

MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA SENDI NAMA BAHASA MELAYU DALAM KALANGAN PELAJAR MENGGUNAKAN I-SENNA

Albani bin Artari

PISMP BM 1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi yang akan dihasilkan dinamakan sebagai i-SenNa. i-SenNa merupakan akronim bagi perkataan “Interaktif Sendi Nama”. Pemilihan nama tersebut berdasarkan fungsi inovasi yang bakal dihasilkan, iaitu membantu pelajar untuk menguasai Kata Sendi Nama (KSN) yang menjadi asas dalam tatabahasa Melayu.

Penguasaan tatabahasa Melayu merupakan perkara yang amat penting untuk dipelajari oleh pelajar terutamanya di sekolah rendah. Hal ini penting agar tiada permasalahan bahasa dihadapi apabila meningkat dewasa nanti. Untuk memudahkan pembelajaran aspek bahasa yang lain, pengetahuan tentang golongan kata ini sangat penting. Kata Sendi Nama (KSN) tergolong dalam kata tugas yang merupakan antara satu daripada golongan kata dalam tatabahasa Melayu. Oleh hal yang demikian, suatu inovasi digital dinamakan i-SenNa akan dibina sebagai alat bantu mengajar aspek tatabahasa ini.

Inovasi i-SenNa atau Interaktif Sendi Nama akan menjadi medium dalam penguasaan fungsi KSN dengan betul. Inovasi ini akan dilengkapi dengan lima fitur khas, iaitu, “Konsep”, “Video”, “Tutorial”, “Peta I-Think” dan “Permainan”. Melalui inovasi ini, beberapa KSN akan diterangkan kerana penggunaannya dalam ayat sering mengundang kekeliruan murid. Inovasi ini berbentuk permainan yang menghiburkan dan bersasarkan kepada pelajar tahun 4, namun masih boleh digunakan oleh murid tahap lain untuk pengukuhan kepada aspek KSN mereka. Hal ini membolehkan inovasi ini bersifat fleksibel dan boleh digunakan oleh pelbagai tahap.

OBJEKTIF

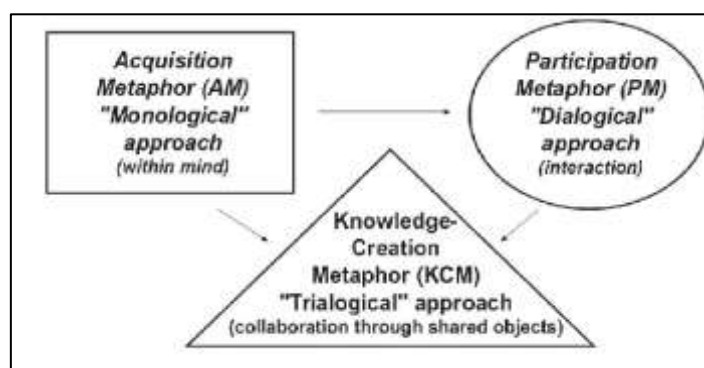
1. Inovasi yang ingin dihasilkan berlandaskan objektif-objektif berikut:
2. Mengetahui fungsi KSN dalam bahasa Melayu dalam kalangan murid lemah.
3. Murid dapat membezakan fungsi KSN yang pelbagai dalam bahasa Melayu.

4. Sebagai aktiviti pengukuhan untuk pelajar menguasai Kata Sendi Nama beserta fungsinya.
5. Pendedahan TMK dalam PdP yang dilaksanakan di dalam kelas.

ASPEK INOVASI

Inovasi merupakan satu pembaharuan kreatif kaedah atau cara yang baharu digunakan guru untuk memastikan objektif pengajarannya tercapai. Inovasi yang akan dihasilkan ialah i-SenNa. Inovasi digital ini berfokuskan pengajaran topik KSN yang bersasarkan murid tahun 4 SKSTP 1. Dengan penghasilan inovasi ini, pengajaran topik KSN akan menjadi lebih mudah kerana wujudnya pelbagai ciri dalam inovasi yang mampu membantu murid dalam pembelajaran dan pemahaman konsep KSN.

Metodologi ialah cara, kaedah dan pendekatan yang digunakan untuk mencapai sesuatu objektif (Kamarul Azmi Jasmi, 2012). Dalam penghasilan inovasi i-SenNa, terdapat beberapa Langkah yang membantu pelaksanaan penghasilan inovasi ini. Penghasilan inovasi ini dimulakan dengan menemu bual seorang guru SKSTP 1 tentang permasalahan yang berlaku dalam pengajaran subjek bahasa Melayu. Topik KSN menjadi perbincangan kerana wujudnya kekeliruan dalam kalangan murid tentang fungsi dan penggunaannya dalam ayat. Penghasilan inovasi ini juga dipandu oleh pengaplikasian Model Triologikal iaitu dengan pencarian ilham secara individu, iaitu monologikal. Setelah itu, dialogikal iaitu perbincangan dan pembentangan idea secara berdua untuk pelaksanaan projek. Seterusnya, interaksi lebih meluas iaitu triologikal dengan berhubung bersama orang ramai untuk mendapatkan maklum balas berkenaan inovasi yang akan dilaksanakan. Dengan kata lain, pelaksanaan inovasi ini menepati gambar rajah di bawah ini.



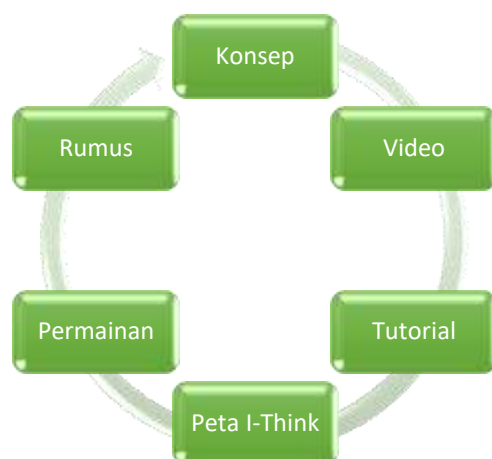
Rajah 1.0: Model Triologikal

Inovasi i-SenNa juga merupakan hasil gabungan beberapa aplikasi yang sedia ada sehinggalah akan menjadi produk akhir. Antara aplikasinya ialah:

Jadual 1.0: Aplikasi dan platform inovasi

Bil	Aplikasi dan platform	Fungsi
1		Menjadi platform utama untuk menghasilkan aplikasi yang dihasilkan.
2		Berfungsi untuk menghasilkan video dalam inovasi yang dihasilkan.
3		Menukarkan format <i>google slides</i> kepada aplikasi yang sepenuhnya dan tidak boleh diedit lagi.
4		Berfungsi untuk membuat peta I-Think yang dipaparkan dalam aplikasi.

Langkah pelaksanaan inovasi juga telah dirancang pada fasa awal lagi, semasa hendak membuat inovasi ini. Langkah ini bermaksud cara bermain atau melaksanakan inovasi i-SenNa di dalam kelas. Perancangan pelaksanaan yang teratur akan meningkatkan peratus keberhasilan pencapaian objektif dan matlamat inovasi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi murid dalam topik KSN. Gambar rajah berikut memaparkan cara inovasi tersebut berfungsi.



Rajah 2.0: Langkah pelaksanaan Inovasi

Merujuk rajah 2.0, dapat dilihat beberapa fitur dan langkah akhir semasa pelajar bermain inovasi i-SenNa. Bermula dengan butang “Konsep” yang menerangkan konsep KSN secara umum. Ini membantu pelajar mengetahui konsep KSN secara umum terlebih dahulu, sebelum pergi lebih mendalam lagi. Fitur seterusnya ialah butang “Video”. Dalam video ini terdapat penerangan yang jelas beserta contoh penggunaan beberapa KSN dalam bahasa Melayu. Fitur “Tutorial” merupakan isi utama dalam inovasi ini yang akan menguji penguasaan murid terhadap konsep KSN. Murid akan diuji berkenaan tentang kefahaman mereka terhadap KSN dan penggunaannya dalam ayat. Dengan tutorial ini, murid dapat mengetahui sama ada sudah memahami konsep KSN dengan baik ataupun tidak. Jika tidak, murid dapat merujuk video dan konsep dengan menekan butang Kembali dalam inovasi tersebut. Seterusnya, fitur “Peta *I-Think*” pula memaparkan pengaplikasian peta *I-Think* untuk belajar KSN. Hal penggunaan peta ini dinyatakan amat berkesan dan membantu dalam pembelajaran (Azizah Abdullah, 2000) Fitur “Permainan” sebagai elemen menghiburkan dalam inovasi ini. “Rumus” di atas bukanlah fitur dalam inovasi ini, namun merupakan langkah penting setelah murid selesai meneroka inovasi i-SenNa, iaitu mereka dapat merumus semula konsep dan fungsi KSN dalam bahasa Melayu dengan baik dan berkesan.

KELEBIHAN INOVASI

Penghasilan sesuatu produk akhir hadir bersama sebuah harapan agar permasalahan dapat diselesaikan. Diharapkan, inovasi i-SenNa ini dapat membantu pelajar memahami dan mengaplikasi kefahaman berkenaan konsep KSN serta fungsinya. Hal

ini selaras dengan objektif dan matlamat inovasi i-SenNa ini dihasilkan iaitu memastikan pelajar mengetahui konsep KSN dalam bahasa Melayu serta mampu membezakan setiap satu penggunaan bahasa. Di samping itu, inovasi ini juga mampu melahirkan suasana interaktif di dalam kelas dan melahirkan suasana baharu iaitu pendedahan dengan TMK dalam kalangan pelajar sekolah. Pembelajaran interaktif justeru membantu membina hubungan yang baik antara guru dengan murid. Hal ini kerana, Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail (2013) menyatakan bahawa penggunaan Bahan Bantu Belajar yang interaktif membantu pelajar melibatkan diri secara aktif dalam pelajaran. Guru juga dapat mengajar dengan kaedah berbeza selain hanya menggunakan buku teks atau kaedah yang tidak interaktif apabila menggunakan inovasi ini. Dengan ini, pembelajaran dengan kaedah yang pelbagai mengelakkan pelajar daripada bosan belajar dan seronok menikmati proses pembelajaran di dalam kelas. Sebagai contohnya, menggunakan unsur humor sebagai hiburan dalam pengajaran dan pembelajaran. Akhir sekali, dapat mencapai objektif dan matlamat penghasilan inovasi ini agar permasalahan murid tentang KSN dapat diselesaikan. Inilah impak inovasi yang diharapkan dapat membantu dalam permasalahan pelajar berkaitan KSN.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi i-SenNa ini telah dilaksanakan di peringkat sekolah melalui uji lari yang dilaksanakan terhadap beberapa orang murid dan penerimaan maklum balas daripada beberapa orang guru mengenai inovasi i-SenNa yang dihasilkan. Hal ini menunjukkan bahawa inovasi i-SenNa ini telah berjaya menyentuh jiwa murid untuk menggunakan inovasi tersebut dalam pembelajaran dan Juga guru untuk menggunakannya semasa proses pengajaran di dalam kelas.



Rajah 3.0: Uji lari dengan pelajar

PENGGUNAAN APLIKASI MUDAH KAJABAYU DALAM MENGAJARKAN JENIS KATA KERJA MURID TAHUN 3

Alloon J. Basinau

PISMP BM 1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi aplikasi “**Mudah Kajibayu**” diwujudkan untuk mengatasi masalah murid yang keliru dengan penggunaan jenis kata kerja dalam penulisan ayat. Antara kelebihan yang terkandung dalam aplikasi ini ialah, mengandungi nota-nota yang bersifat audiolingual. Nota ini mampu merangsang minda murid untuk menerima bahan bacaan dengan mudah dengan berbantuan audio moderator yang dipasang dalam perisian aplikasi ini.

Selain itu, aplikasi ini juga mengandungi video animasi yang dapat mengukuhkan pemahaman murid dalam topik Kata Kerja. Hal ini selaras dengan pendapat (Zahara Mohid *et.al*, 2018) mengatakan bahawa multimedia yang diterapkan dalam pengajaran tidak hanya mampu menarik minat murid untuk belajar, sekaligus juga dapat menjamin keberkesanan pengajaran dalam bilik darjah. Hal ini terbukti dengan pencapaian murid dalam permainan variasi kuiz aplikasi ini bahawa bilangan salah semasa menjawab soalan tersebut adalah kurang. Jelasnya bahawa, penciptaan aplikasi ini serba sedikit menunjukkan kesan yang positif terhadap proses pembelajaran murid dalam bilik darjah. Para murid juga berpeluang untuk menjalankan pembelajaran secara koperatif dan berkolaboratif bersama murid yang lain serta bersama guru sebagai pembimbing berpandukan aplikasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK).

