

KAMUS VOKAL DAN KONSONAN

AG MOHD FIRDAUS BIN AG AJI

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Nama 'Kamus Vokal dan Konsonan' diambil daripada bentuk projek itu sendiri iaitu kamus dan berfokus kepada Vokal dan Konsonan. Kamus ini memberi penekanan terhadap huruf vokal dan konsonan yang terdapat dalam bahasa Melayu. Kamus ini juga dilengkapi dengan pengajaran sebutan huruf, bunyi fonem, cara menulis huruf, contoh bagi gabungan huruf vokal dan konsonan serta latihan pengukuhan bagi bunyi fonem. Kandungan kamus ini terdiri daripada empat pecahan iaitu pengenalan kepada vokal dan konsonan, kamus vokal, kamus konsonan dan latihan pengukuhan. Kamus ini dijangka dapat mempercepat kefahaman dan hafalan murid terhadap bentuk dan bunyi huruf vokal dan konsonan.

OBJEKTIF

- I. Menerapkan pembelajaran Konstruktivisme dalam inovasi.
- II. Meningkatkan kefahaman murid terhadap bunyi vokal dan konsonan dalam perkataan.
- III. Membantu murid untuk menghafal, menyebut dan menulis huruf vokal dengan lebih pantas.

ASPEK INOVASI

Saya memilih untuk menghasilkan sebuah kamus yang menekankan huruf vokal dan konsonan di dalamnya. Penciptaan kamus ini dianggap lebih mudah serta senang untuk difahami oleh murid. Menurut Diab dan Hamdan (1999), kamus dilihat sebagai jambatan yang mampu membina dan mengembang penggunaan kosa kata murid. Dalam konteks ini, saya akan menghasilkan sebuah kamus yang dapat meningkatkan kebolehan murid untuk mengingat bentuk, bunyi dan cara menulis huruf dengan lebih baik. Ringkasnya, kamus ini akan dapat dapat mempercepat kefahaman dan hafalan mereka terhadap bentuk serta bunyi huruf-huruf Melayu. Inovasi ini disasarkan kepada murid tahap satu

yang masih tidak memahami huruf vokal dan konsonan. Kamus ini diharapkan dapat membantu murid Tahun 1 khususnya dalam mengenal huruf-huruf dalam bahasa Melayu.



Inovasi ini dicipta untuk digunapakai dalam subjek bahasa Malaysia sekolah rendah.

Rajah 1.0: Kandungan Kamus Vokal Dan Konsonan

KELEBIHAN

Berdasarkan daripada uji lari pertama, terdapat beberapa kelebihan yang boleh saya senaraikan iaitu mampu menarik minat murid dan mesra pengguna. Inovasi ini mampu menarik minat murid kerana mempunyai warna yang pelbagai, ilustrasi yang menarik dan disimpan dalam bentuk aplikasi digital. Menurut Walker (2012), buku yang menarik bagi anak usia muda ialah buku yang memiliki kesesuaian konteks dan ilustrasi. Dalam konteks ini, kanak-kanak mudah tertarik kerana mereka faham bagaimana aplikasi ini berjalan. Penggunaan ilustrasi yang berwarna-warni amat berkesan dalam sistem kognitif manusia dan mampu meningkatkan tahap ingatan murid berdasarkan warna (Olurinola & Tayo, 2015). Ini dapat dilihat melalui keputusan soal selidik yang menunjukkan peningkatan kefahaman murid terhadap huruf vokal daripada 3 huruf sebelum menggunakan produk kepada 21 huruf selepas menggunakan produk.

Inovasi ini juga dikatakan mesra penggunaan kerana menerapkan unsur penggunaan deria. Murid yang lemah dalam membaca akan dibantu melalui arahan audio dan simbol yang mudah difahami. Simbol merupakan penanda yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang telah digunakan secara tradisional dan lazim digunakan dalam masyarakat (Freddy, 2000). Audio juga digunakan sebagai arahan tambahan untuk membantu murid. Dalam mewujudkan komunikasi berkesan terdapat beberapa perkara, antaranya ialah mewujudkan kefahaman yang sama mengenai ayat-ayat yang diujarkan

(Maimunah, 2000). Dalam konteks ini, saya memastikan jeda, sebutan dan intonasi yang sesuai dalam audio agar murid mudah faham.

KEJAYAAN

Produk 'Kamus Vokal dan Konsonan' ini berjaya dilaksanakan pada peringkat sekolah iaitu 14 Oktober 2020 di Sk Saga-Saga Membakut, Sabah.



Rajah 2.0 : Pelaksanaan inovasi terhadap murid Tahun 1 SK Saga-Saga Membakut, Sabah.

RUJUKAN

- Diab, T. A. & Jihad M. Hamdan. 1999. Interacting with worlds and dictionaries: The case of Jordanian EFL students. *International Journal of Lexicography*, 12.
- Freddy, H. I. (2000). Rajutan semiotika untuk sebuah iklan studi kasus iklan Long Beach. *Jurnal Nirmana*, 2(2), 113-127.
- Maimunah Osman. (2000). *Pengucapan awam yang berkesan*. Insititut Pentadbiran Awam Negara.
- Walker, S. (2012). Describing the design of children books: An analytical approach. *Arts and Humanities Journal*, 46(3), 180-199.

APLIKASI RIANG RIA HUSOHU

AIN AQILAH BINTI ALI SAMAD

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Riang Ria Huraian Soalan Huraian (HUSOHU) merupakan sebuah aplikasi yang membantu pelajar untuk mengembangkan ayat menggunakan teknik HUSOHU. Melalui teknik ini, pelajar dibimbing untuk meluaskan isi tersurat dan isi tersirat dengan huraian yang relevan. Selain itu, aplikasi ini mempunyai beberapa bahagian penting seperti kesalahan tatabahasa, permainan, format ulasan yang boleh mempengaruhi markah penulisan ulasan. Kesemua bahagian ini disusun secara sistematik bagi membantu pelajar menjana kemahiran berfikir secara maksimum. Misalnya, pelajar digalakkan untuk bermain permainan yang disediakan terlebih dahulu sebelum menjawab soalan bagi merangsang kemahiran berfikir dan menggalakkan emosi positif mereka. Permainan yang disediakan sarat dengan kosa kata yang bersesuaian mengikut tema. Tujuannya, khusus untuk membantu pelajar mengingat dan memahami istilah-istilah yang bersesuaian untuk setiap tema.

OBJEKTIF

1. Membina sebuah aplikasi digital interaktif yang khusus untuk membantu murid cemerlang dalam penulisan ulasan.
2. Mengasah kemahiran berfikir murid untuk menjana idea tersirat dan mengembangkan ayat melalui permainan interaktif.
3. Membantu murid menghuraikan isi tersirat menggunakan teknik "HUSOHU".
4. Memantapkan pengetahuan kosa kata murid secara berfokus mengikut tema melalui permainan dan paparan animasi.

MATLAMAT

Meningkatkan kemahiran membuat huraian isi tersurat dan isi tersirat melalui peningkatan budaya berfikir menggunakan teknik “HUSOHU” dan permainan yang terdapat dalam projek inovasi digital interaktif.

IMPAK INOVASI

Projek Riang Ria “HUSOHU” dapat memberi impak positif kepada guru dan murid. Antaranya, projek ini dapat meringankan beban guru kerana projek PdP ini menepati kriteria PAK-21 yang dapat menarik minat murid untuk melibatkan diri dalam proses PdP. Bahkan, projek ini boleh disunting bagi menambah nota dan latihan yang dikehendaki. Rentetan itu, guru dapat menjimatkan masa daripada membina Bahan Bantu Belajar (BBB) yang baharu setiap kali proses PdP dijalankan.

Seterusnya, dengan menggunakan produk ini, pelajar dapat meningkatkan kemahiran menulis melalui penjanaan idea secara berdikari dan membuat huraian yang lebih matang. Ini kerana, produk ini mengandungi banyak kosa kata mengikut tema yang boleh dipelajari menerusi permainan. Permainan yang dibangunkan dan animasi yang dipaparkan juga dapat merangsang murid untuk menjana idea sebelum membina ayat dalam penulisan ulasan. Selanjutnya, penggunaan markah turut diaplikasikan dalam projek ini sebagai peneguhan positif kepada murid. Paling penting, teknik “HUSOHU” yang dibangunkan dapat dijadikan panduan kepada murid sederhana dalam lemah dalam mengembangkan ayat secara tersusun, gramatis dan seterusnya mencapai markah cemerlang dalam penulisan ulasan. Ini kerana Yahya Othman (2005) dan Ahmad Khair Mohd. Nor (2005) bersetuju bahawa kemahiran menulis dipengaruhi oleh pengajaran menulis yang sistematik. Contohnya, dimulai dengan menulis huruf, perkataan, ayat dan akhirnya membentuk sebuah wacana yang bermakna apabila dibaca.

KEBERKESANAN INOVASI

Semasa ujian pengesanan, pelajar diberi ujian ulasan selama 15 minit dan hasil jawapan menunjukkan pelajar gagal menjawab dalam tempoh yang diberikan dan hanya mampu menjawab sebanyak 28 patah perkataan sahaja. Pelajar kelihatan tidak mempunyai idea walaupun berbincang dalam kumpulan seramai empat orang. Oleh itu, pelajar diberikan masa untuk menggunakan projek inovasi Riang Ria “HUSOHU” sebelum membuat uji lari. Projek tersebut mengandungi animasi pendek, ulasan berpandu dan permainan mudah bagi meningkatkan kosa kata pelajar.

Hasil jawapan dalam uji lari 1 menunjukkan peningkatan penulisan daripada segi patah perkataan iaitu sebanyak 77 patah perkataan dalam masa yang diberikan. Selain itu, pelajar juga berjaya menulis menggunakan kosa kata berkaitan dengan kehendak soalan serta mengembangkan ayat menggunakan kata hubung dengan baik. Selanjutnya, teknik “HUSOHU” yang dibangunkan terbukti mampu memudahkan urusan pelajar dalam merangka dan menghuraikan idea secara pantas dan berkesan. Hal ini jelas dapat dilihat apabila latihan yang diberikan berjaya disiapkan dalam masa yang ditetapkan. Hal ini berbeza semasa ujian pengesanan, pelajar mengambil masa yang lama untuk menulis idea dan huraian sehingga menyebabkan ulasan tidak dapat disiapkan.



Rajah 1.0: Muka depan Aplikasi Riang Ria Husohu



Rajah 2.0: Ruang Maklum balas Aplikasi Riang Ria Husohu

PENGGUNAAN APLIKASI PINTAR KANAHAS DALAM MEMBANTU MURID TAHUN 3 MEMPELAJARI KATA NAMA KHAS

ASTON ROLAND ANAK JITAM

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Produk inovasi digital pembelajaran ini merupakan salah satu penyelesaian kepada masalah pembelajaran bahasa Melayu yang berkaitan dengan kata nama khas dan kata nama am dalam kalangan murid tahun 3. Hal ini dikatakan demikian kerana murid-murid menghadapi kesukaran untuk membezakan kedua-dua kata tersebut. Produk inovasi yang bakal dihasilkan ini mempunyai tiga bahagian iaitu nota penerangan, latihan interaktif dan permainan bahasa. Projek yang bakal dibangunkan ialah projek yang diberi nama "Pintar KaNaHas" yang akan membawa murid-murid lebih mengenali kata nama khas, mengetahui perbezaanya dengan kata nama am dan dapat menggunakan kata nama khas mengikut konteks dengan tepat. Alat digital yang bakal digunakan untuk menghasilkan produk inovasi ini ialah aplikasi Powtoon, Thinkable dan juga Wordwall. Pemilihan aplikasi Powtoon ini dilihat sesuai untuk menghasilkan nota berkenaan dengan kata nama khas. Menurut Gagne (1981), multimedia boleh digunakan untuk menarik perhatian, memaklumkan objektif pelajaran, menjana pengetahuan sedia ada, memberi panduan pembelajaran, menyediakan maklum balas dan menilai pencapaian murid-murid.

