

PEMBELAJARAN KATA ADJEKTIF JARAK, PERASAAN DAN PANCAINDERA MENGGUNAKAN INOVASI “KAD JAPEPAN”

CEARRIENNA KELI

PISMP BM2 JUN 2018

Pengenalan

Dunia pendidikan kini banyak mengalami pembaharuan. Menurut Syarifah Nor dan Kamarul Azman (2011), kewujudan teknologi kini telah mengubah kaedah pembelajaran kepada kaedah pembelajaran secara elektronik. Misalnya, proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menggunakan platform berbentuk digital (Hasnah Hassan, 2019). Murid sering menganggap Bahasa Melayu sebagai satu mata pelajaran yang kurang menarik, terutamanya pembelajaran tatabahasa seperti kata adjektif. Kebanyakan guru lebih gemar menggunakan buku teks. Dapatan ini selari dengan dapatan Zamri (2004), iaitu aktiviti dan latihan perlulah dipelbagaikan.

Masalah yang dihadapi

Pelajar tahun 3 masih belum mampu menggunakan kata adjektif dengan tepat. Menurut Hasnah Hassan (2019), pemahaman dan penggunaan kata adjektif yang betul dalam kalangan pelajar merupakan satu aspek tatabahasa yang perlu dipertingkatkan. Pelajar juga mempunyai penguasaan kata adjektif yang agak terbatas (Mohamad Khair Johari, Hee dan Zubaidah Zainal Abidin, 2012). Hal ini kerana kurangnya pendedahan kepada kata adjektif yang pelbagai. Pembelajaran aspek tatabahasa seperti kata adjektif juga kurang dimantapkan yang menyebabkan pelajar tidak berupaya mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari. Hal ini terbukti apabila murid tidak dapat menjawab sistem tatabahasa yang kosa katanya diuji daripada buku teks yang telah dipelajari dalam tahap satu (Sivaratanam, 2019). Justeru, penerapan inovasi digital ini berkeupaya untuk memperkasakan pelajar dalam pembelajaran kata adjektif.

Objektif inovasi

Projek inovasi ini tercetus apabila melihat terdapat permasalahan dalam pembelajaran kata adjektif dalam kalangan pelajar tahun tiga. Maka, matlamat akhir inovasi ialah pelajar mampu mengenal pasti dan menggunakan kata adjektif dengan tepat. Penguasaan terhadap kosa kata kata adjektif juga dapat ditingkatkan serta mewujudkan

bentuk pembelajaran tatabahasa yang lebih menarik.

Inovasi yang telah dilaksanakan

Inovasi yang telah dilaksanakan ialah sebuah inovasi digital iaitu “Kad Japepan”. “Kad Japepan” adalah satu produk inovasi digital yang merupakan salah satu penyelesaian kepada masalah pembelajaran Kata Adjektif jarak, perasaan dan pancaindera dalam kalangan pelajar tahun tiga. Produk terbahagi kepada 4 bahagian iaitu video pembelajaran, kuiz, latihan pengukuhan dan permainan bahasa. Produk ini menerapkan unsur didik hibur kerana wujudnya unsur lagu. Menurut Siti Farhana Abdullah dan Siti Aisyah Sa’id (2017), penggunaan lirik lagu yang diterapkan dengan cara yang menyeronokkan dapat menjana pemikiran kreatif serta meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar. Malah, unsur pembelajaran trialogikal yang diterapkan dalam bahagian latihan mampu membentuk personaliti positif dalam diri pelajar.



Rajah 1 : Ikon “Kad Japepan” yang dimuat turun



Muka depan



Kandungan produk



Video



Kuiz



Latihan Pengukuhan



Permainan Bahasa

Kelebihan inovasi

Antara kelebihan produk inovasi ini adalah isi kandungan yang menepati Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu tahun tiga. Malah, produk juga mengandungi latihan yang beraras rendah dan aras tinggi. Selain itu, produk yang dihasilkan juga mampu menarik perhatian pelajar dengan adanya unsur didik hiburan seperti nyanyian dan unsur visual yang berwarna-warni. Tambahan pula, menurut Ahmad Rizal Madar dan Jailani Md. Yunus (2005), penerangan yang melibatkan visual visual memudahkan pelajar mendapatkan kefahaman isi pelajaran yang disampaikan.

Kejayaan inovasi

Secara keseluruhannya, produk ini mencapai objektif dan matlamat yang telah ditetapkan pada proposal produk. Kejayaan produk ini adalah :

- i. Produk ini mampu mengatasi masalah pembelajaran kata adjektif dalam kalangan pelajar tahun tiga.
- ii. Pelajar menunjukkan penyertaan yang sangat memberangsangkan.
- iii. Markah atau skor pelajar dalam kuiz dan permainan bahasa juga sangat memuaskan.