OBJEKTIF

Tujuan penciptaan aplikasi ini ialah untuk;

1. Meningkatkan pemahaman murid tahun 3 tentang penggunaan jenis kata kerja dalam ayat
2. Membaharukan gaya penyampaian input pengajaran kepada murid dan menjimatkan masa penerangan guru berkaitan topik yang bakal diajar
3. Memudahkan murid untuk memahami dan mendalami konteks pembelajaran dengan mudah melalui aktiviti kuiz pengukuhan

ASPEK INOVASI

Aplikasi **Mudah KajaBayu (KataKerjaBahasaMelayu)** merupakan sebuah inovasi penghasilan aplikasi yang telah dicipta menggunakan beberapa platform TMK iaitu Filmora, AdobeFlash dan Wordwall. Hari ini kita melihat pendidikan abad ke-21 lebih menjurus kepada aspek pembelajaran berasaskan teknologi yang seiring dengan perkembangan global. Wadah teknologi digunakan adalah lebih jimat dan tidak memerlukan individu mengeluarkan sebarang kos mahupun material bersifat maujud untuk menghasilkan aplikasi ini. Selain itu, aplikasi ini jug dapat meningkatkan kemahiran murid menggunakan telefon pintar dan komputer riba kerana aplikasi ini sepenuhnya akan mengandalkan kedua-dua kemudahan ini untuk mengakses aplikasi ini.



Rajah 1: Logo Aplikasi Mudah Kajibayu



Rajah 2: Laman Utama Aplikasi Mudah Kajibayu

Dalam aplikasi ini terdapat 3 bahagian utama iaitu Nota, Video Animasi dan Permainan kuiz. Aplikasi ini bersifat *apk* yang perlu disokong oleh aplikasi sampingan iaitu **Bluestack** agar murid dapat mengaksesnya. Audio moderator akan secara automatik dipasang untuk memandu murid bagi mengeksplorasi aplikasi ini.



Rajah 3 : Proses Bimbingan Murid Mengakses Aplikasi MBK



Rajah 4 : Bimbingan Individu Mengakses Aplikasi

KELEBIHAN INOVASI

- a) Memudahkan proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di bawah topik Kata Kerja
- b) Meningkatkan pengetahuan dan kemahiran TMK murid-murid
- c) Menarik perhatian murid untuk belajar
- d) Aplikasi boleh diakses oleh guru untuk diubahsuai dan sesuai untuk semua golongan umur murid
- e) Kos peranti yang percuma untuk menghasilkan aplikasi ini

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, inovasi ini tidak hanya menarik murid untuk belajar malah mampu meningkatkan kefahaman dan kecekepan otak murid untuk menghafal fakta kata kerja. Selain daripada memberi kelebihan kepada murid, guru juga mampu menyingkatkan masa penerangan berkaitan topik yang hendak diajar. Justeru, inovasi penghasilan inovasi “Mudah Kaja Bayu” ini merupakan idea yang dapat memberi banyak faedah kepada murid dan juga guru.

'TEROKA DI'

Dayangku Azira Shazira binti Ghani

PISMP BM JUN 2018

SINOPSIS

Projek 'Teroka Di' ini merupakan inovasi digital yang berfokuskan kepada pengajaran subjek Bahasa Melayu. Projek ini dibangunkan dengan tujuan untuk membantu mengatasi masalah pembelajaran murid-murid. Inovasi ini tertumpu kepada subjek Bahasa Melayu Tahun 4 dan memfokuskan kemahiran tatabahasa. Kumpulan sasaran bagi projek ini ialah murid Tahun 4 yang menghadapi kesulitan dalam menggunakan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di' mengikut konteks. Platform atau alat digital yang digunakan dalam projek ini ialah *Google Slides* yang berbentuk persembahan slaid untuk meletakkan bahagian penerangan. Seterusnya, platform *WorldWall* untuk mencipta permainan bahasa dan alat digital *MIT App Inventor* bagi mencipta inovasi digital ini menjadi hasil akhir yang berformat Android Package Kit (apk). Akhir sekali, platform *BlueStacks* yang merupakan perisian yang berfungsi untuk membuka aplikasi yang berformat *apk* ini menggunakan komputer riba.

OBJEKTIF

Fungsi utama produk inovasi digital ini adalah untuk mencapai objektif utama yakni penggunaan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di' dengan betul oleh murid-murid. Objektif yang ingin dicapai melalui produk inovasi digital ini ialah:

- i. Murid dapat membezakan penggunaan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di' dengan baik
- ii. Murid dapat menggunakan perkataan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di' dengan tepat.

ASPEK INOVASI

Keperluan utama untuk membangunkan projek ini ialah membantu mengatasi masalah pembelajaran murid-murid. Oleh itu, masalah utama yang ingin diselesaikan melalui

projek ini ialah kesalahan tatabahasa yang sering dilakukan iaitu kesalahan penggunaan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di'. Projek ini bermatlamat untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh murid. Seterusnya, produk ini juga berfungsi sebagai penarik minat murid untuk terlibat aktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, bermatlamat sebagai bahan yang memudahkan tugas guru dalam mengajar murid di samping memberikan kefahaman yang utuh kepada murid-murid terhadap topik pembelajaran.

Produk inovasi digital yang dihasilkan ialah sebuah aplikasi berformat *Android Package Kit* (apk) yang memuatkan penerangan, aktiviti permainan, animasi serta audio yang mampu menarik minat belajar murid-murid. Aplikasi ini boleh dibuka menggunakan telefon pintar mahupun komputer riba melalui *BlueStacks*. Sebelum inovasi digital ini dihasilkan, murid-murid terutamanya Tahun 4 tidak dapat untuk membezakan penggunaan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di'. Malahan murid sering tidak dapat menjawab apabila soalan berkenaan dengan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di' ini dikemukakan. Situasi ini menunjukkan prestasi murid yang tidak begitu memberangsangkan dalam topik ini. Maka, projek inovasi ini bertindak untuk mendedahkan sistem tatabahasa yang betul kepada murid ini.

Inovasi digital ini mengandungi perisian-perisian iaitu penerangan, permainan dan animasi. Penerangan yang diberikan dalam inovasi ini dapat membantu pelajar untuk memahami konsep kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di' dengan baik. Seterusnya, kewujudan permainan dalam pengajaran memberi pengalaman belajar yang seronok kepada pelajar. Pembelajaran menyeronok dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu adalah penting. Kemudian, kewujudan animasi yang disertakan dalam inovasi berpotensi untuk merangsang pemikiran murid-murid. Pengajaran yang menggunakan animasi akan meningkatkan pencapaian pelajar-pelajar yang didedahkan dengan perisian animasi. Gambar 1 dan 2 menunjukkan bahagian penerangan dan permainan yang disertai dengan animasi yang menarik.



Gambar 1: Bahagian penerangan



Gambar 2: Bahagian permainan

Projek inovasi digital 'Teroka Di' ini bersesuaian dengan kurikulum Bahasa Melayu sekolah rendah dan relevan untuk dijadikan bahan pengajaran dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu di dalam kelas. Kos pembangunan adalah percuma kerana projek ini dibina menerusi platform atau alat digital yang tidak mengenakan sebarang pembayaran dan caj. Inovasi Teroka 'Di' ini berpotensi memberikan impak positif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Melayu tahun 4 antaranya murid lebih memahami kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di'. Hal ini kerana, penggunaan bahan multimedia seperti teks, animasi dan audio serta aktiviti permainan memudahkan murid untuk memahami konsep dengan lebih baik.

KELEBIHAN INOVASI

Inovasi ini akan menjadikan proses pentaksiran guru menjadi lebih mudah. Menerusi aktiviti pengukuhan berbentuk permainan dalam inovasi ini, guru dapat menganalisis dan menilai kelemahan serta kelebihan murid melalui pencapaian dalam permainan tersebut. Lebih-lebih lagi, inovasi ini memenuhi keperluan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21). Inovasi Teroka 'Di' mewujudkan proses pembelajaran dan pengajaran yang berpusatkan murid secara langsung selaras dengan tuntutan PAK-21 yang menekankan strategi pengajaran yang berpusatkan murid.

Bukan itu sahaja, 'Teroka Di' ini juga dapat menarik minat murid-murid untuk lebih melibatkan diri secara aktif dalam sesi pembelajaran kerana pengaplikasian bahan multimedia seperti animasi, grafik dan audio. Pembelajaran berasaskan multimedia mampu memberikan kesan positif kepada murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran mereka. Tambahan pula, projek ini juga memudahkan tugas guru dalam menyediakan bahan pembelajaran kerana bahan yang digunakan dalam projek ini adalah sepenuhnya berasaskan teknologi. Hal ini kerana, kewujudan teknologi maklumat terbukti memudahkan segala urusan terutamanya dalam bidang pendidikan.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ini telah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah kerana penyertaan beberapa orang murid sekolah dan penglibatan seorang guru sekolah. Melalui instrumen-instrumen penilaian yang digunakan, produk inovasi ini dinilai telah mencapai objektif yang ditetapkan kerana murid-murid telah semakin memahami dan mampu membezakan penggunaan kata sendi nama 'di' dan imbuhan awalan 'di' ini selepas pelaksanaan inovasi.

MENGUASAI IMBUHAN AWALAN MELALUI APLIKASI ‘PULAU IMBUHAN’

Izzat Harrith bin Ideris

PISMP BM 1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi digital ini dinamakan “Pulau Imbuhan”. Nama ini diambil bersempena dengan tema pengembaraan ke sebuah pulau untuk mempelajari imbuhan awalan. Projek inovasi ini dicipta untuk mengaplikasi teknologi dan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21). Menurut Parker (2008), pengajaran menggunakan ICT mampu meningkatkan minat dan perhatian murid, menggalakkan maklum balas, menawarkan pengalaman pembelajaran intelektual, membantu perkembangan literasi serta kemahiran pemikiran tahap tinggi dalam kalangan murid. Hasil produk bagi projek ini berbentuk digital sepenuhnya.

Aplikasi ini mengandungi set pembelajaran imbuhan awalan termasuklah jenis-jenis imbuhan awalan, contoh ayat yang menggunakan imbuhan awalan, jadual yang digunakan untuk merujuk penentuan sama ada huruf pertama pada kata dasar digugurkan atau tidak setelah digabungkan dengan imbuhan awalan yang tertentu dan juga kuiz berbentuk soalan objektif untuk menguji kefahaman pengguna tentang konsep dan aplikasi imbuhan awalan.

OBJEKTIF

Terdapat tiga fungsi utama pada produk inovasi ini. Pertama, unsur multimedia yang digunakan iaitu grafik dan audio yang berbentuk interaktif akan menarik minat murid untuk belajar topik ini. Kedua, produk ini mengandungi set pembelajaran imbuhan yang meliputi semua jenis imbuhan awalan berserta contoh imbuhan yang sesuai untuk digunakan dalam ayat. Fungsi yang ketiga adalah produk ini akan disertakan dengan latihan imbuhan berbentuk soalan objektif untuk menguji pemahaman murid setelah menggunakan produk ini.

KELEBIHAN PRODUK

Berdasarkan temu bual yang telah dijalankan bersama dua orang guru pembimbing di sekolah, produk ini telah memberi manfaat dari segi susunan isi pembelajaran yang telah mengelaskan jenis-jenis imbuhan awalan yang ada. Hal ini terbukti telah menyelesaikan masalah kajian yang sedia ada iaitu kebanyakan guru yang mengajar topik imbuhan tidak mengajar secara sistematik kerana menganggap imbuhan adalah sebahagian daripada topik kecil. Sebaliknya, topik imbuhan merupakan asas dalam kemahiran tatabahasa yang penting dan perlu dikuasai oleh murid pada Tahap 1.

Selain itu, berdasarkan pemerhatian, didapati bahawa produk ini dapat menarik minat murid dalam pembelajaran dan mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Antara faktornya adalah penyediaan bahan grafik yang menarik; ilustrasi kartun dan pemilihan tema pengembaraan ke pulau yang sesuai dengan pembelajaran murid pada peringkat umur Tahap 1. Menurut Habibah Lateh, et al. (2004), kepelbagaian dalam teknik pengajaran perlu diberi perhatian agar murid tidak berasa bosan dengan kaedah tradisional melalui '*chalk and talk*' sahaja.