Selain itu, aplikasi Wordwall dipilih untuk menyediakan latihan dan permainan bahasa kepada murid-murid setelah mereka mempelajari nota yang dihasilkan melalui Powtoon. Latihan yang disediakan merupakan aktiviti bagi mengukuhkan lagi pemahaman mereka berkenaan topik yang dipelajari. Menurut Mahasan Mahmood (2003), kaedah chalk and talk sudah tidak relevan lagi pada masa kini. Di samping murid-murid seronok bermain, terdapat juga proses pembelajaran berlaku dalam masa tersebut. Seterusnya, pemilihan aplikasi Thinkable adalah untuk menggabungkan semua video nota, latihan dan juga permainan bahasa di dalam satu platform agar ianya mudah untuk diakses oleh murid-murid.

OBJEKTIF

Produk inovasi digital yang bakal dihasilkan ialah “Pintar KaNaHas”. Produk inovasi ini akan menerangkan kepada murid-murid sasaran tentang kata nama khas secara umum, jenis-jenis kata nama khas dan penggunaannya yang betul mengikut konteks melalui video nota yang disediakan. Selain itu, produk inovasi ini juga mengandungi latihan dan juga permainan bahasa sebagai aktiviti pengukuhan kepada murid-murid untuk melihat sejauh manakah pemahaman murid-murid setelah video nota tersebut ditayangkan.

ASPEK INOVASI

Projek inovasi yang bakal dihasilkan ini mempunyai tiga bahagian iaitu bahagian pertama yang merupakan nota penerangan berkenaan dengan kata nama khas. Nota yang dihasilkan ini diyakini mampu menarik minat murid-murid untuk belajar berkenaan kata nama khas kerana mempunyai unsur-unsur yang menarik iaitu mempunyai gabungan animasi dan juga bunyi sesuai dengan pembelajaran kreatif dan inovatif jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang membosankan. Pengajaran dan pembelajaran melalui multimedia dipercayai akan dapat melahirkan generasi baru yang berfikiran kreatif dan kritis kerana ciri utama pembelajaran melalui multimedia adalah bersifat kolaboratif dan koperatif (Spencer Kagan, 1993). Di samping itu, latihan interaktif juga disediakan sejurus selepas video penerangan kata nama khas memainkan peranan penting untuk mengukuhkan lagi pemahaman murid-murid dalam topik kata nama khas ini. Tambahan pula, permainan bahasa yang diselitkan pada bahagian ketiga dapat memberi keseronokan kepada murid-murid di samping berlakunya proses pembelajaran dalam permainan tersebut secara tidak sedar.

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan produk ‘PINTAR KaNaHas’ ini setelah pelaksanaan uji lari di SK Sungai Stutong ialah mampu menarik minat murid dan mesra pengguna. Menurut Stewig (2013) pula, warna-warna dalam ilustrasi buku dapat meningkatkan tahap

kefahaman dan ketersampaian konteks makna dalam nota atau permainan tersebut. Dalam konteks ini, kanak-kanak mudah tertarik kerana mereka faham bagaimana aplikasi ini berjalan. Ringkasnya, produk yang dihasilkan ini amat menitikberatkan pemahaman kata nama khas. Setiap nota dan latihan dipastikan agar boleh difahami dengan jelas dan mampu mencapai objektif utama pembelajaran.

KEJAYAAN INOVASI

Produk 'PINTAR KaNaHas' ini berjaya diuji pada 14 dan 15 Oktober 2020 di SK Sungai Stutong, Kuching.

E-CELIK TATABAHASA TAHUN 5

ERNA NATASHA BINTI NAIM

PISMP BM3 JUN 2018

PENGENALAN

Aspek tatabahasa merupakan antara aspek penting yang perlu dikuasai oleh murid untuk membolehkan murid menguasai bahasa dengan lebih cekap (Abdul Rasid Jamian et al., 2014). Tatabahasa merupakan antara aspek yang agak sukar bagi kebanyakan calon UPSR (Che Zanariah & Fadzilah, 2011). Hal ini demikian kerana tatabahasa merupakan sistem bahasa yang mempunyai rumus dan hukum tersendiri. Kandungannya agak banyak dan mempunyai banyak cabang. Oleh itu, murid agak sukar untuk menguasai tatabahasa. Pada peringkat sekolah rendah, murid mula didedahkan dengan aspek tatabahasa secara berperingkat. Aspek tatabahasa dipelajari secara berperingkat daripada yang mudah kepada yang susah. Oleh itu, tatabahasa hendaklah diajar melalui pengajaran yang terancang (DSKP Bahasa Melayu, 2017) seperti penggunaan satu pakej pembelajaran tatabahasa dalam talian.

MASALAH YANG DIHADAPI

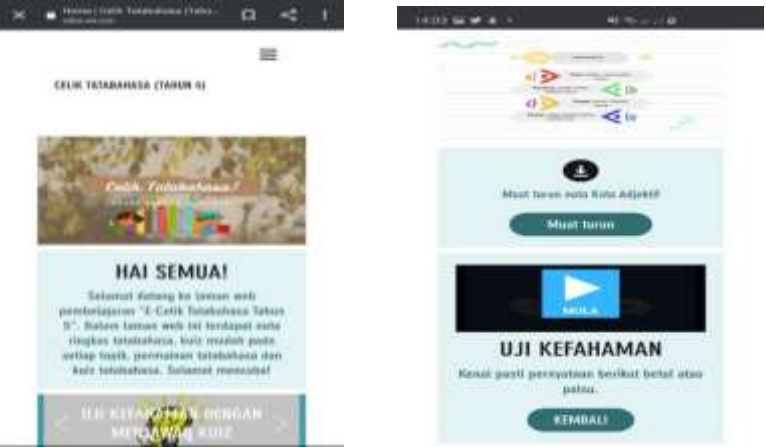
Pembelajaran tatabahasa hanya secara konvensional iaitu merujuk kepada buku teks kemudian membuat latihan dalam buku kerja. Kaedah ini adalah kurang relevan pada masa kini, kerana murid mudah bosan. Kesannya, murid tidak dapat menguasai tatabahasa dengan sebaiknya. Supramaniyam dan Vespahathan (2015), yang menyatakan antara punca kelemahan murid untuk menguasai sesuatu kemahiran adalah disebabkan guru masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional. Hal ini menyebabkan murid kurang berminat dan bermotivasi terhadap pengajaran guru dalam bilik darjah. Generasi muda kini khususnya murid sekolah rendah lebih gemar menggunakan alat-alat teknologi seperti telefon pintar, komputer riba dan sebagainya. Selain itu, mereka juga lebih meminati permainan dalam talian. Alat teknologi ini merupakan peralatan baru dan medium efektif untuk pendidikan (Al mazmi et al., 2013).

INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Projek inovasi yang dibangunkan ialah E-Celik Tatabahasa Tahun 5. Projek inovasi ini adalah bagi subjek bahasa Melayu secara khususnya dalam aspek tatabahasa. Projek ini khusus bagi murid tahun 5 tetapi boleh digunapakai oleh murid tahun 6 bagi melakukan ulang kaji tatabahasa. Secara ringkasnya, projek inovasi ini adalah merangkumi semua topik tatabahasa yang dipelajari dalam tahun 5. Platform bagi inovasi ini adalah laman web yang bertindak sebagai pakej pembelajaran tatabahasa dalam talian. Generasi muda kini khususnya murid sekolah rendah lebih gemar menggunakan alat-alat teknologi seperti telefon pintar, komputer riba dan sebagainya. Oleh demikian, projek inovasi “E-Tatabahasa Tahun 5” berpotensi untuk menarik minat dan fokus murid untuk mempelajari tatabahasa.

Inovasi E-Tatabahasa Tahun 5 merupakan satu pakej pembelajaran tatabahasa dalam talian. Pakej pembelajaran ini dibangunkan menggunakan aplikasi pembangunan laman web (*website builder*) ‘Wix.com’. Pakej ini merangkumi nota ringkas tatabahasa, kuiz dan permainan tatabahasa. Nota tatabahasa dalam inovasi ini dipersembahkan dalam bentuk grafik agar mudah difahami dan menarik minat murid. Nota grafik ini dibangunkan menggunakan aplikasi ‘google slide’. Secara umumnya, nota ini merangkumi semua topik tatabahasa yang dipelajari dalam tahun 5. Dalam inovasi ini, terdapat dua jenis kuiz yang dibina. Pertama ialah kuiz ringkas pada setiap akhir topik dan kedua merupakan kuiz bagi keseluruhan topik tatabahasa tahun 5. Kuiz bagi inovasi ini dibangunkan menggunakan aplikasi ‘wordwall’ dan ‘Googleform’. Komponen terakhir dalam pakej ini adalah permainan tatabahasa yang berfungsi mengukuhkan konsep asas tatabahasa mereka secara bermain sambil belajar. Permainan tatabahasa pula akan dibangunkan menggunakan aplikasi ‘wordwall’.

Jadual 1: Gambar antara muka produk inovasi

<p>Antara muka preview laman web di telefon bimbit.</p>	
<p>Paparan halaman utama di komputer</p>	

<p>Paparan permainan tatabahasa</p>	
<p>Paparan kuiz tatabahasa</p>	

KEADAAN SELEPAS INOVASI

Projek inovasi ‘E-Celik Tatabahasa tahun 5’ merupakan pakej pembelajaran dalam talian. Kekuatan projek ini ialah mempunyai nota tatabahasa yang sesuai untuk membantu murid tahun 5 dalam mempelajari kemahiran tatabahasa. Hasil soal selidik mendapati penilai yang merupakan guru bahasa Melayu semasa uji lari produk, sangat bersetuju dengan nota yang terdapat dalam projek inovasi ini.

4. Isi kandungan produk sesuai untuk membantu murid Tahun lima mempelajari kemahiran tatabahasa Bahasa Melayu.
2 responses



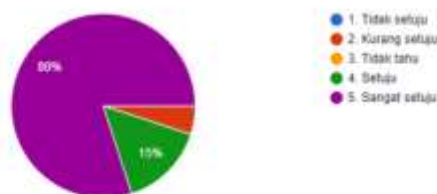
Rajah 1: Penilaian guru terhadap isi kandungan

Selain itu, nota tatabahasa juga dapat dimuat turun. Berdasarkan temu bual dengan guru penilai, guru bersetuju dengan kemudahan muat turun nota kerana membolehkan guru menggunakan nota ini secara tidak dalam talian untuk PdP mereka. Hal ini kerana, berdasarkan Hapini Awang et al. (2020), 57% sekolah di Malaysia masih tidak mempunyai capaian kepada Internet. Ciri nota tatabahasa yang berbentuk grafik juga menarik minat murid untuk membaca seterusnya memahaminya. Kuiz interaktif pada setiap topik membolehkan murid menguji pemahaman tentang topik tersebut. Selain itu, terdapat latihan tambahan yang boleh dimuat turun. Menurut guru penilai, latihan tambahan yang disediakan sesuai sebagai latihan pengayaan murid. Berdasarkan kajian Rossidi Ucop dan Nik Suhaila (2015) latihan pengayaan akan membantu murid untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi murid.