Faedah-faedah yang diperoleh daripada inovasi

- i. Meningkatkan penguasaan Kata Adjektif dalam kalangan pelajar tahun tiga.
- ii. Mengurangkan kebosanan dalam pembelajaran Bahasa Melayu.
- iii. Membentuk kemenjadian murid daripada pelbagai aspek.
- iv. Pelajar boleh mengakses bahan secara sendiri di mana-mana sahaja.
- v. Mengurangkan kos dan masa para guru untuk mencetak bahan serta menyemak latihan pelajar.

Rujukan

- Ahmad Rizal Madar & Jailani Md. Yunus (2005). *Gaya Pembelajaran Visual Pelajar Teknikal Menerusi Pembangunan Koswer Berorientasikan Grafik dan Animasi. Prosiding Konvensyen Teknologi Pendidikan ke- 18*. Pusat Penerbitan Universiti (USM).
- Hasnah Hassan. (2019). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Penguasaan Kata Adjektif*.
<https://academyofsingaporeteachers.moe.edu.sg/docs/librariesprovider6/ml-poetry-sg50/seminar-bahasa-melayu-2019/kertas-kerja-sesi-hidang-selari/35-penggunaan-aplikasi-kahoot-dalam-meningkatkan-penguasaan-kata-adjektif.pdf>
- Mohamad Khair Johari, Noraini Abdullah Hee & Zubaidah Zainal Abidin. (2012). *Meningkatkan Penguasaan Penggunaan Kata Adjektif Melalui Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman*. Sekolah Rendah Rivervale. 130-136.
- Sharifah Nor Puteh & Kamarul Azman Abd Salam. (2011). *Tahap kesediaan penggunaan ICT dalam pengajaran dan kesannya terhadap hasil kerja dan tingkah laku murid prasekolah*. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 36 (1). pp. 25-34. ISSN 0126-6020 /2180-0782.
- Siti Farhana Abdullah & Siti Aisyah Sa'id. (2017). *Muzik Mengalun, Bahasa Bergema: Kata Adjektif dalam Lirik Lagu*. Dalam *Prosiding Seminar Bahasa Melayu: Menyempurnakan Kata, Menyampaikan Makna*, hlm 219-227. Singapura: Pusat Bahasa Melayu Singapura.
- Sivaratanam, S. (2019). *Penguasaan Golongan Kata Dalam Kalangan Murid SJKT*. *Jurnal Antarabangsa Persuratan Melayu (RUMPUN) Jilid 7*. 2019. 1-24.
- Zamri Mahamood. (2004). *Strategi pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan pelajar Melayu sekolah menengah*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.

PENGGUNAAN APLIKASI “RIMBA P.B” BAGI PENJODOH BILANGAN DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

NUR AFIFAH AINA BT BENZ AZRAAI

PISMP BM 2 JUN 2018

afifahaina1058@gmail.com

PENGENALAN

Dunia hari ini memperlihatkan betapa pentingnya inovasi dalam kehidupan seharian kita. Menurut Rosni Yusoff & Samad Hanif (2018), inovasi merupakan kebolehan untuk mengaplikasi penyelesaian kreatif kepada masalah atau peluang untuk meningkatkan pengayaan hidup manusia. Oleh itu, pada masa kini penciptaan alatan digital membawa perubahan besar dalam sektor pendidikan dalam meningkatkan kualiti dan memudahkan lagi Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc).

SINOPSIS

Penciptaan inovasi digital ini adalah berteraskan masalah-masalah yang berlaku serta dengan melihat kepada sokongan kajian yang dijalankan. Perkara ini telah memberikan dorongan untuk melakukan inovasi bagi pembelajaran penjodoh bilangan. Inovasi ini mempunyai pelbagai bahan pembelajaran yang interaktif untuk digunakan oleh murid-murid. Selain itu, tema bagi inovasi digital ini ialah tema pengembaraan rimba bagi menarik perhatian murid-murid. Hal ini kerana, terdapat pelbagai jenis gabungan multimedia yang digunakan untuk memeberikan rangsangan kepada murid. Menurut Abdul Hadi, Fong & Toh (2005), semasa menggunakan animasi 3D digital didapati bahawa murid-murid memperoleh pencapaian yang tinggi secara signifikan. Maka, penjelasan di sini merujuk keberkesanan penggunaan bahan interaktif sangat memberikan impak yang tinggi terhadap murid-murid. Bukan itu sahaja, aktiviti permainan dan kuiz yang dibina juga merupakan permainan interaktif kerana mereka dapat meneroka dan bebas bermain sambil belajar.