Rajah 1: Kandungan Aplikasi Pulau Imbuhan

IMPAK INOVASI

Antara impak penghasilan inovasi ini adalah dapat menjimatkan masa guru untuk menyediakan set PdP. Selain itu, produk inovasi ini boleh juga dijadikan sebagai bahan ulangkaji tambahan untuk digunakan oleh murid semasa di rumah. Seterusnya, murid akan berasa lebih seronok kerana projek ini berorientasikan murid dengan bahan. Menurut Noriati et.al, (2012), kaedah tidak berorientasikan guru sepenuhnya ini dapat mewujudkan iklim pembelajaran yang dapat memperkembangkan kreativiti murid. Di samping itu, murid di sekolah rendah berpeluang untuk merasai sendiri pengalaman dalam menggunakan teknologi semasa sebagai medium pembelajaran.

KEJAYAAN PRODUK

Produk inovasi ini telah berjaya dilaksanakan sehingga ke peringkat sekolah setelah saya melaksanakan dua kali uji lari terhadap sasaran pengguna sebenar iaitu sebanyak enam orang murid Tahun 3.

Interaktif Bijak Kata (I-BiKa)

Mazilah binti Utu

PISMP BM 1 JUN 2018

PENGENALAN

Inovasi digital merupakan kegiatan reka cipta yang bertujuan menambahbaik penerapan nilai dan ilmu pengetahuan yang baharu melalui penggunaan teknologi. Shah Rulbani Zakaria et al. (2017), menyatakan bahawa pendekatan pembelajaran turut mengalami perubahan daripada corak tradisional kepada corak moden yang melibatkan generasi literasi digital. Oleh itu, dengan adanya inovasi digital dalam pendidikan dapat meningkatkan kualiti pembelajaran sekaligus menerapkan kemahiran teknologi dalam pembelajaran.

Projek “I-BiKa” merupakan satu inovasi yang menggabungkan elemen didik hiburan, teknologi maklumat serta teori kecerdasan pelbagai dalam satu inovasi. Projek yang dibangunkan ini dilengkapi dengan nota, video animasi, audio, grafik berserta gambar-gambar yang sesuai dan menarik. Selain itu, beberapa latihan pengukuhan dalam bentuk permainan digital juga terdapat dalam projek tersebut. “I-BiKa” mampu memberi kefahaman yang lebih jelas selain dapat menarik minat murid dalam pembelajaran. Menurut Faizah Ja’apar (2017), bahan bantu belajar yang pelbagai dan menarik dapat menjana idea yang bernas dan menentukan aktiviti yang lebih seronok dalam PdP.

MASALAH YANG DIHADAPI

Antara keperluan utama dalam membangunkan projek tersebut adalah untuk menangani masalah kekeliruan dan kefahaman murid tentang penggunaan kata nama am dan kata nama khas. Antara masalah kekeliruan dan kefahaman murid tentang penggunaan kata nama am dan kata nama khas yang perlu diatasi ialah:

- I. Murid tidak dapat membezakan definisi kata nama am dan kata nama khas dengan betul mengikut konteks. Hal ini turut dinyatakan dalam kajian Sivaratanam (2019), 47% daripada keseluruhan responden gagal menjawab sekurang-kurangnya satu soalan dengan betul kerana kurang pendedahan

tentang jenisnya dan maksud yang menunjukkan bahawa responden kurang mahir dalam soalan kata nama am dan kata nama khas.

- II. Murid melakukan kesalahan ejaan dan huruf dalam menulis kata nama khas. Hal ini turut dinyatakan dalam kajian Salina Jaafar dan Rohaidah Haron (2016), kebanyakan pelajar yang melakukan kesilapan ejaan dan kesalahan huruf dalam menulis kata nama khas disebabkan mereka tidak tahu ejaan, maksud dan kegunaan.
- III. Murid tidak dapat membezakan contoh-contoh perkataan bagi kata nama am dan kata nama khas dengan betul. Menurut Norliza Jamaluddin (2011), kata nama khas ditakrifkan sebagai rujukan khusus bagi nama orang, haiwan, benda, perbadanan dan seumpamanya, manakala kata nama am ditakrifkan sebagai benda, perkara atau konsep yang umum sifatnya.

OBJEKTIF

“I-BiKa” merupakan produk inovasi berbentuk interaktif yang meliputi pelbagai teknik dan aktiviti dalam satu topik yang dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang berlaku. Antaranya, terdapat lima pilihan dalam satu aplikasi dan tiga jenis permainan yang menarik yang dimuatkan dalam lampiran 3. Menurut Shanmugam (2015), inovasi boleh membantu murid-murid menguasai kandungan pelajaran di samping memupuk daya kreativiti dalam kalangan murid.

Fungsi utama produk inovasi digital tersebut ialah memastikan murid dapat memahami serta membezakan maksud atau penggunaan kata nama am dan kata nama khas dengan tepat. Selain itu, projek tersebut juga adalah untuk memastikan penggunaan huruf besar atau kecil yang sesuai mengikut konteks pada perkataan. Serta, membantu murid mengenal pasti contoh perkataan yang sesuai berdasarkan kedua-dua kata nama.

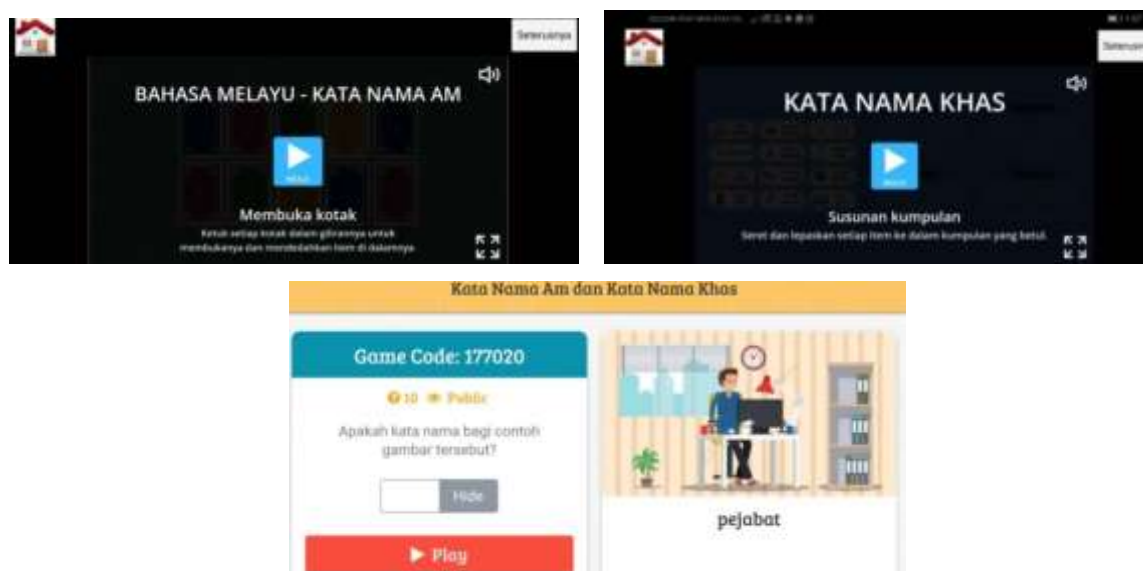
ASPEK INOVASI

Bidang tumpuan utama inovasi ialah inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran. “I-BiKa” merupakan aplikasi yang dapat menangani masalah kekeliruan dan kefahaman murid tentang kata nama am dan kata nama khas. Dalam aplikasi tersebut akan menerangkan makna bagi kata nama am dan kata nama khas melalui paparan nota yang berbentuk grafik. Selain itu, terdapat juga video animasi dalam bentuk penceritaan yang akan memaparkan contoh-contoh perkataan yang

berkaitan dengan topik. Murid juga dapat mempelajari cara menulis kata nama khas dengan betul di samping mengukuhkan lagi kefahaman melalui latihan berbentuk permainan yang pelbagai dan menarik.



Gambar 1 Muka hadapan, pilihan topik dan permainan dalam aplikasi I-BiKa



Gambar 2 Tiga jenis kuiz dan permainan yang disediakan yang merangkumi topik kata nama am dan kata nama khas.

KELEBIHAN INOVASI

Terdapat beberapa kelebihan inovasi “i-Bika” yang dikenal pasti. Antaranya, berjaya menarik minat murid-murid dalam pembelajaran. Ini kerana, projek tersebut dilengkapi dengan nota yang menarik dan berwarna-warni, beberapa klip video dan animasi serta lagu-lagu yang sesuai juga terdapat dalam projek tersebut. Selain itu, tema “Upin-Ipin” yang dipilih juga telah menarik minat murid untuk melihat kandungan inovasi tersebut. Menurut Faizah Ja’apar (2017) penghasilan bahan bantu mengajar perlulah menarik dan sesuai untuk menarik minat murid. Ismail Basiron (2012) menyatakan pendekatan pembelajaran berasaskan multimedia mampu menarik minat dan merangsang proses pembelajaran di dalam mata pelajaran tersebut.

Kelebihan seterusnya ialah murid mudah memahami topik yang disampaikan. Hal ini kerana, selain terdapat nota penerangan pada aplikasi tersebut, aplikasi tersebut juga mengandungi video animasi yang dicipta bagi memberikan penerangan mengenai contoh-contoh yang lebih jelas mengenai topik. Selain itu, kuiz dan permainan yang terdapat dalam aplikasi dapat dijalankan secara berkumpulan. Hal tersebut, dapat melibatkan pembelajaran murid secara koperatif. Menurut Alunawati Buhari (2015) kerja berpasukan yang berkesan dapat melahirkan modal insan yang mampu berdaya saing di pasaran, di samping dapat memupuk kemahiran mengurus dan kemahiran memimpin dalam satu pasukan. Hal tersebut turut dijelaskan Aimi Hafizah Fadzilah (2017) kaedah pembelajaran koperatif memerlukan pelajar bertanggungjawab ke atas pembelajaran rakan-rakan sepasukan mereka selain daripada pembelajaran mereka sendiri.

KEJAYAAN INOVASI

Walaupun pelaksanaan uji lari tidak dapat dilaksanakan di sekolah, namun pelaksanaannya tetap dilakukan terhadap murid tahap 1 dan juga menjadikan guru-guru sekolah rendah sebagai responden. Kejayaan projek tersebut dibuktikan apabila murid dapat mencapai objektif yang disasarkan, iaitu melalui kuiz dan permainan serta soalan-soalan yang berikan.

Selain itu, hasil analisis kajian soal selidik yang dijalankan terhadap guru dan murid juga menjadi bukti dalam kejayaan pelaksanaan aplikasi tersebut. Menurut Shanmugam (2015), inovasi boleh membantu murid-murid menguasai kandungan

pelajaran di samping memupuk daya kreativiti dalam kalangan murid. Analisis kajian soal selidik terhadap guru menggunakan *survey monkey*.

RUJUKAN

- Aimi Hafizah Fadzilah. (2017). *Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Koperatif Berasaskan Abad Ke-21: Satu Tinjauan di Sekolah Menengah Kebangsaan Pekan Nenas*.(Laporan Projek Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional). Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.<http://eprints.uthm.edu.my/id/eprint/9885/1/>
- Alunawati Buhari. (2015). *Pembangunan Kemahiran Kerja Berpasukan Menerusi Kokurikulum Sukan Hoki dalam Kalangan Pelajar UTHM*. .(Laporan Projek Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional). Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. <http://eprints.uthm.edu.my/id/eprint/7063/1>
- Faizah Ja'apar. (2017). *Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah Menengah Kebangsaan Daerah Pontian*. .(Laporan Projek Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional). Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. <http://eprints.uthm.edu.my/id/eprint/9573/1/>
- Ismail Basiron. (2012). *Kesan Kaedah Pengajaran Multimedia Interaktif dalam Pengajaran Seni Visual*. .(Laporan Projek Ijazah Sarjana Pendidikan Teknik dan Vokasional). Universiti Tun Hussein Onn Malaysia. http://eprints.uthm.edu.my/id/eprint/4226/1/ISMAIL_BIN_BASIRON.pdf
- Norliza Jamaluddin. (2011). *Sedekat Penggolongan Kata Bahasa Melayu*. Kertas Kerja untuk Persatuan Penulis Budiman, Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI). <file:///C:/Users/USER/Downloads/PenggolongankatabahasaMelayu.pdf>
- Salinah Jaafar & Rohaidah Haron. (2016). Kesilapan Bahasa Melayu dalam kalangan Pelajar-Pelajar Universiti Kebangsaan Yunnan di Akademi Pengajian Melayu. *Jurnal Melayu*, 15(2), 1-13.
- Shah Rulbani Zakaria, Mohd Isa Hamzah & Khadijah Abdul Razak. (2017). Penggunaan ICT dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pensyarah Pendidikan Islam di Politeknik Zon Selatan. *Jurnal Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 3(1), 29-41.
- Shanmugam, A. (2015). *Pengajaran dan pembelajaran menggunakan Kaedah stop motion*. Koleksi Inovasi Pembelajaran dan Pengajaran Tahun 2015. (Disertasi yang tidak diterbitkan). Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang (IPGKBL). <http://www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan/Inovasi/inovasi2015/7>
- Sivaratanam, S. (2019). Penguasaan Golongan Kata dalam Kalangan Murid SJKT. *Jurnal Antarabangsa Persatuan Melayu (RUMPUN)*, 7(1), 1-24.