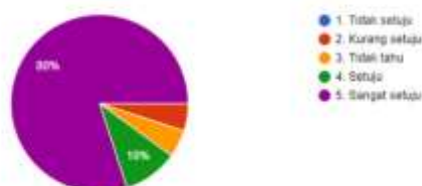
Kekuatan seterusnya, penggunaan 'E-Celik Tatabahasa Tahun 5' menarik minat murid mempelajari tatabahasa. Ini adalah selaras dengan kajian Johari & Fazliana (2010) yang menyatakan penggunaan ICT sebagai BBB dapat meningkatkan minat serta meransangkan minda murid. Berdasarkan soal selidik 85% murid sangat bersetuju menggunakan produk e-Pembelajaran adalah seronok. Berdasarkan pemerhatian juga murid kelihatan lebih fokus dan gembira menggunakan kaedah pembelajaran ini. 80% murid bersetuju dengan menggunakan produk ini dapat menguasai topik tatabahasa dengan lebih baik. Berdasarkan soal selidik juga murid kelihatan lebih bermotivasi untuk belajar tatabahasa menggunakan produk ini di luar bilik darjah.



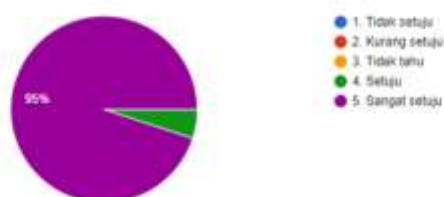
3. Saya cepat memahami topik yang dipelajari selepas menggunakan produk e-Pembelajaran.
20 responses



2. Saya akan kerap menggunakan produk e-Pembelajaran selepas waktu belajar di bilik darjah.
20 responses



4. Saya akan selalu mengajak rakan belajar bersama-sama menggunakan produk e-Pembelajaran.
20 responses



Rajah 2: Penilaian pengguna (murid)

FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG DILAKSANAKAN

Penghasilan produk inovasi ini akan membantu menyediakan guru dengan bahan bantu belajar (BBB). Pada masa yang sama cetakan kertas dapat dikurangkan apabila aktiviti pembelajaran dilaksanakan secara dalam talian. Selain itu, nota dan latihan tambahan daripada produk inovasi ini boleh dimuat turun. Murid juga akan mendapat pengalaman pembelajaran bermakna. Hal ini demikian, dalam pakej pembelajaran ini terdapat nota grafik yang mudah difahami, quiz dan juga permainan tatabahasa yang menarik. Selain itu, murid akan berpeluang untuk membuat pembelajaran sendiri di rumah kerana inovasi ini boleh diakses di mana sahaja.

RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Nur Farah Athirah Khuzaini. (2014). *Strategi pengajaran dan pembelajaran Tatabahasa Bahasa Melayu*. https://www.researchgate.net/publication/308978936_Strategi_Pengajaran_dan_Pembelajaran_Tatabahasa_Bahasa_Melayu
- Al Mazmi, Aslam & Rajan. (2013). The influence of technology on children's health. *International Conference on Technology and Business Management*, 1226-1235.
- Che Zanariah Che Hassan & Fadzilah Abd Rahman. (2011). Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran kemahiran menulis di sekolah rendah. [http://journalarticle.ukm.my/2549/1/67-87Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu.pdf](http://journalarticle.ukm.my/2549/1/67-87Jurnal_Pendidikan_Bahasa_Melayu.pdf)
- Johari & Fazliana. (2010). Penggunaan ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kalangan pendidik Fakulti Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia, Skudai, Johor. <https://core.ac.uk/download/pdf/11787095.pdf>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu Tahun 1 – Tahun 6. Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Supramaniyam & Vespahathan. (2015). Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam kalangan guru-guru mata pelajaran kemahiran hidup di sekolah luar negeri Johor. <http://eprints.uthm.edu.my/id/eprint/8014/1>

KEBERKESANAN INOVASI KLINIK GOKANA DALAM MENGUASAI GOLONGAN KATA NAMA BAHASA MELAYU TAHUN DUA

LYNA ALENA BINTI ROHIZAT

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Golongan kata nama iaitu dalam aspek tatabahasa ini sangat penting kepada setiap murid kerana mereka akan menggunakannya dalam kehidupan seharian mereka. Menurut Abdul Hamid Mahmood (2002), murid merasakan bahasa Melayu sangat mudah kerana merupakan bahasa ibunda mereka tetapi masih terdapat kesalahan tatabahasa yang dilakukan. Oleh yang demikian, guru perlu menyediakan bahan bantu mengajar seperti inovasi digital yang menarik dan berkesan bagi memastikan murid menguasai tatabahasa dengan mudah. Haris (1993) mengatakan kefahaman guru berkaitan sesuatu inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran sangat penting untuk melihat kejayaan pelaksanaannya. Hal ini demikian kerana, pelaksanaan yang gagal akan menimbulkan kesan buruk kepada bakal penerimanya iaitu murid sekolah. Nik Safiah Karim et al. (2009) mengatakan golongan kata nama bahasa Melayu boleh dibahagikan kepada tiga kumpulan iaitu kata nama am, kata nama khas dan kata ganti nama.

Penggunaan inovasi Klinik GOKANA ini menggunakan inovasi digital yang menggunakan TMK dalam PdP bertujuan untuk menarik minat murid belajar. Walau bagaimanapun, inovasi ini adalah untuk memastikan murid-murid dapat menguasai golongan kata nama dengan tepat. Perkembangan teknologi terutama sekali evolusi Internet yang telah mencabar konsep dan teori pendidikan tradisional (Hunt 2004, Resnick & Wirth 1996). Berdasarkan inovasi yang dihasilkan tersebut pengkaji menggunakan video dan audio. Hal ini demikian kerana penggunaan multimedia seperti teks, grafik, audio dan video dapat meningkatkan daya ingatan dan menambahkan minat murid-murid. Pada nota tersebut pengkaji menjelaskan definisi setiap golongan kata nama kemudian menghuraikan secara terperinci setiap isi dan menyenaraikan contoh yang sesuai. Seterusnya, pengkaji membuat satu permainan iaitu meletakkan perkataan dalam golongan kata nama. Guru akan menyuruh murid memilih kata nama am terlebih dahulu sekiranya mereka menjawab betul akan

mendapat skor bagi setiap perkataan kemudian memilih kata nama khas dan kata ganti nama. Pada bahagian latihan dan permainan, guru dapat melihat tahap penguasaan murid terhadap golongan kata nama.

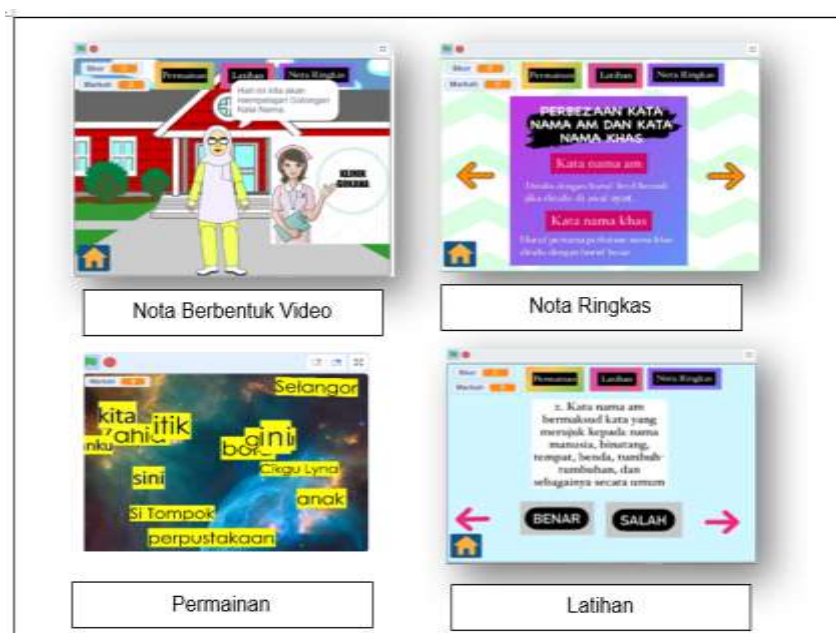
OBJEKTIF

Secara umumnya, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti keberkesanan inovasi Klinik GOKANA kepada murid Tahun Dua manakala objektif khusus bagi kajian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan murid Tahun Dua dalam menggunakan golongan kata nama Bahasa Melayu. Selain itu, inovasi Klinik GOKANA membantu murid membezakan golongan kata nama dengan mudah dan tepat. Inovasi ini juga membantu murid Tahun Dua memahami golongan kata nama menggunakan inovasi Klinik GOKANA.

ASPEK INOVASI

Inovasi ini dijalankan dengan tujuan memudahkan murid menguasai golongan kata nama dengan betul dan meningkatkan pedagogi guru menggunakan inovasi Klinik GOKANA. Di samping itu juga, inovasi ini meningkatkan penggunaan inovasi Klinik GOKANA dalam pengajaran golongan kata nama bahasa Melayu Tahun Dua. Selepas mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh murid dalam menguasai golongan kata nama jadi inovasi Klinik GOKANA telah diperkenalkan. Inovasi terhasil daripada permasalahan yang timbul terhadap penguasaan murid tahun Dua yang lemah dalam memahami golongan kata nama. Murid mengalami masalah membezakan ketiga-tiga golongan kata nama dengan tepat.

Berdasarkan rajah 1 di bawah menunjukkan bahan tindakan yang digunakan iaitu inovasi Klinik GOKANA. Oleh yang demikian, Inovasi Klinik GOKANA digunakan sebagai bahan tindakan bagi membantu penguasaan murid Tahun Dua mengenal golongan kata nama dan dapat membezakan ketiga-tiga golongan kata nama dengan mudah serta menambah baik amalan PdP guru di dalam bilik darjah



Rajah 1: Bahan tindakan Inovasi Klinik GOKANA

Inovasi Klinik GOKANA ini untuk menarik minat murid-murid mempelajari golongan kata nama kerana bersesuaian dengan minat murid yang suka akan keseronokan. Kepelbagaian menjadikan guru lebih kreatif bagi membantu murid belajar dengan cara yang sesuai dan mengikut kemampuan serta minat mereka (Roselan 2003; Salhah 2009). Inovasi Klinik GOKANA ini memastikan murid-murid dapat membezakan dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap golongan kata nama dengan menerusi inovasi Klinik GOKANA.

KELEBIHAN INOVASI

- a) Memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran di bawah topik Golongan Kata Nama.
- b) Menarik minat murid-murid untuk mempelajari golongan kata nama.
- c) Menggunakan inovasi digital yang dapat menarik perhatian murid untuk fokus semasa pengajaran dan pembelajaran.
- d) Berpusatkan murid dan bahan.
- e) Murid seronok dan gembira untuk belajar.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi Klinik GOKANA ini berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah dalam kalangan murid Tahun Dua. Kejayaan inovasi Klinik GOKANA yang dihasilkan telah menjadikan murid berasa seronok untuk belajar kerana menggunakan pendekatan berpusatkan bahan dan murid. Menurut Fazurawati Che Lah (2019), kaedah PAK 21 sesuai dengan jiwa anak muda bagi membantu dalam PdP menjadi lebih ceria dan merangsang minat mereka untuk belajar. Berdasarkan borang soal selidik, murid-murid merasakan inovasi ini membantu mereka untuk memahami golongan kata nama dengan mudah dan penggunaan Klinik GOKANA ini menarik minat mereka untuk belajar.