PENYATAAN MASALAH

- i) Murid lemah dalam penggunaan penjumlahan bilangan
- ii) Lebih menumpukan bahan bertulis atau teks
- iii) Kurang BBB digital penjumlahan bilangan yang berbentuk interaktif.
- iv) Lebih menumpukan penggunaan BBB yang berbentuk mawjud.
- v) Tumpuan murid yang tidak berpanjangan.

OBJEKTIF

Objektif inovasi ini adalah untuk:

- i) Membina inovasi digital berdasarkan multimedia interaktif untuk pengajaran penjumlahan bilangan
- ii) Memudahkan guru menjalani PdP untuk murid lemah dalam kemahiran tatabahasa penjumlahan bilangan.
- iii) Menjadikan proses PdP lebih interaktif & menyeronokkan.
- iv) Meningkatkan daya tumpuan murid.

KEDUDUKAN INOVASI SEBELUM DILAKSANAKAN

Inovasi yang dijalankan ini ialah berdasarkan temu bual yang dilakukan kepada ibu saya yang juga guru bahasa Melayu. Hasil dapatan yang diperolehi mendapati bahawa kurangnya penggunaan BBB berbentuk digital. Guru hanya menggunakan bahan bertulis di dalam buku teks dan buku aktiviti sahaja tanpa menerapkan permainan interaktif. Menurut Ayob Adenan dan Khairuddin Mohammad (2017), masih ramai guru menggunakan tradisi lama di dalam bilik darjah tanpa memikirkan rangsangan untuk murid berfikir. Bukan itu sahaja, guru juga menggunakan strategi yang berpusatkan guru sahaja semasa sesi pembelajaran berlangsung. Perkara ini telah menyebabkan tumpuan murid tidak berpanjangan dan banyak berdiam sahaja. Oleh sebab itu, situasi ini telah menyedarkan bahawa kebanyakan murid-murid kini lebih gemar menggunakan bahan multimedia interaktif berbanding bahan-bahan teks bagi merangsang pemikiran untuk menjadikan PdP menjadi lebih berkesan (Mohd Paris Saleh, 2016)

KELEBIHAN INOVASI

Keberhasilan aplikasi ini boleh dilihat apabila inovasi ini dapat menarik minat murid dari segi penghayatan konsep pengajaran. Hal ini kerana, penggunaan pembelajaran berkomputer amat sesuai digunakan kerana mereka lebih berminat untuk belajar berbanding kaedah “Chalk and Talk” (Robiah Sidin & Nor Sakinah Mohamad, 2007). Inovasi ini juga menggunakan pelbagai gabungan multimedia bagi menjadikan proses pembelajaran yang produktif kerana murid dapat belajar secara kolaboratif serta meneroka aktiviti yang terdapat dalam aplikasi ini. Di samping itu, inovasi ini juga mampu meringankan beban kerja para pendidik. Menurut Lee, Zakri dan Chua (2018), teknologi tidak mengambil alih tugas guru tetapi membantu meringankan kerja guru dalam penyediaan bahan bantu belajar kerana multimedia ini boleh digunakan semula.

KEJAYAAN INOVASI

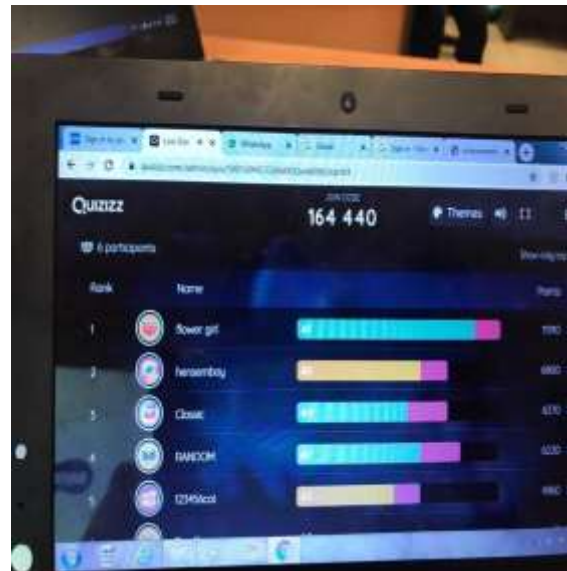
Inovasi ini telah dilaksanakan pada peringkat sekolah sahaja setakat ini. Namun, banyak komen-komen yang positif diberikan oleh guru Bahasa Melayu dan meminta aplikasi tersebut untuk digunakan untuk kelas lain. Malah, ibu bapa juga berminat untuk menggunakan aplikasi tersebut di rumah untuk anak mereka belajar. Seperti yang diketahui, platform yang digunakan untuk melakukan inovasi digital ialah powerpoint. Oleh sebab itu saya memerlukan melakukan beberapa *copy* bagi mengelakkan sebarang kemungkinan yang berlaku. Jadi, antara penyelesaian alternatif yang boleh saya gunakan ialah ‘Scratch’. Aplikasi ini boleh digunakan secara *online* dan segala bahan inovasi yang dibina akan disimpan.