APLIKASI KENALI KATA NAMA 2.0

Mohd Fitri Chia

PISMP BM 1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi ini merupakan pengubahsuaian dan penambahbaikan terhadap inovasi saya yang lama dengan menekankan konsep digital berdasarkan kepada Model Pembelajaran Trialogikal. Inovasi ini bertujuan untuk memudahkan guru melaksanakan proses PdP di dalam kelas serta membolehkan pelajar memberi tumpuan sepenuhnya terhadap proses PdP kerana inovasi ini berkonsepkan digital yang mana segala maklumat serta soalan direka dalam bentuk grafik dan ditambah dengan pelbagai audio menarik bagi meningkatkan minat pelajar untuk terus focus terhadap topik yang sedang diajar. Selain itu, inovasi ini juga bertujuan untuk memberi pemahaman yang mendalam terhadap topik Kata Nama kepada pelajar Tahun 4 kerana berdasarkan kajian pelajar kini kurang memahami konsep Kata Nama yang disampaikan oleh guru.

OBJEKTIF

- Melihat sejauh mana tahap penguasaan murid terhadap topik kata nama.
- Melihat sejauh mana kaedah pembelajaran digital yang digunakan disekolah dapat meningkatkan minat dan pemahaman murid dalam sesebuah topik.

ASPEK INOVASI

Secara keseluruhannya, inovasi saya ini berkonsepkan kepada Model Pembelajaran Trialogikal. Model ini menekankan proses yang terlibat dalam mengorganisasi usaha kearah pembangunan sesuatu artifak pengetahuan yang boleh dikongsi bersama oleh masyarakat. Untuk memastikan inovasi ini memenuhi objektif yang telah ditetapkan, saya telah melaksanakan inovasi ini secara berperingkat yang mana pada peringkat awal saya mengenalpasti pelbagai masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses PdP Bahasa

Melayu di dalam kelas. Berdasarkan masalah-masalah yang di senaraikan saya telah membuat saringan untuk memilih beberapa masalah utama yang kelihatan agak membebankan guru semasa proses PdP. Pada peringkat kedua saya mula merancang inovasi dan melakar pelbagai kaedah serta cara yang sesuai digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dipilih. Peringkat ketiga, saya mula menghasilkan inovasi menggunakan platform digital seperti Google slide, wix site dan canva. Setelah inovasi tersebut selesai dibuat, saya menggunakan alatan EXE Converter untuk mengubah format inovasi tersebut ke dalam bentuk aplikasi bagi membolehkan inovasi tersebut digunakan di semua komputer riba. Peringkat terakhir bagi inovasi saya ialah pengujian. Yang mana saya telah melaksanakan uji lari bagi mendapatkan komen serta respon daripada pengguna seperti guru Bahasa Melayu dan juga para pelajar untuk tujuan penambahbaikan inovasi.



Rajah 1: Muka depan Aplikasi Kenali Kata Nama 2.0

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan produk inovasi saya yang dinyatakan oleh guru dan pelajar disekolah tersebut ialah, pertama ini mempunyai pemilihan warna yang menarik dan disusun dengan baik serta teratur. Kelebihan kedua ialah, menarik minat pengguna untuk menjawab soalan kerana dalam bentuk interaktif dan mempunyai audio yang bersesuaian dengan jawapan pelajar. Kelebihan ketiga ialah memenuhi topik

pembelajaran kata nama dengan nota dan maklumat yang padat serta ringkas dan memudahkan pelajar untuk memahami topik tersebut.

KEJAYAAN INOVASI

Kejayaan yang berjaya dicapai oleh inovasi ini ialah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah dan mendapat respon yang baik daripada para pengguna. Selain itu, inovasi ini juga telah bersedia untuk digunakan secara lebih meluas berdasarkan templat inovasi yang telah disediakan.



Rajah 2: Uji lari di sekolah

PENGAJARAN TATABAHASA BAHASA MELAYU TAHUN 6 MENGUNAKAN PERISIAN DIGITAL *E-NAHU BM*

MUHAMMAD FIRDAUS BIN JAMAN

PISMP BM1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi digital *E-Nahu BM* sebagai platform pembelajaran digital bagi mata pelajaran Bahasa Melayu (BM) yang berfokus kepada kemahiran tatabahasa BM, iaitu kata hubung seperti yang dinyatakan dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) BM Tahun 6. Rasional produk inovasi digital ini ialah tahap penguasaan kemahiran tatabahasa yang lemah dalam kalangan murid Tahun 6. Selain itu, isu minat dan sikap murid yang rendah terhadap BM juga berlaku kerana pembelajaran tatabahasa yang bersifat fakta menyebabkan murid sukar untuk memahami dan menggunakan tatabahasa dengan baik. Seterusnya, guru tidak mengintegrasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam PdP BM kerana kebanyakan guru lebih selesa menggunakan pendekatan berpusatkan guru. Kaedah pengajaran guru yang tertumpu kepada teknik syarahan yang menyebabkan tahap minat, sikap dan motivasi murid untuk belajar menjadi lemah malah murid menjadi pasif kerana tiada interaksi. Oleh itu, produk ini dihasilkan untuk membantu murid dalam menguasai kata hubung dengan baik di samping menyediakan suasana pembelajaran yang interaktif serta memberi impak terhadap keupayaan akses dalam kalangan murid. Penghasilan produk inovasi digital ini juga mampu memenuhi kriteria pembelajaran yang terkini, iaitu Pembelajaran Abad ke 21 (PAK21) malah merupakan satu usaha bagi guru dalam mengubah gaya pengajaran bahasa Melayu.

OBJEKTIF

Tujuan penyelidikan ini dijalankan adalah untuk:

- a) membimbing murid mengenal pasti jenis dan menggunakan kata hubung mengikut konteks dengan betul selain menyediakan pembelajaran BM dengan penggabungan TMK.
- b) Bagi menilai kebolegunaan produk inovasi digital ini, instrumen soal selidik disediakan supaya guru-guru BM dapat menilai aspek-aspek yang digunakan

dalam perisian e-Nahu BM yang dihasilkan agar penambahbaikan dapat dilakukan.

ASPEK INOVASI

Inovasi digital yang dibangunkan melalui EXE Converter yang mengandungi pelbagai alat dan aplikasi digital iaitu *Powtoon*, *Youtube*, *Google Slides*, *Google Docs*, dan *Quizizz*. Penggabungan kesemua bahan tersebut dalam EXE adalah untuk membentuk sebuah perisian pembelajaran digital yang baharu bagi PdP BM.

Bil.	Alat digital	Sumber Inspirasi
1.	EXE Converter	Cadangan penambahbaikan daripada rakan - rakan
2.	Google Slide	Jurnal Ngin W.H. (2012)
3.	Powtoon	Prosiding_Seminar Evi Deliviana (2017)
4.	Youtube	Jurnal Syamsulaini Sidek & Mashitoh Hashim (2016)
5.	Google Docs	Buku Mohamed Amin Embi (2013)
6.	Quizizz	Prosiding_Seminar Abdul Hafiz bin Seman@ Kamarulzaman & Zamri Mahamod (2018)

KELEBIHAN

Berdasarkan soal selidik yang telah dijalankan, *E-Nahu BM* merupakan bahan interaktif yang merangsang pembelajaran murid, iaitu pemikiran kritis. Misalnya, *Google Docs* sebagai lembaran aktiviti yang mengintegrasikan pelbagai bahan bacaan dan rangsangan sesuai dengan Pembelajaran Abad Ke 21 mampu mendorong kerja berkumpulan dan kemahiran menyunting kerja rakan sebaya.

Selain itu, inovasi digital ini mampu menarik minat, fokus dan motivasi murid terhadap PdP kerana pengintegrasian pelbagai aplikasi digital. Penggunaan aplikasi digital dalam PdP adalah suatu perkara yang wajar kerana memudahkan pemahaman murid kerana media mempunyai pengaruh yang besar dalam PdP.

Seterusnya, inovasi digital ini mampu mewujudkan suasana PdP yang menyeronokkan. Misalnya, video pengajaran dapat menarik minat murid dan memberikan kefahaman kepada murid. Di samping itu, penggunaan video ini juga mampu mempelbagaikan kaedah pengajaran guru dalam usaha memberi motivasi dan sekaligus menarik minat murid dalam pembelajaran.

Kepelbagaian bahan pengajaran seperti video, grafik, audio dan visual menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta memudahkan pemahaman murid dalam pembelajaran topik kata hubung. Kesannya, suasana PdP juga menjadi lebih menarik melalui penggunaan elemen TMK seperti teks, audio, video, grafik dan animasi yang mampu meningkatkan tahap kemahiran berfikir.

KEJAYAAN

Inovasi digital *E-Nahu BM* telah dilaksanakan dengan jayanya di SK Chikus, 36750 Langkap, Perak yang melibatkan seramai 24 orang murid Tahun 6. Kejayaan pelaksanaan uji lari ini dapat memberi peluang kepada penyelidik untuk mendapatkan maklum balas daripada responden agar mengetahui keberkesanan dan kesesuaian inovasi digital yang dibangunkan ini.



Gambar 1. Murid menonton video yang terdapat dalam *E-Nahu BM*



Gambar 2. Salah seorang murid sedang cuba menggunakan *E-Nahu BM*



Gambar 3. menunjukkan keadaan semasa melaksanakan uji lari

APLIKASI “CERDIK BAHASA”

Muhammad Hafizzudin Bin Zainul Amirudin

PISMP BM 1 JUN 2018

SINOPSIS

Aplikasi “Cerdik Bahasa” dijadikan sebagai platform untuk membantu murid – murid dalam PdP Bahasa Melayu secara interaktif di dalam bilik darjah mahupun di luar bilik darjah. Guru dan murid perlulah menggunakan kemudahan teknologi secara optimum bagi meningkatkan penguasaan dalam PdP. Aplikasi “Cerdik Bahasa” berfokuskan kepada tatabahasa Bahasa Melayu iaitu Kata Nama, Kata Kerja dan Kata Adjektif. Aplikasi ini mengandungi nota yang berkaitan dan murid dapat mengukuhkan kefahaman mereka melalui soalan – soalan kuiz yang telah disediakan. Bentuk PdP abad ke – 21 ini masih berpusatkan guru, tetapi penglibatan murid aktif dalam PdP lebih ditekankan. Oleh itu, Menggunakan aplikasi ini, murid – murid dapat meneruskan PdP walaupun berada di rumah.

OBJEKTIF

Produk digital aplikasi “Cerdik Bahasa” ini dibangunkan untuk mencapai beberapa objektif iaitu:

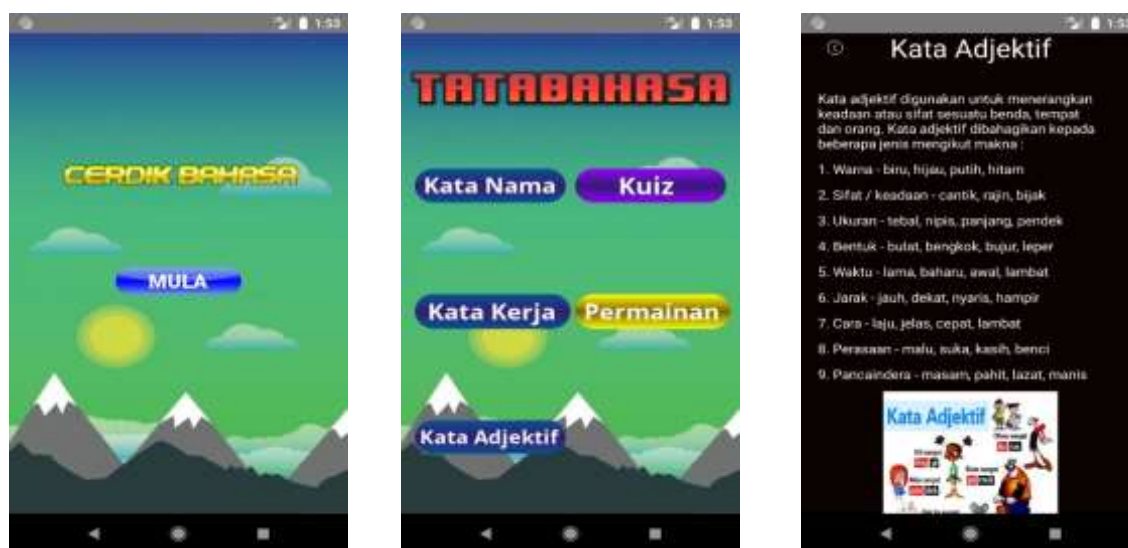
1. Melibatkan murid secara hands – on dan minds – on semasa menggunakan aplikasi “Cerdik Bahasa” supaya lebih memahami Kata Nama, Kata Kerja dan Kata Adjektif.
2. Menjadikan PdP lebih menarik iaitu dapat merangsang pemikiran minda murid melalui aplikasi ini.
3. Mengubah mind – set murid yang tatabahasa itu abstrak kerana aplikasi ini melibatkan bahan visual untuk mengajar tatabahasa.