RUJUKAN

- Abdul Hamid Mahmood. (2002). *Guru dan Bahasa Melayu*. Media Printext (M) Sdn.Bhd.
- Fazurawati Che Lah (2019, September 2). *Belajar lebih menyeronokkan*. *Harian Metro*.
- Nik Safiah Karim, Farid M.Onn, Hashim Musa & Abdul Hamid Mahmood. (2009). *Tatabahasa Dewan Edisi Baharu*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Resnick, L.B & Wirth, J.G. (1996). *The changing of workplace: New challenges for education policy and practice*. Jossey-Bass Publishers.
- Roselan Baki (2003). *Kaedah pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu*. Karisma Publications Sdn.Bhd.
- Salhah Abdullah (2009). *Kecerdasan pelbagai: Aplikasi dalam pengajaran dan pembelajaran*. PTS Profesional Sdn.Bhd.

PENGGUNAAN KATA GANDA DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH RENDAH MENGGUNAKAN APLIKASI ANTARA GANDA

MOHD SYAMIEL NAZMI BIN MAHMUD

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Produk inovasi digital yang bakal dihasilkan ialah sebuah aplikasi pembelajaran bagi mata pelajaran Bahasa Melayu tahun 4 di bawah topik kata ganda penuh. Maka, nama bagi aplikasi ini ialah aplikasi “Antara Ganda”. Bahan inovasi ini digunakan untuk membantu murid Tahun 4 menguasai Standard Pembelajaran 5.2.3 “*Memahami, mengenalpasti dan menggunakan kata ganda mengikut konteks*”. Aplikasi ini menekankan aspek pembelajaran dengan unsur Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dan multimedia interaktif.

Pada 14 Oktober 2020, saya telah dibantu oleh seorang guru Bahasa Melayu SK Muhibahraya, Tawau untuk menjalankan Uji Lari di sekolah tersebut. Saya telah berbincang dan dengan guru tersebut terlebih dahulu berkaitan dengan projek yang dijalankan kerana saya sendiri tidak dibenarkan untuk hadir ke sekolah dan menjalankan projek saya. Beruntung saya dapat menjalinkan kerjasama dengan pihak sekolah khususnya guru tersebut bagi menjayakan uji lari yang dirancangkan.

OBJEKTIF

- Mengaplikasi elemen didik hibur .
- Pendekatan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK).
- Menggunakan media interaktif.

Matlamat utama projek ini dihasilkan adalah untuk meningkatkan penguasaan murid dalam aspek tatabahasa khususnya penggunaan kata ganda penuh. Selain itu, aplikasi ini juga berupaya membantu murid dalam penghasilan ayat yang lebih gramatis. Secara tidak langsung juga, projek ini turut menambah kemahiran mendengar dan membaca murid.

ASPEK INOVASI



Rajah 1: Muka depan Aplikasi Antara Ganda

Menurut kajian A. Chellamal Bagavathy(2005). yang berfokus kepada penguasaan tatabahasa, murid-murid khususnya Tahun 4 Sekolah Rendah mengalami masalah dalam memahami bentuk kata ganda penuh dalam pembentukan kata. Menurut analisis Koay, C. L(2003) murid-murid sering melakukan kesilapan-kesilapan dalam tatabahasa. Penggunaan kata ganda penuh juga tersenarai dalam analisa tersebut.

Kesilapan yang dilakukan oleh murid-murid ialah menggandakan kata jamak atau perkataan yang sudah membawa makna banyak (Koay, C. L,2003). Kesilapan penggunaan kata penanda jamak yang mengalami proses penggandaan turut didapati dalam penulisan para pelajar. Perkataan yang sedia mendukung makna banyak atau ramai digandakan, contohnya rakyat dan penduduk. Kesilapan ini tidak seharusnya berlaku sekiranya para pelajar memahami makna perkataan tersebut dengan betul dan menggunakannya dengan betul dalam ayat (Salina Jaafar, 2016).

KELEBIHAN INOVASI

Setelah menjalani sesi uji lari untuk produk inovasi Antara Ganda ini, dapat dilihat perubahan sikap murid-murid terhadap pembelajaran khususnya pembelajaran tatabahasa pembentukan kata ganda. Data ini diperoleh berdasarkan pemerhatian yang dilakukan semasa sesi uji lari diadakan. Berdasarkan borang pemerhatian, semua murid kelihatan amat teruja dan ingin mencuba inovasi Antara Ganda ini

kerana keupayaannya untuk mewujudkan suasana pembelajaran dua hala yang tidak membosankan.

Antara kelebihan lain produk ini ialah, memberikan penerangan terhadap sesuatu jawapan secara terus. Dalam permainan tersebut memaparkan sebab dan penerangan terhadap jawapan yang disediakan setelah pelajar membuat pilihan jawapan. Hal ini membolehkan penerangan secara langsung berlaku dan membolehkan murid lebih mudah untuk ingat dan faham akan perkara tersebut. Contohnya, penggunaan kata “masyarakat-masyarakat” tidak boleh digunakan kerana masyarakat sudah membawa maksud jamak dan tidak boleh digandakan (Bagavathy, 2005). Terdapat juga kelemahan pada aplikasi ini iaitu, tahap kesukaran soalan. Tahap kesukaran soalan pada aplikasi Antara Ganda berada pada tahap yang sangat rendah. Hal ini menyebabkan, murid yang telah menguasai topik tersebut dapat menjawab soalan dengan mudah dan cepat.

KEJAYAAN INOVASI

Jadual 1: Kejayaan projek terhadap guru dan murid

PENGGUNA	PERKARA
Guru	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dapat membantu murid memahami topik kata ganda penuh dengan mudah. • Guru dapat menarik minat murid dalam pengajaran. • Guru berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif. • Guru dapat membuat kawalan bilik darjah dengan mudah. • Guru boleh menjimatkan masa dalam menyediakan bahan untuk sesi pengajaran dan pembelajaran.
Murid	<ul style="list-style-type: none"> • Murid menjadi seronok semasa belajar. • Murid terdedah dengan penggunaan teknologi secara positif. • Murid boleh memahami dan menguasai penggunaan kata ganda penuh dengan tepat. • Murid melibatkan diri secara aktif dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

Buat masa sekarang dan kekangan-kekangan seperti Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dan pandemik COVID-19, produk inovasi digital Antara Ganda ini hanya sempat dilaksanakan diperingkat sekolah sahaja. Produk ini juga telah saya kongsi kepada beberapa guru Bahasa Melayu yang berada di sekolah-sekolah yang pernah saya menjalani Pengalaman Berasaskan Sekolah (PBS) 1,2 dan 3. Hal ini kerana, selain menjadi lambang perhubungan antara saya dan guru tersebut, ini juga merupakan satu perkongsian yang baik supaya guru dapat meningkatkan kualiti pembelajaran masing-masing. Walaupun begitu, besar sekali hasrat saya agar produk ini dapat dipasarkan dengan lebih meluas khususnya dalam kalangan guru-guru sekolah di seluruh negara. Saya berimpian yang lebih besar untuk membantu guru dalam meningkatkan kualiti pengajaran seterusnya meningkatkan prestasi murid-murid sekolah.



Rajah 2: Pelaksanaan Uji Lari

APLIKASI 'PARAKIT' MEMBANTU DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN (PDP) ASPEK SENI BAHASA PANTUN

MUHAMMAD YUSUF BIN A BAKAR

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi digital ini dibangunkan adalah untuk membantu murid-murid dalam mempelajari dan memahami sebenar-benar nilai estetika dan aspek struktural dalam PdP berkaitan aspek seni bahasa iaitu pantun. Produk inovasi digital ini ialah aplikasi PaRaKit iaitu akronim kepada 'Pantun Rakyat Kita'. Projek inovasi ini memfokuskan kepada pengajaran kepada cara membaca pantun yang betul dengan intonasi yang tepat serta memberikan murid pemahaman mengenai maksud-maksud pantun yang sarat dengan nilai estetika. Akhirnya, terdapat beberapa soalan uji minda cara pembinaan pantun sebagai pengenalan kepada cara membina pantun.

OBJEKTIF

Fungsi utama produk inovasi digital tersebut adalah untuk membantu murid-murid mengetahui cara membaca pantun yang betul dengan intonasi yang tepat serta memberikan murid pemahaman mengenai maksud-maksud pantun yang sarat dengan nilai estetika. Aplikasi ini boleh digunakan oleh guru dalam aktiviti PdP di dalam kelas khususnya apabila mengajar Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Kandungan (SK) aspek seni bahasa berkaitan pantun. Cara saya menilai kebolehgunaannya adalah dengan menjalankan beberapa siri uji lari pada sasaran yang telah ditetapkan iaitu murid tahun 3 SK Sungai Stutong, Kuching, Sarawak. Borang soal selidik dan pemerhatian akan digunakan sebagai instrumen.

ASPEK INOVASI

Aplikasi ini adalah sebuah aplikasi mudah alih dalam telefon pintar dan komputer yang berupa koleksi-koleksi pantun berserta cara bacaan dan maknanya dan juga kuiz ringkas mengenai tajuk pengajaran. Aplikasi ini mempunyai aktiviti yang menerapkan penggunaan multimedia interaktif iaitu terdapatnya integrasi antara teks, audio, grafik, video dan animasi untuk menyampaikan maklumat. Aplikasi ini tidak memerlukan

sebarang sambungan internet untuk digunakan serta boleh diakses pada telefon bimbit dan juga laptop. Inovasi ini dapat mencapai matlamat akhir kerana produk ini amat menepati kehendak kemahiran abad ke-21 kerana menggunakan alat digital, berpusatkan bahan dan murid dan juga menggunakan teknik dan kaedah bermain.

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan yang saya kenal pasti hasil kutipan data menerusi borang soal selidik adalah aplikasi PaRaKit ini mampu menarik minat murid-murid untuk mempelajari pantun. Hal ini demikian kerana, aktiviti ini menerapkan penggunaan multimedia interaktif iaitu terdapatnya integrasi antara teks, audio, grafik, video dan animasi untuk menyampaikan maklumat. Menurut Noor Azliza dan Lilia (2002), melalui multimedia interaktif, suasana PdP menjadi lebih menarik. Murid-murid tertarik dengan grafik yang berwarna-warni, video yang mempunyai animasi kartun dan sebagainya yang terdapat dalam PaRaKit. Aplikasi yang menerapkan penggunaan multimedia interaktif ini berjaya membantu murid dalam memahami topik pembelajaran. Ropp (1999) mendapati bahan pembelajaran berunsur multimedia interaktif mampu bertindak sebagai satu alat kognitif untuk mencetuskan proses pembelajaran, pemikiran kritis dan kreatif, penyelesaian masalah dan pembelajaran. Kekuatan lain yang dapat dilihat adalah pada akses kepada aplikasi PaRaKit ini. Aplikasi ini tidak memerlukan sebarang sambungan internet untuk digunakan serta boleh diakses pada telefon bimbit dan juga laptop. Justeru, PaRaKit ini boleh diakses di mana-mana sahaja termasuklah di kawasan pedalaman yang mempunyai capaian internet lemah. Aplikasi ini juga menepati teori Trialogikal apabila guru, murid dan media (PaRaKit) ini mempunyai penglibatan secara langsung semasa pelaksanaan aktiviti menggunakan PaRaKit ini.

