

APLIKASI *PREHISTORY ADVENTURE* MEMBANTU MURID TAHUN 4 DALAM MENINGATI FAKTA ZAMAN PRASEJARAH

SHIRLEY TA SZE SZE

PISMP SEJARAH 2 JUN 2018

SINOPSIS

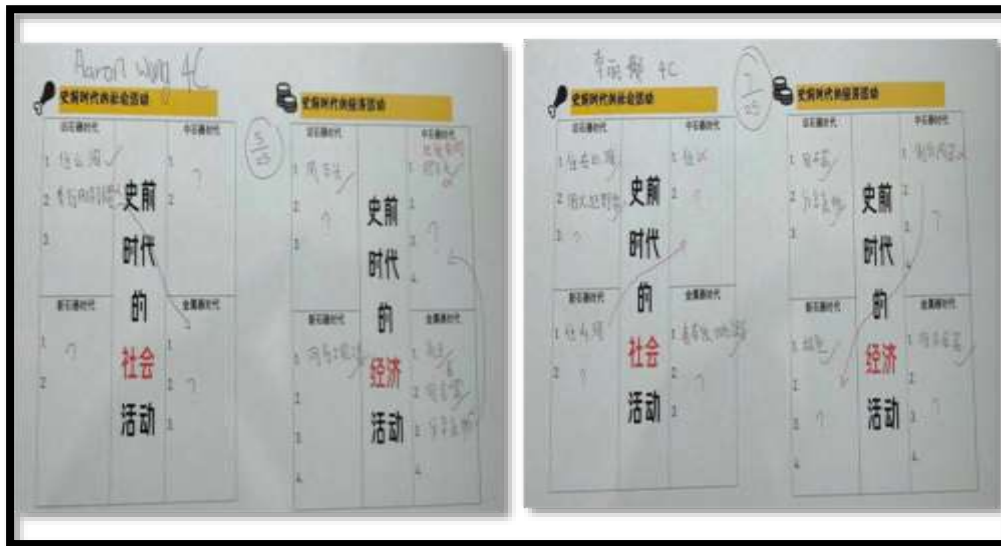
Isu utama pembelajaran Sejarah yang lazimnya dihadapi oleh murid adalah kesukaran dalam mengingat fakta sejarah secara kronologi. Umpamanya, untuk topik Zaman Prasejarah, murid tidak dapat menghuraikan ciri kehidupan dari aspek kegiatan sosial dan ekonomi manusia pelbagai Zaman Prasejarah. Namun, situasi ini bukanlah sesuatu masalah pembelajaran yang boleh dibiarkan tanpa penyelesaian.

OBJEKTIF

Pengenalan inovasi "*PREHISTORY ADVENTURE*" adalah untuk membantu murid dalam mengingat fakta sejarah secara kronologi bagi topik Zaman Prasejarah berdasarkan kit belajar, latihan dan permainan dalam produk berkenaan. Kedua, diharapkan inovasi ini mampu mendorong murid ke arah pembelajaran sendiri dengan penggunaan produk inovasi. Ketiga, diharapkan inovasi berkenaan boleh dijadikan sebagai Alat Bantu Mengajar (ABM) guru dalam mencetuskan minat murid melalui elemen pembelajaran dan pemudaan abad ke-21 (Windows Media Video, CoSpaces, PDF, Quizizz, Blended Play dan Wordwall) dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PDP).

Berdasarkan tinjauan awal dan penganalisan ke atas kajian-kajian yang dijalankan oleh para pengkaji, saya mendapati isu utama pembelajaran Sejarah yang lazimnya dihadapi oleh murid adalah kesukaran dalam mengingat fakta sejarah secara kronologi. Pemasalahan ini dapat diperkukuhkan oleh kajian Lim Sze Qi (2016) serta Ishak, Nurul dan Othman (2017) dengan memperlihat situasi murid-murid tahun empat, mereka tidak dapat menyatakan maksud Zaman Prasejarah dengan tepat, manakala ada kebanyakan daripada mereka keliru dengan beberapa fakta kehidupan Manusia Prasejarah (termasuk lokasi, alatan serta kegiatan sosial dan ekonomi) berdasarkan zaman prasejarah yang berbeza untuk tajuk Zaman Prasejarah. Buktinya, kebanyakan daripada murid tidak dapat melengkapkan jadual zaman prasejarah

pada lembaran kerja atas sebab ketidakupayaan mengingat fakta dan juga kekeliruan atas ciri-ciri kehidupan manusia Zaman Prasejarah (Zaman Paleolitik, Mesolitik, Neolitik dan Logam) seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1. Justeru, murid-murid dikatakan menghadapi masalah mengenal pasti fakta sejarah mengikut kronologi sejarah dengan betul.