ASPEK INOVASI

Produk Inovasi digital iaitu aplikasi “Cerdik Bahasa” ini dibangunkan untuk membantu murid – murid tahun 5 yang lemah dalam penguasaan tatabahasa Bahasa Melayu. Kumpulan sasaran yang akan menggunakan aplikasi ini ialah murid tahun 5. Hal ini dikatakan demikian kerana, masih terdapat murid yang tidak dapat menguasai tatabahasa dengan baik di tahun 6. Oleh itu, aplikasi ini diwujudkan bagi membantu

murid – murid untuk memahami tatabahasa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Seterusnya, inovasi digital berbentuk aplikasi ini tercetus setelah melihat permasalahan yang dialami kebanyakan murid pendidikan inklusif iaitu penguasaan tatabahasa Bahasa Melayu yang masih lemah dalam aspek Kata Nama (KN), Kata Kerja (KK) dan Kata Adjektif (KA). Hal ini dikatakan demikian kerana, Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang kurang menarik semasa mengajar tatabahasa di dalam kelas menyebabkan murid kurang berminat untuk belajar tatabahasa. Hal ini secara tidak langsung, dapat mewujudkan pembelajaran interaktif yang membentuk interaksi dua hal antara murid dengan bahan berbantuan (bahan media). Hal ini membolehkan, dapat mengarah proses pembelajaran murid ke arah pembelajaran sendiri (Abdul Rasid Jamian et al., 2016; Faridah Che In & Afzam Zulhusmi Ahmad, 2019; Harlina Ishak et al., 2017;). Aplikasi ini dibangunkan dengan menggunakan platform “Thunkable”.



Rajah 1.0: Kandungan Aplikasi Cerdik Bahasa

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan yang dapat dikenalpasti ialah aplikasi “Cerdik Bahasa” ini mampu untuk mewujudkan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK – 21) yang berbentuk interaktif dan menyenangkan. Hal ini dikatakan demikian kerana, pembelajaran yang melibatkan teknologi merupakan keperluan yang diperlukan dalam bidang pendidikan. Hal ini secara tidak langsung, dapat menarik minat murid untuk mengikuti aktiviti PdP

yang dijalankan oleh guru. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan penglibatan murid di dalam kelas (Harlina Ishak, Zubaidah Mat Nor & Ainee Ahmad, 2017; Faridah Che In & Afzam Zulhusmi, 2019). Kesannya, guru dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dengan lebih berkesan dan meningkatkan kebolehan murid untuk memahami sesuatu yang diajar dengan lebih baik.

Selain itu, saya mendapati penggunaan gambar dalam aplikasi dapat membantu murid – murid memahami soalan yang dikemukakan dengan lebih mudah. Penggunaan bahan rangsangan visual membolehkan pemahaman yang lebih baik tentang sesuatu yang dibaca oleh murid. Dalam konteks ini, setiap soalan dalam aplikasi ini disertakan dengan gambar yang dapat membantu murid menjawab soalan – soalan dengan lebih baik. Seterusnya, penggunaan kuiz interaktif yang menarik dalam mengukuhkan kefahaman murid tentang tatabahasa. Aktiviti seperti kuiz ini dapat membantu guru untuk menguji dan mengukur kefahaman murid – murid tentang sesuatu topik dengan lebih baik. Hal ini kerana, keputusan kuiz tersebut akan dianalisis oleh pengaturcaraan aplikasi tersebut dan mengeluarkan laporan kepada guru. Hal ini dapat membantu guru, mengenalpasti bahagian, topik atau sub topik yang perlu diterangkan semula kepada murid.

KEJAYAAN INOVASI

Saya telah berjaya menjalankan uji lari 1 dan uji lari 2 di peringkat sekolah. Melaluinya, saya boleh mendapatkan maklumat tentang keberkesanan aplikasi “Cerdik Bahasa” ini dengan lebih jelas. Melalui penggunaan aplikasi ini juga saya dapat memenuhi objektif satu dan objektif kedua. Setiap objektif yang ditetapkan dapat membantu guru mengajar dengan lebih berkesan dan meningkatkan kefahaman murid – murid ke tahap yang lebih tinggi.

Rujukan

- Abdul Rasid Jamian, Norhashimah Hashim & Shamsudin Othman. (2016). Multimedia interaktif mempertingkatkan pembelajaran kemahiran membaca murid-murid PROBIM. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2(2), 46 - 53.
- Faridah Che In & Afzam Zulhusmi Ahmad. (2019). Kajian keberkesanan pembelajaran interaktif berasaskan Aplikasi Kahoot:. *Journal for TVET Practitioners*, 1-11.
- Harlina Ishak, Zubaidah Mat Nor & Ainee Ahmad. (2017). Pembelajaran interaktif berasaskan Aplikasi Kahoot dalam pengajaran Abad Ke-21. *Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad ke21. Institut Pendidikan Aminuddin Baki, Kementerian Pendidikan Malaysia.*

INOVASI “JELAJAH: BILA NAK BESAR?” MEMBANTU PENGUNAAN EJAAN HURUF BESAR DALAM PENULISAN AYAT

Muhammad Noor Ayyub Adnan

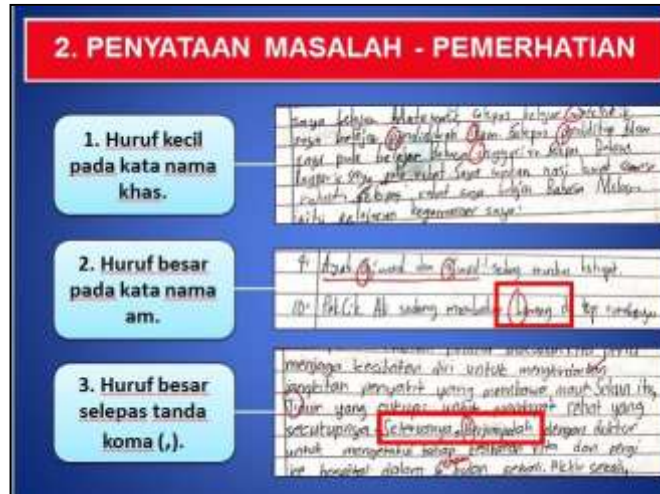
PISMP BM1 JUN 2018

PENGENALAN

“Jelajah: Bila Nak Besar?” adalah inovasi pembelajaran untuk membantu murid dalam penggunaan ejaan huruf besar dalam penulisan ayat. Pemerhatian mendapati bahawa sebahagian murid tahun 4 Sekolah Kebangsaan X masih keliru untuk menentukan ejaan huruf besar dalam aspek penulisan. Antara kesalahan lazim yang dilakukan murid adalah melibatkan huruf kecil pada kata nama khas, huruf besar pada kata nama am dan huruf besar selepas tanda koma (.). Penyataan tersebut turut dihadapi Adilah Che Ismail dan Tg. Nor Faizul Tg. Embong (2014) yang mengkaji kekeliruan murid melakukan kesilapan dalam penggunaan tanda baca yang melibatkan huruf besar, koma dan noktah dalam penulisan BM. Oleh itu, inovasi “Jelajah: Bila Nak Besar” telah dihasilkan berkonsepkan inovasi digital dengan pembelajaran interaktif sebagai intervensi menentukan ejaan huruf besar dalam penulisan ayat.

MASALAH YANG DIHADAPI

Guru cenderung mengajar berkonsepkan chalk and talk. Pendekatan berpusatkan guru semakin kurang relevan kerana tiada penglibatan aktif daripada murid semasa pengajaran dan pembelajaran (PdP) (Amar Ahmad & Nelson Jingga, 2015). Ketiadaan bahan bantu mengajar (BBM) selain penerangan menjadikan PdP kurang aktif. Hal ini kerana BBM digunakan oleh guru atau pelajar untuk membantu dalam penyampaian pengajaran dan pembelajaran (PdP) di kelas (Faizah Ja'apar, 2017). Oleh itu, pendekatan inovasi digital bersesuaian kerana mempunyai ciri-ciri Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) seperti audio, visual, grafik dan sebagainya. TMK dapat membantu menyelesaikan masalah dan memudahkan pelaksanaan PdP (Supramaniam, 2017). Berikut merupakan pemerhatian antara kumpulan masalah yang dapat dikenal pasti:



Gambar 1: Pernyataan pemerhatian masalah kajian

Kedudukan Guru Sebelum Inovasi Dilaksanakan

Tiada masa yang mencukupi untuk menyiapkan BBM setiap hari. Oleh itu, guru-guru lebihgemar mengajar berkonsepkan chalk and talk setiap hari. (Amar Ahmad & Nelson Jingga, 2015).

Kedudukan Murid Sebelum Inovasi Dilaksanakan

Sukar memahami keseluruhan PdP yang disampaikan oleh guru dalam masa yang singkat. TanpaBBM, murid sering hilang tumpuan untuk belajar dalam jangka panjang (Kamarul Azmi Jasmi et al., 2011).

MATLAMAT INOVASI

“Jelajah: Bila Nak Besar?” dihasilkan dengan gabungan unsur TMK dan imersif maya untuk membantu murid mengenal pasti dan menentukan ejaan huruf besar dalam penulisan ayat denganbetul yang mengaplikasikan pendekatan berpusatkan bahan. Gambar, grafik dan bahan berwarna dapat menarik minat dan membantu murid memahami pembelajaran dengan lebih jelas (Noriati et al., 2017).

INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Pembangunan inovasi pembelajaran interaktif, intervensi menentukan ejaan huruf besar dalam penulisan ayat. Memasukkan nota konsep, soalan pengukuhan dan latih tubi yang menjurus kepada fungsi dan keadaan huruf besar.



Gambar 2: Antara foto inovasi “Jelajah: Bila Nak Besar?”

Pelaksanaan Uji Lari

Pengujian telah dijalankan di SK X di Sabak Bernam pada 13 dan 14 Oktober. Terbahagi kepadadua bahagian iaitu pengujian prototaip pada bahagian pertama yang memfokuskan ralat dan isu untuk penambahbaikan manakala penilaian penggunaan pada bahagian kedua untuk pengujimemahami dan menggambarkan keseluruhan proses situasi sebenar (simulasi). Pelaksanaan tersebut melibatkan sebahagian murid tahun empat dan dua orang guru untuk menguji inovasi yang dihasilkan. Pengumpulan data diambil melalui instrumen soal selidik setelah mereka menggunakan inovasi tersebut.

Impak Inovasi

Dapat menggalakkan guru-guru sekolah untuk menghasilkan inovasi yang berkonsepkan TMK kerana inovasi yang ditunjukkan ini menjadi contoh dan pengenalan kepada mereka. Oleh itu, pendekatan, kaedah dan strategi PdP telah dipelbagaikan untuk lebih memudahkan pengajaran guru dan menjadi daya tarikan untuk menarik minat dan menjadikan murid lebih mudah faham akan sesuatu topik pembelajaran. Murid menjadi lebih bersemangat dan fokus dalam PdP kerana tertarik dengan inovasi yang dihasilkan. Hal ini kerana mereka dapat memahami sesuatu topik pembelajaran dengan lebih mudah dan berkesan berbanding pengajaran tradisional yang berpusatkan guru (Nur Izyani Farhah Hassan & Maslawati Mohamad, 2017).

KEBERKESANAN PELAKSANAAN INOVASI

Membantu murid mengenal pasti penggunaan ejaan huruf besar yang betul dalam penulisan ayat dengan lebih cepat dan mudah. Soalan pengukuhan dan latihan tubi yang disertakan dapat meningkatkan pemahaman murid untuk menguasai sesuatu topik dengan lebih berkesan (Chin & Nurahimah Yusoff, 2017). Pengintegrasian pemilihan teks, warna dan grafik yang sesuai, mampu menarik minat murid untuk belajar menggunakan inovasi tersebut (Noreliana Md Sharif, 2012). Pengaplikasian warna dan grafik yang ceria dapat meningkatkan fokus murid untuk belajar (Chung & Hannah, 2018). Produk bersifat mesra

pengguna kerana mudah digunakan (Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif, 2019). Arahan dan nota yang mudah difahami membolehkan murid belajar secara sendiri iaitu pembelajaran berasaskan bahan selaras Pendidikan Abad Ke-21 melalui akses sendiri (Ainun Rahmah Ibrahim et al., 2017).