KEJAYAAN INOVASI

Aplikasi PaRaKit ini telahpun berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah ketika siri uji lari di SK Sungai Stutong, Kuching, Sarawak. Aplikasi ini didedahkan dan digunakan oleh murid tahun 3 dan maklum balas telah diambil melalui borang soal selidik dan pemerhatian. Aplikasi ini juga telah digunakan oleh orang awam seperti rakan siswa

dan keluarga apabila sebaran 'link' untuk memuat turunnya disebarikan melalui aplikasi 'Telegram', 'Facebook' dan 'Whatsapp'.

RUJUKAN

- Noor Azliza & Lilia Halim. (2002). Reka bentuk dan keberkesanan pembelajaran berbantuan multimedia pendekatan konstruktivisme bagi Sains KBSM. *Jurnal Teknologi*, 36(E), 19-38. DOI: 10.11113/jt.v36.585
- Ropp, M. (1999). Exploring individual characteristics associated with learning to use computers in preservice teacher preparation. *Journal of Research on Computing in Education*, 31(4), 402–424

PENGAPLIKASIAN E -PENJOBI DALAM MENANGANI KEKELIRUAN PENGGUNAAN PENJODOH BILANGAN DALAM KALANGAN MURID TAHUN 3

NORISMALIZA BINTI ALI BASAH

PISMP BM3 JUN 2018

Sinopsis

Projek inovasi yang dibina adalah sebuah modul interaktif yang diberi nama E- Penjobi iaitu untuk aspek tatabahasa (Penjodoh Bilangan). Kumpulan sasaran utama bagi projek inovasi ini adalah untuk murid tahun 3. E-Penjobi mengandungi tiga komponen utama iaitu nota interaktif, kuiz interaktif dan permainan penjodoh bilangan. Komputer dan telefon pintar kini menjadi pemudah cara untuk menyampaikan maklumat. Produk ini dihasilkan sebagai alat bahan bantu mengajar bagi aspek tatabahasa (penjodoh bilangan) tahun 3. Produk ini merupakan laman web (Wix.com) yang mengandungi slide interaktif, video animasi,, kuiz interaktif serta permainan penjodoh bilangan. Inovasi ini dihasilkan bagi mewujudkan fun-learning serta menjadikan pembelajaran bermakna dengan menerapkan konsep virtual reality. Malah, permainan penjodoh bilangan yang disediakan juga dapat menarik minat murid untuk lebih fokus terhadap pdp. Penggunaan kaedah permainan adalah untuk menambahkan keseronokan kepada pembelajaran. Ianya juga dapat mengurangkan kebosanan dalam kalangan murid (Abd Razak, 1996). Antara kelebihan produk ialah pembelajaran lebih interaktif dengan berorienterasi murid bersama bahan dan guru sebagai fasilitator.

Penjodoh bilangan merupakan topik yang agak mengelirukan murid. Matlamat inovasi ini adalah bagi menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif untuk memudahkan guru bahasa Melayu dalam mempelbagaikan cara pengajaran bagi menarik minat murid untuk sentiasa memberikan tumpuan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang berkesan.

Objektif

E - Penjodi akan dilaksanakan berdasarkan objektif-objektif yang berikut:

1. Menghasilkan alat pdp dalam bahasa Melayu secara berkesan. E-Penjodi

merupakan perisian multimedia interaktif yang dapat menarik minat murid agar dapat menguasai konsep dan fungsi penjumlahan bilangan dengan tepat dan mengikut konteks

2. Meningkatkan kefahaman murid kerana e-penjobi dapat menyelesaikan masalah pdp yang membosankan kerana ianya berbentuk multimedia interaktif yang dapat menarik minat murid untuk sentiasa fokus. Malah, inovasi ini dapat memupuk suasana ceria semasa pdp dengan adanya video animasi yang menarik.
3. E-penjobi juga dapat membantu murid untuk dalam mengenalpasti penggunaan penjumlahan bilangan yang betul. Malah, kuiz interaktif dalam inovasi tersebut juga dapat membantu meningkatkan daya ingatan murid terhadap penggunaan penjumlahan bilangan.

Untuk menilai kebolehgunaan inovasi tersebut, uji kaji uji kaji dilakukan agar dapat mengetahui keberkesanan inovasi tersebut. Malah e-penjobi juga perlu dikongsi kepada pihak sekolah agar pihak sekolah boleh memberi cadangan pembaharuan bagi mempertingkatkan lagi keberkesanan inovasi tersebut. Dalam laman web wix.com tersebut juga disediakan ruangan komen untuk pengguna memberi maklum balas tentang kebolehgunaan produk tersebut.

Kelebihan inovasi

Impak inovasi ini adalah untuk memudahkan murid-murid bagi mempelajari penjumlahan bilangan. Inovasi ini bertepatan dengan ciri-ciri teori pembelajaran dialogikal iaitu berpusatkan pelajar. Guru menjadi fasilitator untuk membimbing murid. Malah, impak inovasi ini juga memudahkan para guru untuk melaksanakan pdp yang berkesan serta dapat mencapai objektif yang telah ditetapkan. Para guru juga mendapat pendedahan mengenai penggunaan ict perisian multimedia interaktif serta dapat menambah koleksi bahan multimedia pembelajaran interaktif.

Proses ujilari dilaksanakan sebelum promosi dijalankan agar penambahbaikan dapat dilaksanakan. Melalui uji kaji 1 dan 2 yang telah dilaksanakan di SK Hua Hin English,

antara kelebihan yang dapat dikenalpasti ialah murid berasa seronok dan lebih fokus semasa mempelajari penjumlahan bilangan tersebut. Bahkan objektif pembelajaran yang telah ditetapkan juga tercapai. Hal ini kerana kesemua murid dapat menguasai lebih daripada empat penjumlahan bilangan tersebut. Mereka juga mendapat lebih daripada separuh markah dalam menjawab kuiz interaktif yang telah disediakan. Set instrumen soal selidik telah digunakan untuk mengetahui keberkesanan produk inovasi tersebut. Hasil daripada soal selidik yang telah diedarkan kepada responden juga mendapati bahawa majoriti responden mempunyai tahap penguasaan yang tinggi terhadap penggunaan inovasi E-penjobi tersebut.

Kesimpulan

Integrasi multimedia dalam pendidikan menjanjikan banyak peluang kejayaan. Jadi penggunaan inovasi digital E-penjobi adalah salah satu medium di dalam dunia pendidikan yang berpotensi melahirkan murid yang cemerlang.

Rujukan

Kementerian Pendidikan Malaysia.(2017). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tahun 3*. Pusat Perkembangan Kurikulum.

Rashidi Azizan & Abd Razak Habib (1996). *Pengajaran bilik darjah kaedah dan strategi*. Masa Enterprise Sdn Bhd.

Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif. (2019). *Inovasi digital dalam pengajaran dan pembelajaran*. Oxford fajar Sdn Bhd.

PENGGUNAAN PINTAR PENJOBIL DALAM MENGUASAI PENGGUNAAN PENJODOH BILANGAN MURID TAHUN DUA

NUR HANI BINTI MD DIAH

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Melalui pemerhatian yang dijalankan semasa Pengalaman Berasaskan Sekolah (PBS) pada semesta dua, tiga dan empat yang lepas, saya dapati bahawa terdapat murid tahun dua yang mengalami masalah dalam penggunaan Penjodoh Bilangan. Semasa guru bahasa Melayu sedang melaksanakan aktiviti berkaitan dengan penjodoh Bilangan, terdapat sebilangan murid sering mengharapkan pertolongan daripada guru. Hal ini dilihat seperti murid tidak dapat melakukan sendiri aktiviti yang dijalankan tanpa bantuan daripada guru. Selain bergantung kepada pertolongan daripada guru, murid juga menerima bantuan daripada bahan bantu belajar (BBB) yang telah dihasilkan oleh guru untuk menyelesaikan tugas yang diberi. Apabila guru sibuk membantu murid lain menyelesaikan masalah, terdapat murid yang tidak melakukan apa-apa kerana mereka menunggu giliran mereka untuk dibantu oleh guru. Berdasarkan situasi ini, masalah pembelajaran yang berlaku ini tidak boleh dibiarkan begitu sahaja namun memerlukan penyelesaian yang perlu dibuat oleh guru dan pihak sekolah.

OBJEKTIF

Objektif Pintar Penjobil ini dilaksanakan juga adalah untuk Produk inovasi digital yang saya hasilkan ialah Pintar Penjobil yang menerangkan dengan lebih mendalam terhadap penjodoh bilangan serta penggunaannya yang bersesuaian dengan konteks dan maksud sesuatu ayat. Fungsi utama produk inovasi Pintar Penjobil ialah untuk memperkukuhkan pemahaman sedia ada murid-murid terhadap penggunaan penjodoh bilangan yang sesuai mengikut konteks dengan mewujudkan *fun-learning* dalam proses pembelajaran murid-murid tersebut. Inovasi Pintar PenJoBil ini juga menerapkan konsep *virtual-reality*. Penggunaan konsep virtual-reality dapat membantu meningkatkan keberkesanan Pintar Penjobil ini kerana murid-murid dapat

membayangkan diri mereka berada pada situasi sebenar walaupun ianya hanyalah simulasi bersifat maya. Kebolegunaan Pintar Penjobil dapat dinilai apabila saya menguji inovasi ini kepada murid-murid. Sekiranya murid-murid semakin mahir untuk menggunakan penjodoh bilangan mengikut konteks yang sesuai, maka inovasi Pintar Penjobil saya berjaya dan boleh digunapakai. Namun sekiranya murid masih keliru tentang penggunaan penjodoh bilangan yang sesuai, maka saya perlu menambahbaik inovasi Pintar Penjobil saya.

ASPEK INOVASI

Inovasi Pintar Penjobil merupakan satu inovasi yang dicipta untuk membantu murid-murid yang ada masalah keliru untuk menggunakan penjodoh bilangan mengikut konteks yang sesuai. Pintar Penjobil ini dapat membantu mereka untuk lebih mudah memahami tentang fungsi penjodoh bilangan dan mereka dapat menggunakan penjodoh bilangan bersesuaian dengan konteks yang dinyatakan. Inovasi Pintar Penjobil ini juga seiring dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kepada suasana pembelajaran yang positif dan kreatif kerana mengandungi permainan dan animasi yang dapat menarik minat murid-murid. Hal ini disokong oleh Mok (2011) yang mengatakan bahawa keberhasilan murid yang cemerlang wujud daripada suasana pembelajaran yang positif dan kreatif.

Berdasarkan pengalaman semasa menjalankan Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) pada semester lepas, saya dapati kebanyakan murid-murid masih keliru terhadap fungsi setiap penjodoh bilangan yang telah mereka belajar. Jadi, saya mencipta inovasi Pintar Penjobil ini supaya dapat membantu mereka untuk lebih mudah memahami tentang fungsi penjodoh bilangan tersebut dan mereka dapat menggunakan penjodoh bilangan bersesuaian dengan konteks yang dinyatakan. Inovasi Pintar Penjobil ini merupakan inovasi digital yang dicipta menggunakan aplikasi scratch.

KELEBIHAN INOVASI

Kelebihan inovasi Pintar Penjobil yang saya cipta ini dapat membantu guru-guru di sekolah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh murid-murid dalam penggunaan penjodoh bilangan. Inovasi Pintar Penjobil juga membantu guru-guru

untuk mencipta kelainan dalam pengajaran mereka dengan menggunakan kaedah pembelajaran berpusatkan pelajar. Hal ini kerana murid-murid berasa lebih seronok kerana mereka dapat memperkembangkan pendapat mereka berbanding hanya berorientasikan guru semata-mata. Hal ini disokong oleh Noriati et. al (2012) yang mengatakan bahawa perkembangan kreativiti murid-murid wujud daripada kaedah pembelajaran yang tidak hanya berorientasikan guru sahaja. Dengan ini, Pintar Penjobil dapat membantu mengukuhkan lagi pemahaman murid-murid terhadap penjodoh bilangan.

