunaan aplikasi ini. Mereka juga menghayati kandungan yang dipelajari dan menunjukkan pencapaian yang lebih baik dalam Topik Zaman Prasejarah. Murid-murid Tahun 4 berpendapat bahawa inovasi ini telah menjadikan pembelajaran mereka lebih mudah dan menarik. Sebagai contoh, tempoh penguasaan murid dalam Topik ini adalah lebih cepat selepas belajar dengan inovasi ini. Oleh itu, suatu pembelajaran imersif yang bermakna dapat diwujudkan melalui inovasi aplikasi S.O.S ini. Aplikasi “S.O.S” yang dikenal pasti melalui kajian ini adalah bersamaan dengan kajian Nur Syazwani et, al. (2019), bahawa kandungan bahan yang berciri interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi murid untuk menguasai Subjek Sejarah.

Penggunaan kaedah tradisional untuk menyampaikan konsep akan menjadikan murid kurang berminat untuk melibatkan diri dalam bilik darjah (Kam, 2015). Walau bagaimanapun, projek inovasi ini berjaya mengatasi isu tersebut dan mengubah pemikiran murid-murid pemulihan di mana mata pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang sukar dan bosan.

## Rujukan

Kam P. W. (2015). Facilitating a meaningful learning experience for students by multimedia teaching approach. *Asia Pacific Journal of Contemporary Education and Communication Technology*. 1(1), 72 – 80.

Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2025. Diperolehi pada 15 September 2020 pada <https://www.moe.gov.my/en/dasarmenu/pelan-pembangunan-pendidikan-2013-2025> .

Nur Syazwani Abdul Talib, Mohd Mahzan Awang, Kamarulzaman Abdul Ghani & Nur Azuki Yusuff. (2019). Penggunaan sumber digital sejarah dalam mata pelajaran sejarah. *Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(2), 76-88.