Antara kekurangan produk adalah tiada video disertakan. Video merupakan antara elemen pembelajaran berpusatkan murid yang dapat memotivasikan mereka secara praktikal dan seronok (Syamsilaini Sidek & Mashitoh Hashim, 2016). Produk tidak dapat menguji kemahiran menulis (tulisan tangan) murid secara terus. Sekiranya soalan memerlukan murid untuk menaip jawapan, hasil yang mereka taip mungkin tidak seperti yang mereka inginkan kerana mereka kurang terdedah dengan penggunaan TMK. Contohnya, jawapan murid dianggap salah (menggunakan huruf kecil) apabila terlupa atau tidak tahu untuk menekan “caps lock” apabila ingin menggunakan huruf besar pada komputer.

KEJAYAAN (PERINGKAT)

Uji lari dijalankan sebanyak dua kali di Sekolah A pada 13 dan 14 Oktober 2020. Seramai enam murid dan dua guru telah mencuba produk yang dihasilkan pada uji lari pertama. Setelah melakukan penambahbaikan untuk mempermudah penggunaan produk, uji lari kedua dijalankan kepada enam murid dan dua guru yang sama untuk mendapatkan maklum balas mereka mengenai produk tersebut. Uji lari kedua lebih berkesan kerana nota lebih tersusun dan akses penggunaan yang lebih mudah berbanding sebelumnya.

RUJUKAN

Adilah Che Ismail & Tg. Nor Faizul Tg. Embong (2014). *Meningkatkan Penggunaan Huruf Besar, Koma Dan noktah Murid 5 Elit Menggunakan Teknik Lampu Isyarat*. Jabatan Pengajian Melayu: IPG Kampus Dato' Razali Ismail.

Ainun Rahmah Ibrahim, Zamri Mahamod & Wan Muna Ruzanna Wan Mohamad (2017). Pembelajaran Abad Ke-21 dan pengaruhnya terhadap sikap, motivasi dan pencapaian Bahasa Melayu pelajar Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2(7), 77-88.

Amar Ahmad & Nelson Jingga (2015). *Pengaruh Kompetensi Kemahiran Guru Dalam Pengajaran Terhadap Pencapaian Akademik Pelajar Dalam Mata Pelajaran Sejarah*. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*. Fakulti Pendidikan: Universiti Kebangsaan Malaysia.

Chin, R. & Nurahimah Yusoff (2017). Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Untuk Menguasai Kemahiran Membaca Dalam Kalangan Murid Pemulihan Khas. *Proceedings of ICSOTL, Malaysia. 2017*.

Chung, M. H. C. & Hannah Fam L. P. (2018). Keberkesanan penggunaan teknik warna dalam pengajaran penulisan Bahasa Melayu tahun dua. IPG Tun Abdul Razak.

PENGGUNAAN “MAJMUK MANTAP” DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN TAHUN 4

Nurazlien binti Muktar

PISMP BM 1 JUN 2018

SINOPSIS

Produk inovasi ‘Majmuk Mantap’ merupakan suatu aplikasi yang dihasilkan untuk membantu murid menguasai kata majmuk mantap dengan betul serta mampu menggunakannya mengikut konteks yang betul. Aplikasi berbentuk digital ini mengandungi dua bahagian yang melibatkan nota ringkas beserta kuiz pada akhir pembelajaran. Malah, aplikasi ini juga memaparkan unsur didik hibur iaitu nyanyian yang menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran lebih seronok. Kaedah nyanyian dapat mengembirakan kanak-kanak dan tidak membosankan (Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail, 2013). Menurut Abdul Rasid Jamian et al. (2016) pula, pendekatan didik hibur yang dilaksanakan sebagai set induksi atau penutup pembelajaran menyediakan murid peluang untuk mengintegrasikan, bereksperimentasi dan menggunakan apa yang telah dipelajari dalam modul berdasarkan aktiviti, seronok dan bermakna.

Penghasilan Aplikasi ‘Majmuk Mantap’ merupakan hasil inovasi yang digunakan sebagai salah satu wadah meningkatkan penguasaan aspek tatabahasa bahasa Melayu yang menjurus kepada kata majmuk mantap. Penjanaan produk ini adalah berlandaskan kepada objektif penguasaan kata majmuk mantap yang mensasarkan murid-murid tahun 4. Secara amnya, aplikasi ini diwujudkan dengan mengetengahkan tema ‘Penerokaan ke Angkas Lepas’ sejajar dengan tema Sains, Teknologi dan Inovasi dalam tema 4 buku teks Bahasa Melayu Tahun 4 Pemilihan pengisian aplikasi ini adalah berdasarkan kepada Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu Tahun 4 yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Antara platform digital yang digunakan ialah *Google Slide*, *Educandy*, *MIT App Inventor* dan *Bluestacks*. Penggunaan platform digital ini bersesuaian dengan konsep Pembelajaran Abad ke-21.

OBJEKTIF

Tujuan penciptaan ini adalah untuk:

- a) Membantu murid mentakrifkan konsep kata majmuk mantap.
- b) Meningkatkan penguasaan lima belas kata majmuk mantap.
- c) Membantu murid menggunakan kata majmuk mantap mengikut konteks yang betul
- d) Meningkatkan amalan pengajaran dan pembelajaran melalui pengaplikasian inovasi digital 'Majmuk Mantap'

ASPEK INOVASI

Produk inovasi 'Majmuk Mantap' merupakan suatu aplikasi yang dihasilkan untuk membantu murid menguasai kata majmuk mantap dengan betul serta mampu menggunakannya mengikut konteks yang betul. Aplikasi berbentuk digital ini mengandungi dua bahagian yang melibatkan nota ringkas beserta kuiz pada akhir pembelajaran. Malah, aplikasi ini juga memaparkan unsur didik hibur iaitu nyanyian yang menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran lebih seronok. Kaedah nyanyian dapat mengembirakan kanak-kanak dan tidak membosankan (Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail, 2013). Menurut Abdul Rasid Jamian et al. (2016) pula, pendekatan didik hibur yang dilaksanakan sebagai set induksi atau penutup pembelajaran menyediakan murid peluang untuk mengintegrasikan, bereksperimentasi dan menggunakan apa yang telah dipelajari dalam modul berdasarkan aktiviti, seronok dan bermakna.



Rajah 1.0 Model Generik untuk Pembelajaran Trialogikal

Teori trialogikal merupakan pendekatan dan panduan yang digunakan dalam pembentukan produk inovasi ini. Ia memberi penekanan kepada penciptaan artifak ilmu pengetahuan secara kolaboratif. Contohnya, usaha murid menjawab soalan kuiz beramai-ramai di akhir pembelajaran. Bukan itu sahaja, pembelajaran trialogikal juga

mampu meningkatkan kemahiran interaksi sosial dalam sesebuah komuniti. Jika ditelusuri dalam produk digital 'Majmuk Mantap', murid-murid boleh saling bertukar pendapat dengan guru dan rakan-rakan sepanjang sesi pembelajaran berlangsung.

Model Generik untuk Pembelajaran Trialogikal mengkehendaki pernyataan tujuan sebenar dan keperluan sesebuah inovasi itu dilaksanakan pada langkah pertama. Kedua, skop juga perlu ditetapkan. Dalam hal ini, objektif penghasilan 'Majmuk Mantap' ialah meningkatkan penguasaan murid-murid tahun 4 tentang kata majmuk mantap dan menggunakannya mengikut konteks yang betul. Langkah ketiga mengkehendaki draf dan semakan berulang dibuat pula merujuk kepada pembentangan projek dan penambahbaikan draf dilakukan. Perkara ini termasuklah pemilihan aplikasi digital, perisian aplikasi, jenis pentaksiran dan aktiviti pengukuhan. Misalnya, aplikasi *Google Slide*, *Educandy* untuk kuiz, *MIT App Inventor* untuk penggabungan kesemua perisian serta *Bluestacks* untuk penggunaan aplikasi pada komputer riba. Seterusnya, uji kaji dan membuat refleksi merujuk kepada uji lari yang akan dilakukan terhadap murid-murid tahun 4 serta membuat refleksi. Misalnya pasca ujian bagi mendapatkan refleksi responden. Kemudian, pemurnian dilakukan berdasarkan respons yang diperolehi. Akhir sekali, produk inovasi 'Majmuk Mantap' akan diguna semula.

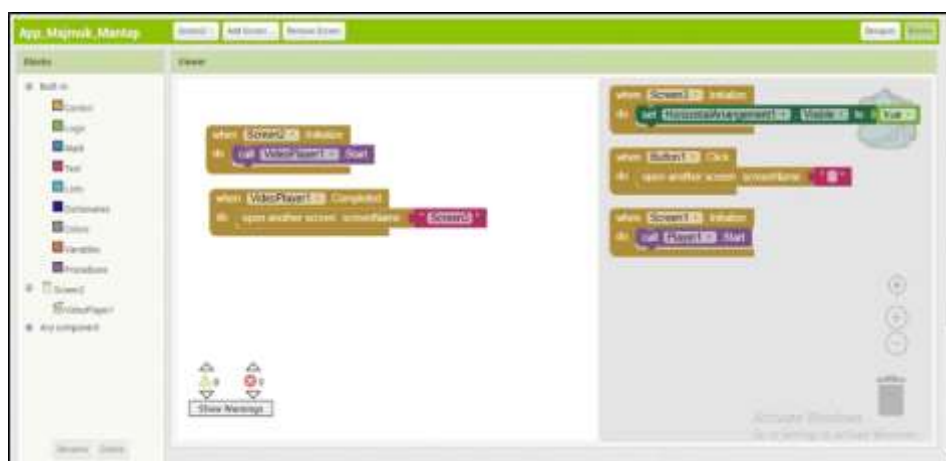
KELEBIHAN INOVASI

Kelebihan utama produk inovasi ini dilihat pada perisian kandungannya. Menurut Naquiah Nahar dan Jimaain Safar (2017), penguasaan pengetahuan kandungan mata pelajaran merupakan faktor penentu kepada kejayaan atau kegagalan proses pengajaran ketrampilan pedagogi abad ke-21 yang dilaksanakan oleh guru. Penggunaan audio, video dan grafik yang jelas dan bersesuaian menyumbang ke arah peningkatan tahap penguasaan murid. Norasih Abdullah et al. (2011) menyatakan multimedia membenarkan pengguna untuk berkomunikasi, melakukan navigasi, mencipta dan berinteraksi.

Unsur didik hibur mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan. Buktinya, nyanyian lagu kata majmuk mantap diterapkan pada penutup pembelajaran. Abdul Rasid Jamianet et al. (2016) berpendapat pendekatan didik hibur lebih mudah dihayati dan difahami oleh murid-murid.



Rajah 2.0 Penggunaan MIT Apps Inventor



Rajah 3.0 Penyusunan kandungan MIT Apps Inventor



Rajah 4.0 Muka hadapan aplikasi 'Majmuk Mantap'



Rajah 5.0 Proses menyemak semula susunan video dan audio

KEJAYAAN INOVASI

Kejayaan utama yang dicapai hasil daripada penghasilan dan pelaksanaan aplikasi “Majmuk Mantap” ini ialah murid berupaya mencapai segala objektif yang ditetapkan sebagaimana yang dinyatakan dalam Jadual 1. Kesemua ini jelas dilihat melalui borang soal selidik pada Lampiran 3 dan 4. Secara amnya, aplikasi “Majmuk Mantap” ini telah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah dengan bantuan murid-murid dan guru-guru yang terlibat.



Gambar menunjukkan murid menggunakan aplikasi “Majmuk Mantap” semasa uji lari 1

Gambar menunjukkan Murid membuka aplikasi “Majmuk Mantap” menggunakan telefon pintar pada uji lari 2



INOVASI DIGITAL “MEKANA” DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

NURUL SYAFIQAH BINTI MUNAHIR

PISMP BM1 JUN 2018

SINOPSIS

Projek inovasi yang saya bangunkan dikenali sebagai “MEKANA” yang dibentuk daripada suku kata ‘Mengenali Kata Nama’. Aplikasi digital yang akan saya bangunkan terbahagi kepada empat bahagian, iaitu ‘Mari Belajar’, ‘Mari Menyanyi’, ‘Mari Bermain’ dan ‘Mari Uji Minda’. Inovasi ini akan mempersembahkan video penerangan berkaitan kata nama am dan khas, latihan, permainan serta lagu kata nama. Aplikasi digital ini bertemakan Omar dan Hana yang merupakan salah satu animasi dalam dunia kanak-kanak. Inovasi ini adalah berdasarkan kemahiran tatabahasa dalam Dokumen Standard Kurikulum Sekolah Rendah (DSKP) Bahasa Melayu bagi Tahun 4. Hasil pembelajaran ialah murid dapat memahami dan menggunakan kata nama am dan khas dengan betul dan tepat.