Antara kelebihan inovasi Pintar Penjobil ini ialah mengandungi segmen-segmen yang dapat merangsang perkembangan minda murid-murid. Antara segmen tersebut ialah segmen ulangkaji, segmen kuiz pengukuhan, segmen permainan. Dalam segmen ulangkaji, murid-murid dapat mengimbas kembali tentang penjodoh bilangan yang telah mereka belajar semasa tahun 1. Jadi, dengan adanya segmen ulangkaji ini, murid-murid dapat menjawab kuiz pengukuhan dengan betul dan memperoleh markah yang tinggi. Dalam segmen permainan pula, murid-murid dapat belajar sambil bermain. Hal ini dapat memberikan keseronokan kepada murid-murid dan mereka dapat lebih meneroka sesi pembelajaran tersebut. Selaras dengan pendapat Ad Norazli dan Jamil (2004) yang mengatakan bahawa belajar sambil bermain dapat membuatkan murid merasai sendiri pengalaman dalam pembelajaran. Selain itu, Pintar Penjobil ini juga mudah diakses atau membawa erti perkataan lain iaitu mesra pengguna. Hal ini kerana inovasi ini hanya menggunakan satu platform sahaja iaitu scratch yang mudah untuk dibuka oleh sesiapa sahaja tidak kira guru atau murid. Dengan ini, guru dan murid tidak perlu lagi mengakses pelbagai platform untuk mendapatkan sumber dan aktiviti pengukuhan namun hanya membuka laman web scratch sahaja.

KEJAYAAN INOVASI

Kejayaan inovasi Pintar Penjobil setakat ini telah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah sahaja. Hal ini kerana terdapat beberapa penambah baikan yang perlu dilakukan kepada Pintar Penjobil ini. Selepas penambah baikan dilakukan, maka Pintar Penjobil boleh dibawa ke peringkat yang lebih tinggi.

PENGGUNAAN INOVASI KITKAKER DALAM PENGUASAAN KATA KERJA BAHASA MELAYU

NURIN SYAFIQAH BINTI ABD HAMID

PISMP BM3 JUN 2018

PENGENALAN

Inovasi merujuk penemuan baharu yang memiliki perbezaan dengan reka cipta sedia ada atau telah dikenali sebelum sesuatu pembaharuan itu dilaksanakan. Sejarah dengan kehendak dan keperluan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM), inovasi dalam pendidikan adalah perlu dalam membentuk kemenjadian murid. Kaedah pengajaran konvensional yang cenderung kepada pengajaran guru secara sehalu sahaja menyebabkan kebanyakan murid menjadi pasif di dalam kelas. Menurut Mosston dan Ashworth (2011); Anuar Ahmad dan Nelson Jingga (2015), penggunaan BBM, teknik pengajaran yang berkesan diperlukan bagi memudahkan penguasaan suatu kemahiran. Rentetan itu, inovasi Kitkaker telah mengubah persepsi para murid tentang keseronokan PdP Bahasa Melayu.

MASALAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Corder (1973) menyatakan bahawa seseorang tidak akan lari daripada melakukan kesalahan dalam penggunaan sesuatu bahasa. Hal ini berlaku rentetan masyarakat tidak memahami penggunaan bahasa dengan betul. Hal ini disokong oleh Awang Mohamad Amin (1989) yang menyatakan bahawa terdapat kesalahan yang berpunca daripada kekeliruan dan kekacauan. Isu PdPc yang difokuskan dalam makalah ini ialah masalah PdPc dalam topik kata kerja khususnya murid yang mengalami masalah dalam mengenalpasti jenis kata kerja. Selain itu, murid turut mengalami kekeliruan tentang penggunaan kata kerja yang bersesuaian dengan konteks. Kata kerja perlu menerima imbuhan untuk membentuk jenis kata kerja yang lain. Hal ini menimbulkan kekeliruan untuk mengenalpasti jenis kata kerja dan penggunaannya yang bersesuaian dengan konteks. Kekeliruan ini berlaku dalam kalangan murid kerana mereka terpengaruh dengan bahasa Melayu yang kurang penggunaan frasa kerja (Mahmud Muhamad Ali & Mikail Ibrahim, 2007). Kajian Sulaiman Masri dan Razali Ayob (2002) turut membuktikan kesalahan penggunaan kata kerja dari segi ayat.

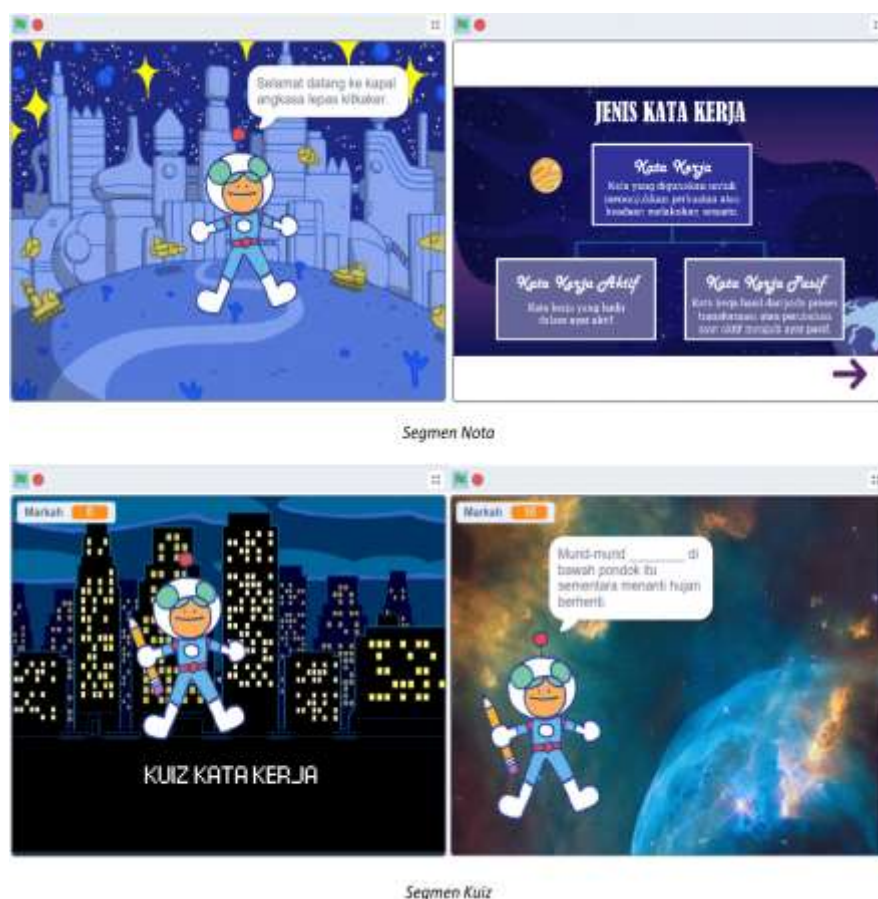
Seterusnya, amalan pengajaran tradisional menyebabkan proses PdPc bahasa Melayu dilihat kurang menarik dan membosankan. Hal ini membuatkan murid kurang berminat untuk mengikuti sesi PdPc (Alizah Lambri & Zamri Mahamod, 2015). Menurut Swanson dan Torraco (1995); Renner (1993), pengajaran kuliah ataupun secara konvensional mempunyai banyak kelebihan. Cantillon (2003) pula berpendapat kaedah kuliah jika disampaikan dengan baik boleh menjadi satu kaedah yang efisien, efektif dan dinamik untuk memperkenalkan tajuk atau konsep yang baharu. Tambahan lagi, guru dapat mengorganisasi idea yang kompleks, memupuk pemikiran kritikal dan dapat membangkitkan minat murid terhadap isi pembelajaran atau topik yang sedang dipelajari melalui kaedah konvensional. Namun demikian, Brown dan Monogue (2001), Gibbs dan Jenkins (1984) serta McKeachie (1999) kaedah pengajaran secara konvensional turut mempunyai kelemahan iaitu boleh menyebabkan murid menjadi pasif. Hal ini kerana, terdapat murid yang hanya mendengar dan tidak berusaha untuk melibatkan diri dalam proses PdPc. Hal ini boleh menyebabkan murid terlalu bergantung terhadap guru sehingga tidak mampu mengeluarkan pendapat atau idea mereka sendiri.

INOVASI YANG DILAKSANAKAN

Inovasi Kitkaker merupakan satu bahan bantu mengajar (BBM) yang membantu meningkatkan penguasaan topik kata kerja dalam PdPc Bahasa Melayu. Hal ini secara tidak langsung membentuk pembelajaran yang bermakna, efektif dan menarik. Murid-murid secara tidak langsung mendapat manfaat yang berguna untuk memperkukuhkan kemahiran tatabahasa mereka dalam topik kata kerja khususnya. Oleh hal yang demikian, saya telah menggunakan inovasi Kitkaker untuk membantu mengatasi masalah PdPc berkaitan kata kerja di samping menambahbaik dan memperkukuhkan amalan PdPc dalam bilik darjah. Inovasi Kitkaker ini dibangunkan melalui aplikasi Scratch dan terdiri daripada tiga bahagian utama iaitu nota, kuiz dan permainan. Pada bahagian nota memperincikan tentang kata kerja dari aspek definisi, contoh perkataan dan contoh ayat. Kuiz pula terdiri daripada sepuluh soalan untuk menguji kefahaman murid tentang kata kerja. Seterusnya, dalam permainan ringkas mengandungi permainan 'pagar sesat' atau lebih dikenali sebagai 'maze'. Murid-murid perlu mencari jalan keluar di samping menjawab soalan ringkas bagi tujuan pengayaan. Tuntasnya, inovasi Kitkaker ini membantu secara efisien dalam pengajaran kata kerja.

Penggunaan inovasi ini dapat meningkatkan kefahaman kata kerja secara efektif. Inovasi Kitkaker ini dibina berdasarkan elemen TMK yang tergolong dalam elemen nilai tambah dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Inovasi Kitkaker membolehkan guru menyediakan pengajaran interaktif berasaskan TMK dengan cepat dan mudah. Hal ini memberi pengalaman PdPc berasaskan Teknologi Maklumat Komunikasi (TMK) kepada murid sekolah rendah dan menarik minat murid untuk kekal fokus sekali gus membantu murid memahami sesuatu konsep dengan cepat dan mudah di samping memupuk pemikiran kreatif murid-murid. Menurut Anas (2014), penggunaan bahan multimedia menjadikan PdPc lebih menarik, jelas sekali gus berkesan dan lebih mudah difahami. Tambahan lagi, murid lebih tertarik kepada pendekatan pengajaran yang lebih interaktif dan berbeza berbanding kaedah tradisional yang berpusatkan guru. Rentetan itu, guru perlulah meningkatkan pengetahuan dan kemahiran berkaitan teknologi agar tidak ketinggalan dengan perkembangan teknologi yang sentiasa berubah mengikut trenda terkini (Ani Omar, 2016).