Malah, nota, permainan dan kuiz dapat dihasilkan dengan penyusunan grafik yang kreatif. Hal ini kerana perisian ini telah menyediakan templat, jenis dan saiz tulisan serta tema yang pelbagai dan menarik (Nagavalli, Rozniza Zaharudin, Voon (2019). Oleh itu, perisian ‘Scratch’ ini merupakan penyelesaian alternatif yang terbaik bagi membina produk inovasi digital serta menyelesaikan masalah murid.



Pengisian Aplikasi 'RIMBA P.B'

Uji Lari Di Sekolah



MENGUASAI KATA KERJA AKTIF TRANSITIF DAN PASIF DENGAN EKSPLORASI K.K.A.P

Nur Arifah Awanis binti Shaari

PISMP BM2 JUN 2018

PENGENALAN

Dalam era globalisasi , warganegara yang berkesan mesti dapat menunjukkan pelbagai fungsi dan kritikal kemahiran berfikir seperti literasi maklumat , celik media dan Maklumat , Komunikasi dan Teknologi (ICT) Literasi (Stefanova & Gercheva, 2015). Oleh itu, untuk mewujudkan warganegara yang berkesan, bidang pendidikan kini banyak menggunakan teknologi seperti inovasi digital untuk membantu proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) , (Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif, 2019). Menurut Siti Rosni Mohamad Yusoff dan Abd Samad Hanif (2019) inovasi digital bermula sebagai suatu medium sokongan teknologi dalam pendidikan kerana pelbagai urusan pendidikan dapat dipermudahkan seperti rekod pengurusan murid sumber pembelajaran elektronik dan bahan bantu mengajar berkomputer. Produk inovasi pendidikan pula bertujuan membantu proses pengajaran dan pembelajaran di samping memberikan pendedahan kepada pelajar tentang dunia teknologi maklumat dan inovasi digital .

Projek inovasi digital yang akan dibina mesti berasaskan permasalahan murid semasa proses PdP . Masalah murid biasanya dikaitkan dengan tahap kecerdasan dan psikologi serta terdiri daripada pelbagai faktor yang berkecenderungan menimbulkan permasalahan untuk mempelajari dan mengingat sesuatu yang diajar oleh guru (Zulkifley, 2006). Inovasi digital yang akan dibangunkan mungkin dapat membantu murid dalam meningkatkan kemahiran tatabahasa. Sehubungan dengan itu , satu projek inovasi digital “Eksplorasi KKAP” telah dirancang untuk membantu murid semasa PdP berlangsung. Dalam projek ini , penjanaan idea secara inovatif akan digunakan

untuk merangsang minat murid dalam PdP sekaligus dapat membantu murid mengatasi masalah PdP seperti yang dinyatakan.

MASALAH YANG DIHADAPI

Pada umumnya, murid mempunyai masalah dalam memberikan tumpuan semasa penerangan guru di dalam kelas. Penumpuan di dalam kelas amat penting kerana memberi tumpuan semasa aktiviti PdP dapat meningkatkan kecerdasan minda pelajar (Wiles & Bondi, 1998) . Secara khusus pula , murid juga tidak dapat membezakan kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif pelaku pertama, kedua dan ketiga. Oleh itu, mereka akan melakukan kesalahan umum tatabahasa semasa menulis ayat dan mengarang karangan. Berdasarkan Richards et al. (1992), kesilapan dilakukan oleh pelajar bahasa semasa menulis atau bertutur antaranya disebabkan kurang penumpuan. Oleh itu , kedua-dua masalah adalah saling berkait.