OBJEKTIF

Fungsi utama penghasilan inovasi ini ialah untuk mencapai pemerolehan yang positif dalam kalangan murid terhadap penggunaan kata nama am dan khas. Pada masa yang sama, produk inovasi ini juga memberi pendedahan kepada murid agar dapat mencuba sesuatu yang baharu yang tidak pernah digunakan sebelum ini. Objektif produk inovasi ini ialah murid dapat membezakan penggunaan huruf kecil dan besar dalam kata nama am dan khas. Penerangan yang jelas akan disediakan dalam inovasi ini bagi murid mudah membezakan penggunaan huruf kecil dan besar. Selain itu, inovasi ini mampu mencetuskan minat murid dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP). Inovasi ini juga adalah sebagai pemudah cara untuk murid-murid belajar atau membuat ulang kaji sekaligus membantu guru untuk memberikan penerangan dalam PdP.

ASPEK INOVASI

Beberapa aspek telah dianalisis bagi menjadi asas keperluan dalam menghasilkan inovasi. Pertama, murid kurang penguasaan golongan kata nama adalah disebabkan faktor kurangnya peneguhan. Hal ini menyebabkan kesukaran kepada guru-guru bahasa Melayu yang mengajar di Tahun 6. Selaras dengan pendapat Sivaratanam (2019), murid-murid kurang penegasan hukum tatabahasa semasa di Tahap 1 dan perkara ini telah menyukarkan guru-guru yang mengajar di Tahun 6.

Selain itu, pengajaran guru yang kurang menarik minat murid juga merupakan masalah yang perlu diatasi. Hal ini disokong oleh Norliza Jamaluddin (2011), guru perlulah kreatif dan inovatif agar murid-murid sentiasa seronok untuk belajar. Aplikasi digital yang saya bangunkan mempunyai bentuk grafik yang mampu menarik perhatian murid-murid. Seterusnya, murid tidak diberi pengukuhan di rumah. Pembelajaran di rumah sangat signifikan dalam membantu murid-murid mengingat fakta-fakta yang telah dipelajari (Khair Mohamad Yusof, 2015). Inovasi ini mesra pengguna kerana boleh digunakan oleh ibu bapa dan murid semasa berada di rumah.



Rajah 1 : Paparan Hadapan Inovasi



Rajah 2 : Pilihan Inovasi



Rajah 3 : Contoh Permainan Inovasi

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan yang dinyatakan oleh responden ialah penggunaan video yang menarik dalam penerangan kata nama am dan khas. Jika dilihat, keseluruhan responden memberi skala 5 pada kriteria reka bentuk, iaitu video penerangan mudah difahami dan menarik. Ini merupakan satu kelebihan yang menjadi tumpuan pengguna. Kaedah video dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) mampu meningkatkan kualiti amalan pedagogi seorang guru yang profesional (Chan, 2014). Kelebihan seterusnya ialah mengandungi kuiz kata nama dalam bentuk interaktif yang mampu menarik minat murid untuk menjawab soalan. Inovasi ini juga mempunyai unsur didik hibur kerana terkandung lagu berkaitan kata nama, iaitu “Lagu MEKANA”. Didik hibur

merupakan pendekatan PdP yang bersifat santai serta keseronokan murid mampu direalisasikan secara terancang dan bersistematik (Mohd Razak & Masitah Ahmad, 2015).

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi “MEKANA” telah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah serta mendapat sambutan yang baik dan jitu daripada pihak sekolah khususnya pihak pentadbir serta guru Bahasa Melayu. Jika diberi kesempatan, saya akan mempromosikan inovasi ini dalam pertandingan inovasi agar mampu dilaksanakan di peringkat yang lebih tinggi.



Rajah 4 : Pengiklanan Inovasi di Media Sosial



Rajah 5 : Pelaksanaan Inovasi di Sekolah



Rajah 6 : Pelaksanaan Inovasi di Rumah

Meningkatkan Penguasaan Peribahasa Bahasa Melayu Dalam Kalangan Murid Tahun 4 Menggunakan KEBIP

Rasmah binti Mat Lawa

PISMP BM1 2018

SINOPSIS

Penularan Covid-19 hampir melumpuhkan sektor utama dalam negara mahupun luar negara. Dunia pendidikan juga tidak terlepas daripada terkena tempasnya semasa pandemik ini terutama dari segi jadual pembelajaran murid. Natiujahnya, proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dikendalikan secara maya. Laporan Harian Metro (2020) menggariskan 10 isu kritikal dalam dunia pendidikan antaranya cara pembelajaran, teknologi, politik dan kepimpinan sekolah. Berdasarkan senario ini, guru perlu menyediakan bahan pembelajaran yang menarik dan sesuai, bentuk video, animasi atau aplikasi digital untuk meningkatkan perhatian murid ketika pembelajaran imersif maya.

Bertitik tolak dari situ, aplikasi “KEBIP” iaitu akronim bagi “Kembara Bijak Peribahasa” telah dibangunkan. Peribahasa merupakan ungkapan yang tersirat maknanya untuk tujuan komunikasi lisan mahupun tulisan (Zaitul Azma & Ahmad Fuad, 2011; Nur Afiqah & Nor Hashimah, 2016). KEBIP dibangunkan untuk meningkatkan kefahaman murid dalam kemahiran aspek seni bahasa mengikut Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tahun 4. Kumpulan sasaran bagi projek ini ialah murid Tahun

Penguasaan seni bahasa Melayu merupakan perkara yang amat penting untuk dipelajari oleh pelajar terutamanya di sekolah rendah. Hal ini penting agar tiada permasalahan bahasa dihadapi apabila meningkat dewasa nanti. Untuk memudahkan pelajar untuk berkomunikasi dan membina karangan yang menarik dengan penggunaan kosa kata dan bahasa yang terbaik. Oleh hal yang demikian, suatu inovasi digital dinamakan KEBIP dibangunkan berdasarkan Model Generik Pembelajaran Triologikal. Pendekatan yang digunakan adalah Pendekatan Main Sambil Belajar di samping menerapkan Kaedah Komunikatif.

OBJEKTIF

Inovasi yang ingin dihasilkan berlandaskan objektif-objektif berikut:

- Murid dapat mengenalpasti bentuk peribahasa dan maknanya
- Murid dapat membaca dialog yang mengandungi peribahasa dengan lancar
- Mengintegrasikan TMK dalam pengajaran guru
- Menyediakan media pembelajaran interaktif untuk menarik minat murid melalui penggunaan kaedah digital PdPc.

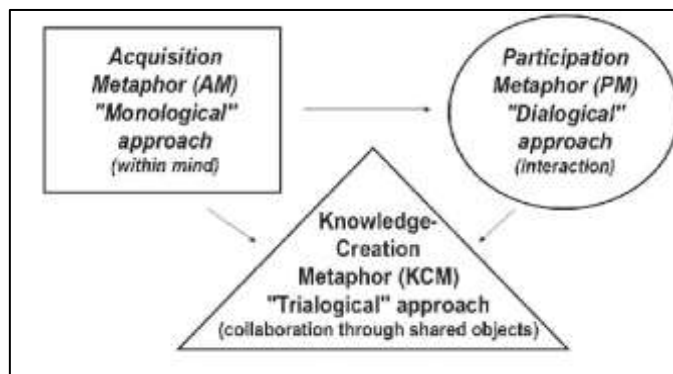
ASPEK INOVASI

Inovasi merupakan satu pembaharuan kreatif kaedah atau cara yang baharu digunakan guru untuk memastikan objektif pengajarannya tercapai. Inovasi yang akan dihasilkan ialah KEBIP. Inovasi digital ini berfokuskan pengajaran topik peribahasa yang bersasarkan murid tahun 4. Dengan penghasilan inovasi ini, pengajaran topik peribahasa akan menjadi lebih mudah kerana wujudnya pelbagai ciri dalam inovasi yang mampu membantu murid dalam pembelajaran dan pemahaman makna peribahasa beserta maksud dan penggunaannya dalam komunikasi lisan mahupun bukan lisan.

Metodologi ialah cara, kaedah dan pendekatan yang digunakan untuk mencapai sesuatu objektif (Kamarul Azmi Jasmi, 2012). Dalam penghasilan inovasi KEBIP, terdapat beberapa fasa yang membantu pelaksanaan penghasilan inovasi ini. Fasa A adalah menyatakan tujuan dan keperluan sebenar inovasi. Pada peringkat awal, analisis keperluan dijalankan seperti temu bual dengan guru Bahasa Melayu bagi mengenalpasti masalah pembelajaran peribahasa. Seterusnya menetapkan skop, had atau batasan inovasi. Saya menjalankan praujian dalam bentuk soalan Quizizz. Justeru, inovasi KEBIP difokuskan untuk menyelesaikan masalah murid Tahun 4 Amanah yang tidak tahu makna peribahasa dan pengaplikasiannya dalam komunikasi.

Seterusnya Fasa C, menyediakan draf dan semakan inovasi secara berulang. Draf cadangan inovasi KEBIP kemudiannya dibentangkan di hadapan pensyarah kursus dan rakan sekelas. Platform pembentangan menggunakan *Google Meet* memudahkan pensyarah memberikan komen dan penambahbaikan dalam inovasi (rujuk Gambar 3). Maka, saya telah membangunkan aplikasi 'KEBIP' mengikut kesesuaian murid menggunakan perisian Smart App Creator (SAC). Fasa D pula, saya akan melakukan uji lari pertama di Sekolah Kebangsaan Pekan I. 10 murid dan 2 guru akan dipilih untuk menguji inovasi kemudian menjawab borang soal selidik dalam bentuk *Google Form*.

Pada Fasa E, pemurnian dan spesifikasi, inovasi KEBIP akan diperbaiki daripada kelemahan yang dapat dikesan semasa uji lari. Saya juga akan melakukan pascaujian kepada murid terlibat bagi menilai keberkesanan inovasi KEBIP. Kelemahan inovasi KEBIP akan dimurnikan untuk proses penambahbaikan. Fasa F merupakan fasa yang terakhir model ini. Inovasi yang telah dimurnikan akan digunakan semula di sekolah lain. Dengan kata lain, pelaksanaan inovasi ini menepati gambar rajah di bawah ini.



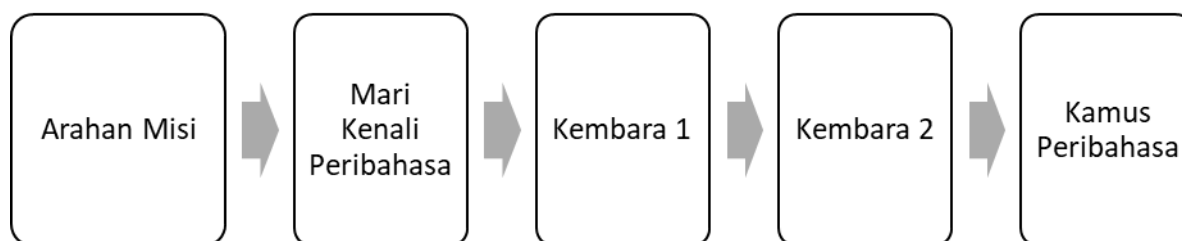
Gambar rajah 1.0 Model Triologikal

Inovasi KEBIP juga merupakan hasil gabungan beberapa aplikasi yang sedia ada sehinggalah akan menjadi produk akhir. Antara aplikasinya ialah:

Jadual 2.0: Aplikasi dan platform inovasi

Bil	Aplikasi dan platform	Fungsi
1		Menjadi platform utama untuk menghasilkan aplikasi yang dihasilkan.
2		Berfungsi untuk menghasilkan video dalam inovasi yang dihasilkan.
3		Berfungsi untuk membuat kuiz dalam bentuk yang interaktif.
4		Menukarkan format <i>google slides</i> kepada aplikasi yang sepenuhnya dan tidak boleh diedit lagi.

Langkah pelaksanaan inovasi juga telah dirancang pada fasa awal lagi, semasa hendak membuat inovasi ini. Langkah ini bermaksud cara bermain atau melaksanakan inovasi KEBIP di dalam kelas. Perancangan pelaksanaan yang teratur akan meningkatkan peratus keberhasilan pencapaian objektif dan matlamat inovasi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi murid dalam topik peribahasa. Gambar rajah berikut memaparkan cara inovasi tersebut berfungsi.