Tambahan lagi, penggunaan inovasi ini melibatkan pembelajaran berpusatkan bahan dan murid. Buktinya, pada bahagian nota, pengajaran adalah berpusatkan bahan. Murid dapat mendengar dan memahami kata kerja dengan mendalam bersumberkan bahan nota itu. Pada bahagian kuiz dan permainan, strategi pembelajaran berpusatkan murid. Murid perlu menjawab kuiz dan mencari jalan keluar dalam permainan "pagar sesat". Pembelajaran berpusatkan murid membawa kesan yang positif kepada murid. Menurut Alizah dan Zamri (2019), pembelajaran berpusatkan murid secara tidak langsung menggalakkan penglibatan aktif murid dalam pembelajaran mereka. Selain itu, inovasi ini bersifat fleksibel kerana Inovasi Kitkaker ini menerangkan mengenai kata kerja secara menyeluruh sekali gus membolehkannya digunakan kepada murid bagi setiap tahun. Kaedah yang diaplikasi dalam inovasi Kitkaker ini adalah berdasarkan kaedah pembelajaran abad ke - 21 iaitu KBAT dan menggunakan teknik belajar sambil bermain. Jelaslah bahawa projek inovasi ini akan berguna dan berkesan kepada para murid. Gambar rajah di bawah merupakan beberapa antara muka bagi inovasi Kitkaker.



Rajah 1: Antara muka Inovasi Kitkaker

OBJEKTIF

Produk inovasi digital yang dihasilkan adalah untuk:

1. menerangkan kata kerja secara holistik dari aspek definisi, contoh perkataan dan contoh ayat
2. mengintegrasikan kemahiran TMK dalam PdP.
3. memberi pendedahan kepada guru-guru tentang kepelbagaian kaedah pengajaran yang boleh diimplementasikan dalam sesi PdP.

KELEBIHAN INOVASI

Inovasi Kitkaker membantu menyelesaikan masalah dalam PdP Bahasa Melayu topik kata kerja, membantu para murid untuk menguasai kata kerja dengan baik iaitu dapat mengenalpasti jenis kata kerja dan mengetahui penggunaannya sesuai mengikut konteks. Kitkaker mengandungi tiga bahagian utama iaitu nota pembelajaran tentang kata kerja secara terperinci dari segi definisi, contoh dan contoh ayat serta meringkaskan kata kerja dalam bentuk jadual, kuiz yang mengandungi sepuluh soalan untuk menguji kefahaman murid tentang kata kerja serta permainan 'pagar sesat' sebagai latihan pengayaan kepada para murid. Tambahan lagi, inovasi Kitkaker merupakan inovasi digital berterapan teknologi dan mampu meningkatkan minat dan keterujaan murid untuk belajar berbanding PdP kaedah konvensional. Penggunaan inovasi digital ini membawakan kelainan dan sememangnya memudahkan murid- murid mengingat maklumat dan informasi yang disediakan. Hal ini kerana, inovasi Kitkaker menetapkan muzik latar yang berlainan dan sangat menarik bagi

setiap bahagian. Tambahan lagi, inovasi ini turut menerapkan strategi PdP abad ke-21 iaitu KBAT dalam kuiz yang disediakan dan mengetengahkan pembelajaran berasaskan bahan dan berpusatkan pelajar serta menggunakan pendekatan Bermain Sambil Belajar. Pembelajaran berpusatkan pelajar membawa kesan yang positif kepada pelajar. Hal ini dapat membentuk pembelajaran yang aktif dan interaktif kerana kesemua pancaindera murid akan dirangsang untuk mengingat fakta-fakta dengan lebih baik berteraskan teknologi dan multimedia (Mayer, 2001). Inovasi digital ini juga boleh digunakan pada telefon pintar mahupun komputer di samping dibangunkan secara percuma menggunakan aplikasi Scratch.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi Kitkaker berjaya dilaksanakan terhadap murid-murid Tahun 5 di Sekolah Kebangsaan Merlimau 1, Melaka. Murid-murid dilihat sangat teruja menggunakan inovasi ini di samping kekal fokus sepanjang menggunakan inovasi. Inovasi ini juga bersifat fleksibel kerana boleh digunakan sama ada di peringkat sekolah rendah, sekolah menengah mahupun peringkat Institusi Pengajian Tinggi kerana kandungan mengenai kata kerja diterangkan secara menyeluruh.



Rajah 2: Uji Lari di SK Merlimau 1, Melaka

KEADAAN SELEPAS INOVASI

Selepas menjalankan uji lari, didapati bahawa murid-murid dapat menguasai kata kerja dengan lebih baik. Buktinya, murid dapat menjawab soalan-soalan berkaitan kata kerja pada segmen kuiz dan permainan dengan baik. Penggunaan inovasi Kitkaker telah berjaya meningkatkan minat murid-murid untuk belajar dalam keadaan yang santai dan menyenangkan. Tambahan lagi, inovasi ini mengetengahkan kaedah bermain

sambil belajar. Buktinya, pada segmen permainan ringkas menyediakan permainan pagar sesat atau lebih dikenali sebagai "maze" dalam bahasa Inggeris. Murid perlu mencari jalan keluar sambil menjawab soalan-soalan pada kunci-kunci yang disediakan sebagai latihan pengayaan untuk mengukuhkan lagi penguasaan murid dalam kata kerja.

FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG DILAKSANAKAN

- Murid-murid terlibat secara aktif dalam sesi PdP yang berlangsung dalam bilik darjah. Pendekatan pengajaran berpusatkan bahan dan murid berjaya direalisasikan.
- Murid-murid dapat belajar dalam keadaan yang seronok dan santai. Keadaan ini mampu mewujudkan suasana yang kurang tekanan dan boleh memberi motivasi kepada murid-murid untuk bertanya dan melibatkan diri dengan aktif sepanjang PdP berlangsung. Kaedah ini memberi ruang dan peluang ke arah pemupukan sendiri yang positif dalam kalangan murid.
- Inovasi Kitkaker ini dibangunkan tanpa sebarang kos. Inovasi Kitkaker dibangunkan melalui aplikasi atas talian secara percuma iaitu Scratch. Tambahan lagi, boleh digunakan pada telefon pintar mahupun komputer. Inovasi Kitkaker ini sememangnya mudah untuk digunakan.
- Mewujudkan persaingan secara sihat dalam kalangan murid. Hal ini akan memberikan dorongan, semangat dan minat untuk belajar. Murid bersaing secara spontan untuk menjawab soalan dalam segmen kuiz dan permainan.

RUJUKAN

- Alizah Lambri & Zamri Mahamod (2015). Pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu berpusatkan murid di Institusi Pengajian Tinggi: Pelaksanaan dan penerimaan murid. *Jurnal Personalia Murid*, 18(1), 1-9.
- Alizah Lambri & Zamri Mahamood (2019). *Pembelajaran berpusatkan pelajar*. Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ani Omar (2016). Integrasi teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan Melayu mempertingkatkan keyakinan dan keberhasilan guru semasa latihan mengajar. *JPBU* (9), 13-25.
- Anuar Ahmad & Nelson Jingga. (2015). Pengaruh kompetensi kemahiran guru dalam pengajaran terhadap pencapaian akademik pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. *Jurnal Kurikulum dan Pengajaran Asia Pasifik*, 3(2).
- Awang Mohamad Amin. (1989). Tulisan Jawi ke arah penggunaan yang lebih meluas dan berkesan. *Jurnal Dewan Bahasa*, 33(12), 937-941.
- Brown. G & Monouge, M. 2001. AMEE Medical Education Guide no 22: Refreshing lecturing: A guide for lecturer. *Medical Teacher Journal*, 23(3), 231-244.
- Cantillon, P. 2003. ABC of learning and teaching in medicine: Teaching large groups. *British Medical Journal*, 326(7386), 437-440.
- Corder, S. P. (1973). *Introducing applied linguistics*. Penguin Education.

MENINGKATKAN KEMAHIRAN MEMBACA DALAM KALANGAN MURID TAHUN DUA MENGGUNAKAN APLIKASI “KUPANCA”

RAYMOND MERAYANG ANAK REKAN

PISMP BM3 JUN 2018

PENGENALAN

Bidang pendidikan bersifat dinamik kerana sering mengalami transformasi bagi memenuhi keperluan semasa. Pengintegrasikan ciri-ciri pembelajaran abad ke-21 ke dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan amatlah penting ke arah melahirkan murid yang dapat memenuhi aspirasi sistem pendidikan negara. Menurut Alimuddin Mohd Dom (2015), inovasi merupakan suatu idea, amalan atau objek yang dianggap baru dan yang lebih baik. Dalam konteks pendidikan pula inovasi merujuk kepada pembaharuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan pemudahcaraan bagi meningkatkan keberkesanan proses pembelajaran dan pemudahcaraan tersebut. Sebagai contoh, inovasi digital yang selaras dengan anjakan ketujuh dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025) iaitu memanfaatkan teknologi maklumat dan komunikasi bagi meningkatkan kualiti pembelajaran di Malaysia.

MASALAH YANG DIHADAPI

Rasional inovasi ini dibangunkan adalah untuk mendedahkan pembelajaran secara interaktif dapat meningkatkan lagi minat serta kefahaman murid dalam sesuatu topik pembelajaran. Menurut Noriati A. Rashid (2012), pembelajaran elektronik ialah satu proses pembelajaran yang menggunakan sistem atau komponen elektronik bagi mempelbagaikan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kebolehcapaian dan keberkesanan pembelajaran. Menerusi pengaplikasian pembelajaran dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan minat dan tahap penguasaan murid dalam pembelajaran dapat ditingkatkan.

Selain itu, inovasi ini dihasilkan adalah untuk membantu murid yang belum menguasai kemahiran membaca sepenuhnya. Hal ini demikian kerana murid yang belum mahir membaca cenderung untuk menghadapi pelbagai masalah seperti mempengaruhi kemahiran berbahasa yang lain seperti kemahiran menulis (Zulkifley Hamid, 2006). Sebagai contoh, murid yang tidak pandai membaca akan menghadapi kesukaran untuk

menghasilkan penulisan disebabkan mereka tidak pandai mengeja yang merupakan asas kepada penulisan. Secara tidak langsung, masalah ini akan meminimumkan input maklumat yang diterima oleh murid tersebut (Abdul Rasid Jamian, 2011).

INOVASI YANG DILAKSANAKAN

Inovasi KUPANCA

KUPANCA merupakan akronim kepada *Ku Pandai Baca* merupakan satu inovasi yang dapat mendedahkan asas kemahiran membaca kepada murid Tahun 2 yang mempunyai masalah membaca. Selain itu, inovasi ini merupakan satu inovasi yang berfokuskan kata nama am hidup bukan manusia iaitu haiwan yang dilengkapi dengan audio dan visual ejaan nama-nama haiwan dalam Bahasa Melayu dan Jawi. Tujuan utama saya menerapkan tulisan dan ejaan Jawi disebabkan Buku Teks Bahasa Melayu semakan 2019 mempunyai topik yang berkaitan dengan asas tulisan dan ejaan Jawi. Tambahan pula, inovasi ini dilengkapi dengan nota, muzik, kuiz interaktif serta permainan yang akan menjadikan proses pembelajaran murid menjadi lebih menarik serta dapat membantu murid yang mempunyai masalah membaca untuk menguasai asas ejaan dalam Bahasa Melayu.



Rajah 1: Kandungan Aplikasi KUPANCA

Deskripsi Inovasi

Aplikasi *KUPANCA* merupakan akronim kepada *Ku Pandai Baca* merupakan satu inovasi yang dapat mendedahkan asas kemahiran membaca kepada murid Tahun 2 yang mempunyai masalah membaca. Secara ringkasnya inovasi ini merupakan satu inovasi yang berfokuskan kata nama am hidup bukan manusia iaitu haiwan yang dilengkapi

dengan audio dan visual ejaan nama-nama haiwan dalam Bahasa Melayu dan Jawi. Inovasi ini merupakan hasil daripada penggabungjalinan animasi dan audio yang dibangunkan menggunakan perisian *Thunkable*.