Berdasarkan kajian lalu, Supian (1994) mendapati bahawa kebanyakan pelajar Cina yang mempelajari bahasa Melayu melakukan kesalahan frasa kerja transitif, frasa kerja tak transitif, frasa kerja pasif pelaku diri pertama, kedua dan ketiga. Kajian beliau membuktikan kesalahan frasa kerja transitif merupakan kesalahan yang paling banyak dilakukan oleh pelajar . Muhammed Salehudin (1993) pula mendapati sebanyak 2,402 kesalahan tatabahasa dilakukan oleh pelajar berdasarkan kajian tentang pembelajaran bahasa Melayu dalam kalangan penutur jati. Kesalahan dalam aspek kata ialah sebanyak 1946 , iaitu 81.0% manakala kesalahan dalam aspek ayat ialah sebanyak 456 , iaitu 19.0%.

INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Inovasi Digital Eksplorasi KKAP

Projek digital ini lebih berfokuskan kaedah bermain sambil belajar di mana murid menjawab soalan berbentuk permainan. Di samping itu, kolaboratif juga ditekankan dalam projek ini untuk memastikan murid bekerjasama bagi menyelesaikan masalah. Sememangnya kaedah ini menepati kelas abad-21 di mana salah satu amalan 4C iaitu kolaborasi diaplikasikan. Projek ini dicipta

berpandukan target yang difokuskan iaitu murid tahun 5 terutamanya murid yang mempunyai masalah dalam memberikan tumpuan semasa penerangan guru di dalam kelas. Suasana pembelajaran yang positif dan yang dapat meningkatkan keberhasilan murid yang cemerlang yang holistik memerlukan guru yang berupaya menggunakan perbagai kaedah dan teknik pengajaran (Mok, 2011). Oleh itu, projek ini diperkenalkan bagi memperkenalkan satu kaedah yang lain untuk menarik minat murid dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Deskripsi Inovasi

Inovasi yang akan dibina mempunyai nota-nota pembelajaran kata kerja transitif dan kata kerja pasif. Nota tersebut akan menghuraikan dan menjelaskan apa itu kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif. Selain itu, nota tersebut membezakan jenis kata kerja pasif, iaitu pelaku pertama, kedua dan ketiga. Nota tersebut juga disertai dengan contoh-contoh yang mudah difahami dan sesuai dengan tahap murid. Seterusnya nota tersebut juga mempunyai penjelasan dengan audio suara guru supaya murid lebih mudah memahami pengajaran dan pembelajaran yang berlangsung. Inovasi yang dibina juga mempunyai kuiz dan permainan. Kuiz yang diberikan mempunyai enam soalan (3 soalan KKAT dan 3 soalan KKP), manakala permainan pula mempunyai enam jenis dan murid boleh memilih permainan yang disukai. Kemudian, murid boleh bermain sambil belajar. Inovasi digital ini juga mempunyai muzik latar, warna dan grafik yang menarik, audio suara guru, permainan yang menyeronokkan dan kuiz yang dapat mengembangkan minda.

Strategi Pelaksanaan Inovasi menggunakan Eksplorasi KKAP

Peringkat 1 : murid akan ditunjukkan dengan nota maksud kata kerja dan kata kerja aktif. Murid perlu memahami kata kerja dan bezanya dengan kata kerja aktif. Selepas itu, murid mula memahami, nota seterusnya ialah kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif. Murid dapat memahami, mengetahui dan mengingat kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif yang telah diterangkan secara mendalam. Dalam inovasi digital ini juga, murid mendengar rakaman suara guru untuk penjelasan dan penerangan nota yang ditunjukkan dalam bentuk grafik bertulis.



Gambar 1 : Nota-nota Kata Kerja Aktif Transitif dan Pasif

Peringkat 2 : Murid akan ditunjukkan contoh-contoh kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif bagi memudahkan murid memahami dengan lebih baik. Contoh-contoh yang ditunjukkan juga mempunyai gambar grafik bergerak supaya murid memahami contoh ayat yang diberikan dengan lebih jelas. Contoh ayat aktif transitif ialah “Adik baca buku” . Kata kerja aktif transitif “baca akan diwarnakan atau digariskan supaya murid memberi tumpuan kepada contoh tersebut.





Gambar 2 : Contoh-contoh Kata Kerja Aktif Transitif dan Pasif

Peringkat 3 : Mereka akan diuji dengan kuiz pemahaman . Kuiz pemahaman tersebut hanya untuk meningkatkan pemahaman dan menguji ingatan murid tentang pengajaran yang telah dipelajari. Kuiz tersebut hanya mempunyai enam soalan, iaitu tiga soalan berkaitan kata kerja aktif transitif dan tiga soalan kata kerja pasif. murid boleh menekan mana-mana gambar kuiz untuk menjawab soalan kuiz. Kuiz ini juga mempunyai muzik dan animasi yang tentu dapat menarik murid untuk cuba menjawab soalan kuiz.