Gambar rajah 2.0: Langkah pelaksanaan Inovasi

Aplikasi KEBIP berkonsepkan pengembaraan ke sebuah kepulauan bertujuan meningkatkan motivasi instrinsik murid untuk mengetahui lebih banyak peribahasa. Berdasarkan Rajah 2, terdapat lima perhentian yang perlu dilalui untuk diiktiraf sebagai “Laksamana Bijak Peribahasa”. Pengembaraan dimulakan pada perhentian “Arahan Misi”. Kemudian, perhentian kedua ialah “Mari Kenali Peribahasa”. Dalam perhentian ini, murid akan mengenali peribahasa dan maknanya dalam bentuk nyanyian. Kaedah nyanyian dapat menarik minat murid (Roslee Talib, 2012). Seterusnya, perhentian ketiga adalah “Kembara 1” adalah aktiviti membaca dialog perbualan peribahasa.

Kuiz interaktif juga dimuatkan dalam KEBIP, yakni pada perhentian keempat, “Kembara 2”. Tujuannya memudahkan pelajar memahami makna dan penggunaan peribahasa dalam soalan pemahaman. Menurut Norasih, Nor Risah & Rosnah (2009) penggunaan kuiz interaktif dapat memberikan kefahaman murid. Lazimnya, murid yang tidak menunjukkan penguasaan konsep dalam aspek seni bahasa akan menghadapi masalah pemahaman dan penulisan dalam Bahasa Melayu. Oleh itu, pada perhentian terakhir “Kamus Peribahasa”, murid dapat menguatkan ingatan memori tentang peribahasa dan maknanya.

KELEBIHAN INOVASI

Penghasilan sesuatu produk akhir hadir bersama sebuah harapan agar permasalahan dapat diselesaikan. Diharapkan, inovasi KEBIP ini dapat membantu pelajar memahami dan mengaplikasi kefahaman berkenaan makna peribahasa serta

fungsinya. Hal ini selaras dengan objektif dan matlamat inovasi KEBIP ini dihasilkan iaitu memastikan pelajar mengetahui peribahasa berserta maksudnya dalam bahasa Melayu. Di samping itu, inovasi ini juga mampu melahirkan suasana interaktif di dalam kelas dan melahirkan suasana baharu iaitu pendedahan dengan TMK dalam kalangan pelajar sekolah. Pembelajaran interaktif justeru membantu membina hubungan yang baik antara guru dengan murid. Hal ini kerana, Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail (2013) menyatakan bahawa penggunaan Bahan Bantu Belajar yang interaktif membantu pelajar melibatkan diri secara aktif dalam pelajaran. Guru juga dapat mengajar dengan kaedah berbeza selain hanya menggunakan buku teks atau kaedah yang tidak interaktif apabila menggunakan inovasi ini. Dengan ini, pembelajaran dengan kaedah yang pelbagai mengelakkan pelajar daripada bosan belajar dan seronok menikmati proses pembelajaran di dalam kelas. Sebagai contohnya, menggunakan unsur humor sebagai hiburan dalam pengajaran dan pembelajaran. Akhir sekali, dapat mencapai objektif dan matlamat penghasilan inovasi ini agar permasalahan murid tentang peribahasa dapat diselesaikan. Inilah impak inovasi yang diharapkan dapat membantu dalam permasalahan pelajar berkaitan peribahasa.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ni telah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah. Berdasarkan objektif dalam Rajah 2, saya berpendapat bahawa saya telah berjaya melaksanakan objektif tersebut. Buktinya peratusan meningkat dari 36% kepada 64% pada Uji Lari 1 manakala pada Uji Lari 2, meningkat daripada 38% kepada 88%. Melihat semula kajian Nor Hashimah dan Junaini (2010), seperti yang telah dinyatakan pada bahagian "Proposal Projek", 60% murid yang gagal menguasai kemahiran peribahasa. Lantas, saya dapat membuktikan melalui inovasi KEBIP ini dapat meningkatkan kemahiran peribahasa murid.



Gambar 1.0: Uji lari dengan pelajar



Gambar 2.0: Temu bual dengan guru

APLIKASI “CELIK BAHASA”

SALINA BINTI AZIZ

PISMP BM1 JUN 2018

PENGENALAN

Projek Inovasi Digital “Celik Bahasa” dirancang dengan tujuan menyelesaikan masalah kekeliruan murid terhadap kata kerja aktif transitif dan pasif. Produk daripada penjanaan idea inovatif ini berpotensi merangsang minat murid untuk belajar supaya masalah yang tercetus dalam kalangan murid-murid dapat diatasi dengan berkesan. Mengikut Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) bahasa Melayu Tahun 2, dalam aspek tatabahasa standard pembelajaran 5.1.2, murid sepatutnya memahami, mengenal pasti dan menggunakan kata kerja mengikut konteks kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif. Justeru, kaedah pengajaran guru amat memainkan peranan penting dalam mengukuhkan kefahaman murid berkaitan isi pengajaran yang disampaikan. Kumpulan sasaran untuk projek ini adalah murid-murid Tahun 2 dan mengalami masalah kekeliruan terhadap kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif. Platform dan alat yang digunakan dalam produk ini ialah *Googleslides* sebagai tempat penerangan kepada topik yang hendak diajar. Manakala *Voice Changer* digunakan bagi memudahkan pengeditan suara menjadi lebih menarik. Seterusnya, penggunaan *Wordwall* pula digunakan untuk membuat permainan digital bagi menguji tahap kefahaman murid pada akhir sesi pembelajaran. Akhir sekali, *Exe* digunakan bagi menyatukan semua laman yang digunakan dalam satu fail berbentuk aplikasi komputer yang memudahkan para guru

menyediakannya sebelum sesi pengajaran dan pembelajaran bermula.



Gambar 1: Pelaksanaan aplikasi Celik Bahasa di sekolah

Sehubungan dengan itu, pelaksanaan aplikasi inovasi digital Celik Bhasa ini sejajar dengan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) yang telah mengambil langkah drastik dengan mengetengahkan pendekatan didik hibur sebagai satu pendekatan yang boleh mencungkil potensi murid untuk meneroka pelbagai bidang ilmu pengetahuan dan seterusnya membolehkan murid memperkembangkan keupayaan dan penguasaan kemahiran bahasa.

MASALAH YANG DIHADAPI

Laporan Lembaga Peperiksaan Malaysia (LPM) pada tahun 2008 mendapati kebanyakan ayat yang dibina oleh murid yang menduduki Ujian Pencapaian Sekolah Rendah (UPSR) tidak menepati penggunaan tatabahasa yang betul serta tidak gramatis, pengolahan ayat tidak menarik dan pemilihan kosa kata yang tidak bersesuaian dengan grafik. Antara masalah yang dihadapi oleh murid tidak dapat mengecam kata kerja aktif

transitif dan pasif dalam sesebuah petikan kerana sumber bahan terhad. Terdapat guru yang kurang mendalami isi kandungan pengajaran yang hendak diajar menyebabkan guru bergantung kepada penerangan buku teks. Hal ini menyebabkan proses Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) guru berbentuk pengajaran biasa sahaja.

Murid juga sukar untuk menghafal dan mengingat maksud serta jenis kata kerja aktif transitif dan pasif. Guru mesti mempelbagaikan kaedah pengajaran mereka agar potensi murid dapat diperkembangkan. Ini kerana, kelemahan dan masalah yang murid hadapi adalah atas kelemahan kaedah pengajaran guru. Misalnya, guru tidak memberikan formula bagi memudahkan murid untuk menghafal dan mengingat topik pengajaran yang disampaikan oleh guru.

Murid juga mengalami masalah perbezaan aras dalam mengikuti sesi pengajaran guru. Terdapat empat faktor yang menyumbang kepada amalan pengajaran yang berkesan salah satunya ialah kesesuaian aras. Beliau mengatakan bahawa guru perlu mengambil kira akan kesesuaian pengajaran guru dengan aras kebolehan dan kemampuan murid kerana murid lemah tidak dapat mengikuti sekiranya aras amalan kaedah pengajaran yang digunakan adalah tinggi. Manakala murid bijak pula akan berasa bosan sekiranya guru menggunakan aras rendah.

Seterusnya, murid tidak tertarik dengan pengajaran guru yang membosankan. Guru yang kreatif dalam mendidik akan memudahkan murid untuk memahami sesuatu konsep atau kemahiran. Personaliti guru yang kurang menarik dari segi penyampaian atau penampilan turut memainkan peranan dalam keberkesanan pembelajaran murid. Malah apabila seseorang guru tidak mendalami isi kandungan juga menyebabkan proses PdPc akan menjadi tidak menarik dan kurang sistematik.

Justeru, keperluan untuk penambahbaikan kepada masalah yang dihadapi adalah sangat penting. Antaranya ialah kaedah PdPc guru dapat dipelbagaikan bagi menarik minat murid iaitu dengan penciptaan produk inovasi “Celik Bahasa”. Inovasi ini memberikan peluang kepada murid melakukan aktiviti seperti sesi soal jawab, bertukar idea dengan rakan dan guru. Selain itu, satu formula turut direka bagimemudahkan murid mengingat dan membezakan kata kerja aktif transitif dan pasif. Pengajaran berunsurkan didik hibur iaitu nyanyian turut diaplikasikan agar murid lebih bersikap terbuka, seronok dan tidak takut untuk bertanyakan sebarang masalah pembelajaran kepada guru mata pelajaran yang bertugas untuk sesi PdP tersebut.



Penggunaan aplikasi Celik bahasa dirumah oleh murid-murid

INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

SINOPSIS RINGKAS INOVASI

Mencipta satu templat pembelajaran dengan menggunakan *GoogleSlides* sebagai platform untuk membuat penerangan kepada fokus topik. Tema yang sesuai digunakan dengan memilih watak beberapa kartun yang terkenal pada saat ini bagi menarik minat murid-murid. *Voice Changer*

digunakan untuk mengubah suara asli saya menjadi suara animasi agar bersesuaian dengan aplikasi permainan pembelajaran interaktif. Melalui cara ini, murid akan lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Melayu disebabkan gambar grafik yang lebih jelas, berbagai warna dan murid seolah-olah dapat berkomunikasi langsung dengan aplikasi tersebut. Murid sendiri boleh mempelajari bahasa Melayu (kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif) dengan atau tanpa bimbingan guru. Dengan ini, murid lebih mudah memahami topik pembelajaran yang cuba disampaikan oleh guru dengan lebih berkesan.

METODOLOGI PENGHASILAN INOVASI

Beberapa langkah penting perlu diaplikasikan dalam pembinaan produk melalui model trialogikal ini iaitu pada langkah pertama, menyatakan tujuan mencipta inovasi. Tujuan utama dalam penciptaan inovasi ini ialah bagi memudahkan proses PdPc guru berjalan lancar serta berpeluang mempelbagaikan kaedah pengajaran mengikut strategi pembelajaran abad ke-21. Produk ini juga dicipta bagi menarik minat murid untuk mempelajari subjek bahasa Melayu dengan lebih seronok.

Langkah kedua ialah menetapkan skop iaitu menyatakan topik yang hendak difokuskan. Sebagai contoh, topik yang dipilih adalah berkaitan dengan masalah yang sering dihadapi oleh murid-murid di sekolah. Topik yang dipilih juga perlulah dirujuk berdasarkan DSKP Bahasa Melayu bagi menentukan objektif yang hendak di capai. Seterusnya, langkah ketiga ialah menyediakan draf dan borang semakan. Langkah yang ketiga ini penting untuk melihat lakaran awal inovasi yang hendak dibuat sebelum membuat uji lari dan memastikan hasil inovasi tersebut lancar melalui pelan perancangan carta Gantt.

Akhir sekali, membuat uji kaji dan refleksi. Bagi menguji keberkesanan produk ini, satu uji lari akan dilaksanakan pada 14 Oktober 2020 di SK Batu 16 Gum-Gum Sandakan yang melibatkan murid-murid tahun 2 serta beberapa orang guru di sekolah tersebut bagi menilai produk inovasi digital yang akan digunakan nanti. Uji lari akan dilaksanakan menggunakan komputer, pembesar suara dan akses internet bagi melancarkan aktiviti pembelajaran ini. Setelah itu, hasil uji lari akan dijadikan sebagai bahan untuk membuat refleksi terhadap produk yang dicipta bagi mengenal pasti kelemahan, kelebihan serta penambahbaikan yang sesuai. Ini bertujuan agar produk tersebut dapat digunakan semula pada masa hadapan dan berprestasi untuk dipasarkan kepada komuniti khususnya guru-guru.