Rajah 1.0: Lembaran kerja murid yang menunjukkan ketidakupayaan murid dalam mengingat fakta dan kekeliruan atas ciri-ciri kehidupan manusia Zaman Prasejarah

Berkenaan dengan isu kesukaran murid dalam mengingat fakta sejarah secara kronologi, kajian Ismail (2014) telah memaklumkan bahawa kurikulum sejarah yang lebih menyajikan pembinaan semula peristiwa dan aktiviti manusia masa lampau kebanyakannya adalah bersifat abstrak, maka pembelajaran Sejarah di dalam kelas tidak lebih daripada aktiviti hafal-menghafal atau terbatas kepada pengembangan ingatan sahaja. Pernyataan ini telah disokong oleh Helena (2018) dengan kesukaran murid dalam mengingat fakta sejarah adalah disebabkan ketidakfahaman murid terhadap konteks PDP Sejarah sedangkan proses kognitif dan kemahiran imaginasi mereka masih terhad. Menurut kajian Nur Syazwani, Mohd Mahzan dan Kamarulzaman (2019) turut menyatakan, pendekatan, kaedah, teknik, alat bantu mengajar (ABM) yang kurang berkesan dalam PDP Sejarah oleh seseorang guru Sejarah akan mengikis minat murid terhadap mata pelajaran Sejarah selain mengakibatkan murid-murid tidak faham tentang isi pelajaran yang diterangkan, akhirnya menyebabkan murid sukar mengingat fakta sejarah secara kronologi. Bertitik

tolak daripada masalah ini, wujudlah idea untuk menghasilkan inovasi digital yang dikenali sebagai “*PREHISTORY ADVENTURE*”.

ASPEK INOVASI

“*History is not boring, as History = Hi, story !*” adalah idea inovasi untuk membangunkan projek inovasi digital “*PREHISTORY ADVENTURE*”. Produk ini adalah satu kit inovasi di mana ia merangkumi kit belajar, kit latihan dan kit permainan terhadap proses pembelajaran murid bagi mewujudkan *fun-learning* dan Pembelajaran Akses Kendiri (PAK) serta menjadikan pembelajaran bermakna atas menerapkan konsep *virtual reality*, cerita bergambar digital, pengurusan minda dan permainan.

Projek inovasi digital “*PREHISTORY ADVENTURE*” merupakan satu produk inovasi mata pelajaran Sejarah yang dapat meningkatkan kefahaman dan kemahiran mengingat murid dalam fakta sejarah secara kronologi. Kumpulan sasaran untuk produk berkenaan adalah murid bertahun 4. Manakala, fokus tema adalah Sejarah Awal Negara dengan Tajuk 3 (Unit 6), iaitu Zaman Prasejarah. Berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP), tumpuan pengetahuan topik ini adalah kepada maksud, lokasi, kegiatan sosial dan ekonomi dalam kehidupan manusia prasejarah di mana kemahiran inkuiri diaplikasikan bagi membantu murid melihat perubahan dan kesinambungan Zaman Prasejarah dengan kehidupan masa kini.

KELEBIHAN INOVASI

Projek inovasi digital “*PREHISTORY ADVENTURE*” telah direka bentuk untuk membantu murid dalam mengingat fakta sejarah secara kronologi bagi topik Zaman Prasejarah. Sebagai kelebihan utama, penggunaan digital berkenaan dapat membantu murid belajar sambil membuat imaginasi secara visual dan perasaan dengan membayangkan cara kehidupan manusia Zaman Prasejarah menerusi video animasi bersifat cerita serta perisian Cospaces yang terdapat dalam kit belajar. Ciri *virtual reality* dan *Augmented Reality* yang menyokong interaksi tanpa kelim di antara persekitaran maya dan realiti, akan meningkatkan tahap motivasi murid, memberi impak positif kepada pengalaman pembelajaran, terutama bagi pelajar yang lemah, membantu dalam pembangunan pemikiran kreatif, meningkatkan kefahaman dan menukar paradigma lengkok pembelajaran pelajar dalam mempelajari sesuatu mata

pelajaran. Maka, dengan adanya pembelajaran secara kontekstual, ia akan merangsangkan proses kebolehan murid dalam menerima, memproses, menyimpan dan mengingat fakta sejarah secara kronologi.

Kelebihan kedua, penggunaan digital berkenaan dapat memperkukuhkan dan menguji tahap kefahaman murid melalui kit latihan dan permainan. Misalnya, perisian *Blended Play*, *Quiziz* dan *Wordwall* adalah latihan dan permainan atas talian yang dapat berfungsi sebagai bahan ulangkaji ringkas dan pantas dengan merangsangkan pemikiran murid. Kesannya, pembelajaran yang memasukkan unsur permainan diyakini rangsangan bagi memudahkan para murid untuk mengingat maklumat yang telah mereka pelajari di dalam kelas.

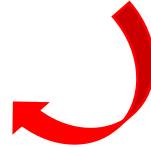
Kelebihan ketiga pula, produk digital berkenaan agak mendorong murid ke arah pembelajaran sendiri. Atas sifat kemudahtadbiran produk ini, murid dapat memuat turun Apps berkenaan melalui telefon bimbit, dengan menjalankan pembelajaran pada bila-bila masa, tetapi tidak terhad sewaktu di bilik darjah. Di mana murid perlu mengulangi pelajaran beberapa kali untuk memahami sesuatu konsep pembelajaran.

KEJAYAAN INOVASI

1. Inovasi "PREHISTORY ADVENTURE" telah diuji lari di SJKC SIONG BOON BINTULU pada 14 Oktober 2020 secara formalnya.
2. Berdasarkan hasil dapatan dari penilaian borang selidik laporan, temu bual dan analisis lembaran kerja dalam uji lari kedua, telah membuktikan bahawa tahap kebolehgunaan produk inovasi "PREHISTORY ADVENTURE" adalah tinggi dalam kalangan guru dan murid. Dengan perkataan lain, Inovasi berkenaan berjaya menawarkan penyelesaian kepada masalah kesukaran mengingat fakta sejarah secara kronologi untuk murid bertahun 4, iaitu Tajuk 3 (Unit 6), iaitu Zaman Prasejarah.



Uji Lari
dilaksanakan
bersamaan
dengan guru
Aishah



Rajah 2.0 Sesi Uji lari di sekolah