Gambar 3 : Kuiz Pemahaman

Peringkat 4 : Permainan yang dihasilkan menggunakan perisian internet ,iaitu Oodlu. Terdapat enam permainan yang telah dihasilkan dan semua permainan mempunyai soalan pemahaman kata kerja seperti di dalam ujian bahasa Melayu. Murid boleh menekan mana-mana permainan yang ditunjukkan dalam Eksplorasi KKAP. Permainan ini dibina bagi membantu murid bersedia untuk menjawab

soalan peperiksaan supaya mereka dapat mengetahui bentuk soalan yang berkaitan dengan kata kerja aktif transitif dan kata kerja pasif. Permainan yang dihasilkan juga sesuai dengan tahap murid malah permainan tersebut mampu memberi motivasi kepada murid untuk terus cuba menjawab soalan walaupun salah.



Gambar 4 : Permainan KKAP

KEADAAN SELEPAS INOVASI

Selepas menjalankan aktiviti , terdapat peningkatan murid dalam kata kerja aktif transitif dan pasif. Sepanjang tempoh pelaksanaan aktiviti, murid telah terlibat secara aktif dan memberi kerjasama yang baik. Inovasi digital Eksplorasi KKAP telah berjaya menarik perhatian murid untuk belajar dan meningkatkan minat dan motivasi murid untuk menguasai kata kerja aktif transitif dan pasif.



Gambar 5 : Murid berminat dan seronok.

IMPAK INOVASI

- meningkatkan kemahiran guru dan murid.
- mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan.
- menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih aktif.
- meningkatkan kecekapan dan keberkesanan hasil pembelajaran.
- memberi peluang pembelajaran yang sama kepada semua murid.

RUJUKAN

Mok S. S. (2011). *Murid dan Alam Belajar*. Ipoh: CIPTA Printing & Publishing Sdn Bhd.

Pembangunan Kurikulum Kementerian Pelajaran Malaysia (2012). *Kreativiti dan Inovasi: Elemen Merentas Kurikulum* . Kuala Lumpur : Kementerian Pelajaran Malaysia.

Richards, J. C., Platt, J. T., Weber, H. & Candlin C. N. (1992) . *Longman Dictionary of Applied Linguistics* . Essex : Longman.

Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif (2019) . *Inovasi Digital dalam Pengajaran dan Pembelajaran* . Selangor : Oxford Fajar Sdn. Bhd.

Stefanova, S. A. & Gercheva, R. S. (2015) . *Application of Triological Design Principles to Practical Education in Networking Technologies* . Annual Journal of Electronics, Issn 1314-0078.

Supian Mohamad Noor (1994). *Analisis Kesalahan Penggunaan Frasa Kerja Bahasa Melayu di Kalangan Pelajar Tingkatan Empat KBSM : satu kajian kes*. (Tesis sarjana yang tidak diterbitkan) . Serdang : Universiti Putra Malaysia.

Wiles, J & Bondi, J. (1998) . *Curriculum Development : A guide to practice* (5th Ed). New Jersey : Merrill.

Zulkifley Hamid. (2006). *Aplikasi Psikolinguistik dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa* . Bentong : PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.

PENGUNAAN INOVASI DIGITAL “TAMAN KATA HUBUNG” MENINGKATKAN KEFAHAMAN MURID TENTANG TAJUK KATA HUBUNG

SHALIZA EILLEN SAPU

PISMP BM 2 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi Taman Kata Hubung ini merupakan inovasi yang akan dihasilkan untuk menerangkan konsep dan penggunaan kata hubung kepada murid-murid. Penghasilan inovasi ini adalah berbentuk digital dengan mengintegrasikan elemen teks dan audio. Selain itu, inovasi ini juga dilengkapi dengan latihan interaktif berkaitan dengan penggunaan kata hubung dalam ayat bertujuan untuk meningkatkan tahap kefahaman murid terhadap konteks penggunaan kata hubung yang dipelajari. Penerangan tentang konsep dan latihan interaktif tentang kata hubung dihasilkan menggunakan perisian Microsoft Office Powerpoint.

MATLAMAT

- a) Mencipta projek inovasi digital iaitu “ Taman Kata Hubung” menggunakan perisian Power Point untuk meningkatkan kefahaman murid tentang kata hubung.
- b) Mengkaji fungsi utama produk inovasi digital terhadap murid-murid untuk meningkatkan kefahaman murid tentang penggunaan kata hubung mengikut konteks yang betul.

