

e-LANSA (SIMPULAN BAHASA)

Nurul Izzah binti Abd Rahim

PISMP BM 2 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi “e-LanSa” dicipta untuk membantu murid menguasai topik simpulan bahasa dalam subjek Bahasa Melayu. Inovasi ini dihasilkan mengikut teori pembelajaran Trialogikal iaitu memerlukan keterlibatan murid secara kolaboratif. Inovasi ini mengandungi penerangan topik simpulan bahasa, buku cerita, permainan sebagai aktiviti pengukuhan dan rumusan secara digital. Permainan dalam inovasi ini diinspirasikan daripada “Uno Game”. Permainan “Uno Game” yang sebenar merupakan permainan dalam bentuk kad. Oleh itu, “e-LanSa” ini menginovasikan “Uno Game” dalam bentuk permainan digital dan diubahsuai mengikut kreativiti sendiri.

PENGENALAN

Inovasi merupakan pembaharuan, modifikasi atau membaiki idea dan ciptaan sesuatu bagi tujuan memenuhi fungsi tertentu (Zaharatul Laili Zakaria, 2014). Sesuatu inovasi yang dihasilkan bertujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Hal ini boleh diterapkan melalui inovasi digital dalam pendidikan misalnya, melalui aplikasi e-Pembelajaran. Menurut Kementerian Pelajaran Malaysia (2011), e-Pembelajaran ialah penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) sebagai pemudah cara dalam pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, inovasi yang bertajuk “e-LanSa” akan dihasilkan bagi meningkatkan pengetahuan murid dalam simpulan bahasa.

MASALAH YANG DIHADAPI

Permasalahan yang dihadapi dalam topik simpulan bahasa ini ialah murid keliru antara simpulan bahasa dengan peribahasa. Hal ini telah disedari sewaktu menjalankan Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) sebelum ini. Selain itu, murid juga sering tertukar makna simpulan bahasa kepada peribahasa. Menurut Arni Johan (2012), hal ini berlaku apabila murid hanya menghafal simpulan bahasa tersebut. Murid tidak memahami makna setiap simpulan bahasa dengan betul. Hal ini berlaku kerana simpulan bahasa jarang digunakan dalam kehidupan seharian mereka (Aslinda Khamis, 2003).

OBJEKTIF

- Membantu murid untuk memahami dan mengenal pasti simpulan bahasa.
- Sebagai bahan interaktif kepada murid dan guru untuk proses pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.

- Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- Menggalakkan kolaboratif murid dengan mengaplikasikan model pembelajaran Trialogikal.

INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Pada 14 hingga 15 Oktober 2020, saya telah melaksanakan uji lari produk inovasi digital yang bernama “e-LanSa” di Sekolah Kebangsaan Sultan Abdul Aziz, Perak. Produk ini adalah inovasi pembelajaran topik simpulan bahasa dalam subjek bahasa Melayu. Inovasi digital ini bertujuan bagi membantu murid untuk memahami dan mengenal pasti simpulan bahasa dengan betul secara kreatif dan inovatif.

DESKRIPSI INOVASI

Inovasi digital “e-LanSa” dicipta untuk membantu murid menguasai topik simpulan bahasa. Inovasi ini mengandungi penerangan topik, buku cerita, permainan sebagai aktiviti pengukuhan dan rumusan secara digital. Produk ini menginovasikan “Uno Game” dan diubahsuai mengikut kreativiti sendiri.



Rajah 1.0: Menu Utama



Rajah 2.0: Video Penerangan Topik



Rajah 3.0: Video Buku Cerita



Rajah 4.0: Menu Permainan “Uno Game”



Rajah 5.0: Permainan 1



Rajah 6.0: Permainan 2



Rajah 7.0: Permainan 3



Rajah 8.0: Permainan 4

STRATEGI PELAKSANAAN INOVASI

Inovasi digital “e-LanSa” adalah topik simpulan bahasa untuk subjek bahasa Melayu bagi murid Tahun 3 yang bertemakan kekeluargaan. Kemahiran yang digunakan pula ialah seni bahasa. Inovasi “e-LanSa” dicipta untuk membantu murid menguasai topik simpulan bahasa dalam subjek Bahasa Melayu. Inovasi ini dihasilkan mengikut teori pembelajaran Trialogikal iaitu memerlukan keterlibatan murid secara kolaboratif.

Inovasi ini mengandungi video bagi penerangan topik simpulan bahasa yang menggunakan aplikasi “Animaker”. Selain itu, inovasi ini juga mengandungi buku cerita yang menggunakan “Storyjumper Book” bagi menyelitkan unsur didik hiburan melalui elemen penceritaan. Di samping itu, permainan sebagai aktiviti pengukuhan dan rumusan secara digital dalam inovasi digital ini adalah dengan menggunakan “Wordwall” dan “Articulate Storyline”. Permainan dalam inovasi ini diinspirasi daripada “Uno Game”. Permainan “Uno Game” yang sebenar merupakan permainan dalam bentuk kad. Oleh itu, “e-LanSa” ini menginovasikan “Uno Game” dalam bentuk permainan digital dan diubahsuai mengikut kreativiti sendiri.

KEADAAN SELEPAS INOVASI



Temu bual guru

Melalui pemerhatian saya, produk ini berkesan kepada murid kerana murid kekal fokus di dalam bilik darjah. Melalui temu bual bersama guru Bahasa Melayu di sekolah ini iaitu Puan Asiah, hal ini berlaku kerana produk inovasi ini mengaplikasikan video interaktif, elemen audio, animasi dan grafik. Menurut Zamri Mahamod (2012), hal ini menjadikan murid memahami topik ini dengan lebih jelas melalui paparan visual yang menarik. Kesannya, masalah murid yang sentiasa berasa bosan dengan kaedah pengajaran tradisional telah dapat diatasi. Selain itu, melalui pemerhatian saya, produk ini telah menampakkan kerjasama murid dalam melaksanakan aktiviti pengukuhan. Hal ini sangat bertepatan dengan model pembelajaran Trialogikal yang memerlukan kolaboratif dan koperatif murid dalam pembelajaran (Juliawati Ibrahim, 2006). Hal ini dapat dibuktikan melalui uji lari produk yang kedua iaitu 2 kumpulan telah dibentuk dan seramai 4 orang ahli dalam setiap kumpulan tersebut untuk menyelesaikan aktiviti pengukuhan. Hal ini telah mewujudkan daya saing yang sihat antara murid bagi mencapai skor yang tinggi.



Soal selidik murid

Seterusnya, melalui borang soal selidik yang telah diedarkan kepada murid, produk ini telah membuktikan bahawa persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dapat diwujudkan. Menurut Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin dan Manimegalai Subramaniam (2002), kaedah soal selidik merupakan kaedah yang dapat menyediakan maklumat dengan tepat. Berdasarkan hasil jawapan soal selidik tersebut, produk ini telah menjadikan murid lebih aktif kerana

pembelajaran berpusatkan kepada murid dengan menggunakan bahan multimedia. Namun begitu, terdapat kelemahan pada produk ini iaitu permainan sebagai aktiviti pengukuhan memerlukan penggunaan internet. Produk ini tidak dapat digunakan dengan sepenuhnya jika tidak mempunyai rangkaian internet mahupun rangkaian internet yang perlahan.

KELEBIHAN INOVASI

- Inovasi digital ini dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dialami oleh murid dalam pembelajaran simpulan bahasa.
- Inovasi ini dapat mengelakkan murid daripada berasa bosan dengan kaedah pengajaran tradisional.
- Inovasi ini dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang bermakna.
- Inovasi ini menggalakkan keterlibatan murid secara kolaboratif dalam melaksanakan aktiviti.

KEJAYAAN INOVASI

Produk ini telah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah iaitu di Sekolah Kebangsaan Sultan Abdul Aziz, Teluk Intan, Perak. Produk inovasi ini telah dilakukan oleh murid Tahun 3 Gamma sebanyak 2 kali. Seramai 4 orang murid yang terlibat untuk uji lari pertama dan 8 orang murid untuk uji lari kedua.



Gambar 1: Uji lari pertama kepada murid



Gambar 2: Uji lari kedua



Gambar 3: Aktiviti Permainan

FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG DILAKUKAN

Inovasi ini telah memberi faedah kepada murid dan guru. Melalui inovasi ini, murid berasa lebih aktif kerana pembelajaran adalah berpusatkan kepada murid dengan menggunakan bahan multimedia. Suasana pembelajaran yang dialami oleh murid menjadi lebih bermakna. Seterusnya, guru pula dapat menjimatkan kos bahan mengajar kerana boleh menggunakan inovasi ini bagi membina pengajaran yang lebih menarik.

RUJUKAN

- Arni Johan. (2012). *Perkongsi profesional bagi guru-guru permulaan: pembelajaran peribahasa dalam kalangan murid Sekolah Rendah*.
<https://malaylanguagecentre.moe.edu.sg/qq/slot/u181/Khazanah%20Ilmu/Perkongsi%20Profesional/MLCS-Final-65-81.pdf>
- Aslina Khamis. (2003). *Penguasaan peribahasa Melayu di kalangan pelajar Tingkatan 4: Satu kajian di Sekolah Menengah Kebangsaan Kem Terendak Melaka*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin & Manimegalai Subramaniam. (2002). *Reka bentuk perisian multimedia (1st ed.)*. Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Juliawati Ibrahim. (2006). *Gaya pengajaran guru bahasa Daerah Hulu Langat: Satu kajian tinjauan*. kertas projek sarjana pendidikan. Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2011). *Kurikulum Standard Sekolah Rendah*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Zaharatul Laili Zakaria. (2014). Semarakkan kreativiti budayakan inovasi. *Dimensi Koop*. 44, 44-50.
- Zamri Mahamod. (2012). *Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.