OBJEKTIF

Produk inovasi ini akan dihasilkan menggunakan perisian Power Point. Dalam inovasi ini juga latihan interaktif atau latihan pengukuhan akan dihasilkan.

Fungsi utama produk inovasi digital ini ialah untuk membantu memurid memahami definisi kata hubung. Selain itu, memperkenalkan beberapa kata hubung serta definisi dan penggunaannya dalam ayat.

MEDOTOLOGI

Penghasilan inovasi "*Taman kata Hubung*" adalah dibangun berasaskan teori triologikal. Menurut model pembelajaran triologikal, penghasilan inovasi adalah berdasarkan enam langkah yang terdaapt dalam jadual di bawah. Penghasilan inovasi berasakan model trialogikal ini adalah memastikan inovasi ayang akn dihasilkan ialah dapat memenuhi keperluan dan kehendak pembelajaran. Melalui inovasi "*Taman Kata Hubung*" ini keperluan dan kehendak dalam pengajaran dan pemudahcara merujuk kepada Standard Pembelajaran Bahasa Melayu tahun empat iaitu *5.1.4 memahami dan menggunakan kata hubung mengikut konteks*.

KELEBIHAN DAN KEKEURANGAN INOVASI

Pada 15 Oktober 2020 saya telah menjalankan uji lari inovasi digital "*Taman Kata Hubung*" yang melibatkan 5 orang murid Tahun 4 di Sekolah Kebangsaan Long Kevok, Baram. Pada hari yang sama juga saya telah mendapat data pengujian tentang inovasi saya. Keputusan tentang penggunaan inovasi "*Taman Kata Hubung*" ini dapat dilihat melalui hasil maklum balas murid berdasarkan boring soal selidik yang telah saya sediakan menggunakan *google form*. Melalui hasil maklum balas murid tersebut, saya dapat melihat bahawa penggunaan inovasi "*Taman Kata Hubung*" sangat membantu murid dalam memahami konsep dan fungsi kata hubung dengan betul mengikut konteks.

Inovasi "*Taman Kata Hubung*" memberikan beberapa kesan positif terhadap pembelajaran murid terutamanya dalam konteks pengajaran dan pemudahcaraan mata pelajaran Bahasa Melayu untuk Standard Pembelajaran *5.1.4 memahami dan menggunakan kata hubung dengan betul mengikut konteks*. Terdapat beberapa kelebihan inovasi iaitu memudahkan muird memahami kata hubung. Dalam inovasi ini terdapat konsep dan fungsi kata hubung. Hal ini memudahkan murid memahami konsep dan fungsi kata hubung dengan betul. Seterusnya, kuiz interaktif yang terdapat dalam inovasi tersebut juga akan membantu tahap pencapaian murid sama ada mereka telah memahami konsep setiap kata hubung dan fungsinya dengan betil atau tidak.

Tahap pemahaamn murid dapat diketahui melalui jawapan soalan yang dipilih oleh murid, sekiranya murid memilih jawapan yang salah bermakna murid tersebut kurang memahami konsep dan fungsi beberapa kata hubung tersebut.

Namun terdapat juga beberapa kekurangan inovasi “Taman Kata Hubung” pertama ialah semasa menjalankan inoasi tersebut saiz teks adalah kecil hal ini menyebabkan murid kurang jelas tentang untuk membaca teks yang terdapat dalam inovasi tersebut. Selain itu pemilihan warna dan kontra yang kurang sesuai. Pemilihan warna dan kontra yang tidak sesuai menyebabkan teks atau ayat tidak dapat dibaca oleh murid dengan jelas.



Rajah 1.0: Muka depan Taman Kata Hubung

IMPAK INOVASI

Melalui pelaksanaan uji lari yang akan dilakukan di sekolah, inovasi ini dapat menarik minat murid untuk belajar. Hal ini kerana inovasi ini mempunyai pelbagai warna, penggunaan audio dan animasi. Pergerakan animasi dalam inovasi tidak dapat menimbulkan suasana proses belajar yang menyeronokkan. Melalui latihan interaktif ini juga kita dapat menilai kefahaman murid terhadap kata hubung.

KESIMPULAN

Sebagai rumusannya, penghasilan inovasi digital ini bertujuan untuk mengatasi masalah penguasaan murid tentang tajuk kata hubung. Selain itu, inovasi ini juga dapat dijadikan bahan bantu belajar pada masa akan datang.

“EKSPLOKASI KAAD”

WEBSTER BRITZASCA DAWAT

PISMP BM2 JUN 2018

SINOPSIS

Projek “Eksplorasi KAAD” ialah satu inovasi untuk membantu murid sekolah rendah yang mempunyai masalah pembelajaran dalam mempelajari kemahiran tatabahasa bahasa Melayu dari aspek kata adjektif. Dalam inovasi ini kaedah inovasi digital telah diaplikasikan dimana aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah adalah menggunakan bahan teknologi dan maklumat iaitu secara atas talian dan menjawab latihan menggunakan laptop serta kuiz menggunakan aplikasi quizziz. Projek inovasi ini juga dihasilkan dan dibina bagi menarik minat murid sekolah rendah untuk mempelajari tajuk kata adjektif di samping membantu mereka untuk mengingati jenis-jenis kata adjektif.

OBJEKTIF

Objektif utama produk inovasi ini dihasilkan adalah untuk membantu murid yang tidak berupaya untuk mengingat kembali tajuk dan jenis-jenis kata adjektif yang telah dipelajari menggunakan bahan inovasi “EKSPLOKASI KAAD”.

ASPEK INOVASI

Bidang tumpuan utama inovasi ialah inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Projek ini dijalankan dengan tujuan untuk menghasilkan satu bahan inovasi yang mampu mengatasi masalah murid dalam mengingati jenis kata adjektif dan cara penggunaan kata adjektif dengan betul dalam ayat berdasarkan jenisnya yang tepat berdasarkan soalan tugas murid.

Inovasi terhasil daripada permasalahan yang timbul terhadap pembelajaran murid dalam kemahiran tatabahasa dari aspek kata adjektif. Hal ini kerana kata adjektif mengandungi sembilan jenis dan perkara ini

menyebabkan murid agak sukar untuk mengingat dan mempelajari tajuk kata adjektif kerana murid akan menghadapi kekeliruan ketika hendak mengelaskan kata adjektif mengikut jenisnya yang tepat.

“Eksplorasi Kaad” ini bersesuaian dengan kurikulum sekolah rendah dan relevan untuk membantu mengatasi masalah pembelajaran murid sekolah rendah kerana kandungan bahan inovasi adalah menarik, dan isi nota yang diberikan juga adalah menggunakan bahasa yang mudah untuk difahami murid. Kos binaan juga adalah rendah kerana guru hanya perlu membeli data internet untuk melaksanakan aktiviti kuiz menggunakan quizziz dan melihat nota berbentuk video dalam *youtube*. Alat inovasi ini juga mampu menarik minat murid untuk belajar dan lebih bersemangat untuk belajar. Di samping itu, alat ini juga membantu menguatkan daya ingatan murid terhadap tajuk pelajaran yang telah mereka pelajari kerana bahan seperti gambar, video dan nota yang disediakan dalam aktiviti eksplorasi ini sangat menarik serta tersusun dengan kemas.



Rajah 1.0: Kandungan Aplikasi EKSPLORASI KAAD

KELEBIHAN INOVASI

Kelebihan inovasi ini adalah ianya sangat mudah disediakan, tidak memerlukan kos yang sangat tinggi untuk membangunkannya. Mudah digunakan disekolah, berjaya menarik minat murid untuk mempelajari tajuk kata adjektif, aktiviti eksplorasinya juga tersusun dan memudahkan murid untuk mengikuti sesi pembelajaran dengan selesa serta murid mudah untuk mengingati apa yang dipelajari dan mudah menjawab kuiz dengan jawapan yang betul berdasarkan tajuk yang telah dipelajari.

Selain itu, alat inovasi ini juga dapat mengatasi masalah murid dalam mempelajari kata adjektif dan inovasi ini dapat membantu menambah baik proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu serta menarik minat murid sekolah rendah terhadap pembelajaran bahasa Melayu. Daripada pemerhatian yang telah dilaksanakan di sebuah sekolah, dapatan menunjukkan bahawa murid-murid berasa seronok, teruja, ceria dan memberi perhatian dan tumpuan semasa belajar menggunakan alat inovasi "Eksplorasi Kaad". gambar di bawah menunjukkan suasana di dalam kelas semasa belajar menggunakan bahan inovasi.



Rajah 2.0: Uji lari di sekolah

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ini telah berjaya melakukan uji lari di sebuah sekolah di Marudi iaitu Sekolah Kebangsaan Shariff Hamid bersama dengan murid tahun 3 di sekolah tersebut dan melalui perkongsian tersebut didapati bahawa murid-murid tahun 3 di sekolah tersebut sangat seronok dan selesa belajar menggunakan alat inovasi ini dan mereka juga mampu menjawab soalan kuiz dengan jawapan yang betul berdasarkan tajuk yang telah dipelajari.