Strategi Pelaksanaan Inovasi

Penghasilan inovasi *KUPANCA* dihasilkan berasaskan model trialogikal. Penghasilan inovasi berasaskan model trialogikal adalah untuk memastikan inovasi yang dihasilkan memenuhi keperluan dan kehendak pembelajaran dan pemudahcaraan (Mohd. Majid Konting, 2005). Dalam konteks inovasi ini, keperluan dan kehendak pembelajaran dan pemudahcaraan merujuk kepada Standard Pembelajaran Bahasa Melayu Tahun 2 iaitu *2.1.1 Membaca dengan sebutan yang betul dan intonasi yang sesuai (i) perkataan*.

KEADAAN SELEPAS INOVASI

Inovasi *KUPANCA* mendatangkan banyak faedah dalam konteks proses pengajaran dan pemudahcaraan mata pelajaran Bahasa Melayu. Berikut merupakan kejayaan pelaksanaan inovasi.



Rajah 2: Pengaplikasian Aplikasi KUPANCA dalam Sesi PdP Tahun Dua

Jadual 1: Kejayaan Pelaksanaan Inovasi

Faedah	Penerangan
Memudahkan murid memahami konsep asas ejaan	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan bahan multimedia seperti teks, visual dan audio memudahkan murid untuk memahami konsep asas ejaan berbantuan bahan multimedia tersebut. • Inovasi ini juga mengandungi pemeringkatan latihan selaras dengan prinsip pembelajaran iaitu daripada mudah kepada sukar.
Aktiviti pentaksiran guru menjadi lebih mudah	<ul style="list-style-type: none"> • Inovasi <i>KUPANCA</i> menggunakan aplikasi <i>Thunkable</i> untuk membolehkan guru melaksanakan pentaksiran dengan lebih mudah. • Aplikasi tersebut membolehkan guru melaksanakan pentaksiran dalam bilik darjah mahupun luar bilik darjah.
Kuiz Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> • Inovasi <i>KUPANCA</i> mengandungi kuiz interaktif yang menguji tahap kefahaman pelajar berkaitan ejaan. • Kuiz tersebut bersifat interaktif dan menggalakkan persaingan dalam kalangan murid ketika menjawab soalan kuiz tersebut. • Semasa pelaksanaan kuiz tersebut, murid dapat mengetahui kedudukan mereka dalam bilik darjah berdasarkan markah.
Memudahkan guru menyediakan sumber pembelajaran dan pemudahcaraan	<ul style="list-style-type: none"> • Inovasi <i>KUPANCA</i> merupakan sumber pembelajaran dan pemudahcaraan yang memudahkan guru kerana mengandungi nota, gambar serta kuiz untuk tujuan pentaksiran. • Guru tidak perlu lagi membawa sumber pembelajaran dan pemudahcaraan dalam bentuk salinan keras ke dalam bilik darjah. • Inovasi <i>KUPANCA</i> ini boleh digunakan secara berulang kali kerana berbentuk aplikasi yang boleh • dibuka di laptop dan telefon pintar.
Pembelajaran Abad ke- 21	<ul style="list-style-type: none"> • Inovasi <i>KUPANCA</i> mewujudkan proses pembelajaran dan pemudahcaraan yang berpusatkan murid kerana murid terlibat secara langsung dalam penggunaan inovasi tersebut. • Inovasi <i>KUPANCA</i> ini juga berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi seperti mana yang diberi penekanan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan abad ke-21. • Menerusi inovasi ini, murid dapat membina pengetahuan mereka berkenaan kemahiran • mengendalikan alat digital.

Secara keseluruhannya, inovasi *KUPANCA* mampu mengatasi masalah kemahiran membaca dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Kaedah penggunaan *KUPANCA* ini amat sesuai dengan subjek Bahasa Melayu khususnya sekolah rendah kerana penyusunan grafik yang sistematik dan ringkas memudahkan kefahaman dan hafalan murid. Selain itu, inovasi ini turut memberi peluang kepada guru untuk membentuk pengisian dalam bentuk yang bersesuaian dengan topik dan perancangan pengajaran mereka (Abdul Rasid Jamian, 2011). Di samping itu, sebuah inovasi yang baik membolehkan guru melaksanakan pelbagai aktiviti dengan hanya menggunakan satu bahan yang juga membantu menjimatkan kos dan masa penyediaan bahan bantu mengajar (Muhamad Hassan Abdul Rahman, 2000).

INOVASI DIGITAL E-KATIF BAGI TOPIK KATA ADJEKTIF MURID TAHUN 4

SITI NURMAISARAH BINTI ROSLAN

PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

E-Katif merupakan akronim kepada “e-” iaitu secara atas talian manakala “Ka” bermaksud “kata” dan “tif” bermaksud “adjektif”. Sehubungan itu, aplikasi e-Katif merupakan satu inovasi yang dibina dan dijalankan secara atas talian bagi pengajaran kata adjektif. Pendapat ini disokong oleh Ahmad Zaki Amiruddin, Ahmed Thalal Hassan, Ahmad Abdul Rahman, Nor Abdul Rahman dan Mohd Shahrman Abu Bakar (2014) menyatakan bahawa pembelajaran secara atas talian merupakan salah satu inisiatif kepada pelajar untuk menelaah dan membuat latihan dengan lebih efektif dan fleksibel.

Aplikasi e-Katif telah dibangunkan dengan menggunakan *app builder* “*Thunkable*”. Menerusi aplikasi ini, terdapat empat menu utama yang terdiri daripada Maksud, Jenis Kata Adjektif, Lagu dan Latihan. Sehubungan itu, aplikasi e-Katif sangat relevan untuk difokuskan kepada murid tahun 4. Walau bagaimanapun, aplikasi ini sesuai digunakan tanpa mengira peringkat umur kerana merangkumi keseluruhan maklumat tentang kata adjektif yang membantu meningkatkan tahap pemahaman bagi kata adjektif.

OBJEKTIF

E-Katif merupakan sebuah produk inovasi berbentuk aplikasi digital yang akan saya bangunkan dengan menjalankan fungsi-fungsi utamanya. Antaranya, e-Katif berfungsi menerangkan tentang maksud kata adjektif, memberikan maklumat terperinci tentang jenis-jenis kata adjektif beserta contoh kata adjektif dan contoh ayat, mempunyai unsur didik hiburan dengan segmen lagu dan latihan bagi menguji tahap kefahaman murid-murid. Menurut Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail (2003) menjelaskan unsur didik hiburan dalam pengajaran BM mampu meningkatkan pemahaman murid-murid dalam suatu topik pengajaran. Oleh itu, saya akan menghasilkan media pengajaran yang berkesan kerana aplikasi e-Katif merupakan satu aplikasi yang

lengkap bagi topik kata adjektif yang menggunakan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) sebagai medium pembelajaran.

Selain itu, saya akan menilai kebolegunaan aplikasi e-Katif dengan membuat uji lari terhadap beberapa orang pelajar murid tahun 4 sebanyak dua kali bagi menambah baik beberapa aspek yang masih tidak memuaskan. Rentetan itu, saya akan mengedarkan borang soal selidik dan menjalankan temu bual bagi mendapatkan maklum balas dan pandangan terhadap aplikasi e-Katif.

ASPEK INOVASI

Bahasa Melayu merupakan salah satu mata pelajaran yang abstrak dan penting. Bertitik tolak daripada itu, saya mengambil langkah konkrit menggunakan pendekatan yang sesuai agar mata pelajaran ini tidak membosankan sekaligus meningkatkan motivasi murid untuk belajar. Rentetan itu, aplikasi e-Katif merupakan satu alternatif bagi meningkatkan proses PdPc Bahasa Melayu ke arah yang lebih bermakna dan berkesan khususnya bagi topik kata adjektif. Senario ini bertujuan mampu memberi manfaat yang berguna untuk memperkukuhkan aspek tatabahasa murid-murid. Aktiviti yang terdapat dalam aplikasi ini yang akan digunakan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) seperti segmen yang telah disediakan termasuklah maksud, jenis-jenis, lagu, latihan dan permainan.

Hujah diteruskan, aplikasi e-Katif merupakan alternatif bagi amalan PdPc bagi topik kata adjektif yang menggunakan kaedah konvensional. Hal ini bertujuan membantu meningkatkan tahap penguasaan murid-murid Tahun 4 bagi topik kata adjektif. Rajah 1 menunjukkan bahan tindakan yang digunakan iaitu e-Katif. Bahan tindakan ini digunakan bagi membantu murid-murid agar mampu membuang stigma dan persepsi bahawa belajar kata adjektif sukar, membosankan dan abstrak. Tambahan lagi, e-Katif ini mampu mendorong dan membentuk suasana pembelajaran yang menyeronokkan kerana terdapatnya segmen lagu dan permainan.



Rajah 1: Antara Muka Aplikasi E-Katif

Perbincangan diteruskan, e-Katif akan menggalakkan penglibatan aktif murid-murid apabila murid-murid berpeluang bermain sambil belajar bagi mengenal pasti jenis-jenis kata adjektif, aktiviti berkumpulan nyanyian lagu dan segmen permainan. Hal ini kerana, e-Katif merupakan BBM yang mengintegrasikan TMK bagi meningkatkan kefahaman murid-murid agar mampu membina pengetahuan melalui pengalaman yang konkrit sekaligus membina input baharu tentang kata adjektif. Selaras dengan pendapat Ahmad Zaki Amiruddin et al. (2014) murid-murid lebih seronok belajar menggunakan aplikasi kerana memberi ruang kepada murid-murid untuk membentuk pembelajaran sendiri dan membantu murid-murid untuk meneroka dengan lebih luas khususnya bagi memaksimumkan pengetahuan dan input baharu.

Seperkara lagi, e-Katif menjadikan PdPc guru berpusatkan bahan dan murid. Hal ini kerana, aplikasi e-Katif ini mampu digunakan oleh murid-murid walaupun tanpa guru. Dalam konteks ini, aplikasi e-Katif ini bersifat fleksibel kerana berbentuk *e-learning* dan *m-learning*. Tambahan lagi, pengajaran Bahasa Melayu merupakan satu pembelajaran autentik yang memerlukan murid-murid untuk membina kefahaman konsep berdasarkan pengalaman murid sendiri disamping memerlukan bimbingan asas tentang pengetahuan kata adjektif. Menurut Aliff Nawi et al. (2014) menyatakan bahawa pembelajaran menggunakan aplikasi berpotensi meningkatkan mod dan motivasi intrinsik murid-murid untuk lebih menguasai sesuatu topik. Motivasi intrinsik amat penting dalam untuk dipupuk dalam kalangan murid-murid agar murid-murid tidak berasa bosan untuk mempelajari topik kata adjektif ini. Jelaslah bahawa, matlamat aplikasi e-Katif sangat jelas dan merupakan satu inisiatif bagi membantu

murid-murid menguasai penggunaan kata adjektif mengikut konteks sekaligus meningkatkan tahap kefahaman tentang kata adjektif.

E-Katif memberi murid peluang kepada murid untuk mempelajari kata adjektif dengan lebih fleksibel. Hal ini kerana, e-Katif boleh disediakan bertujuan murid-murid dapat menggunakannya di mana sahaja dan pada bila-bila masa. Segmen yang disediakan ini sangat membantu murid-murid dalam mengulang kaji tentang kata adjektif dengan lebih terperinci kerana dilengkapi dengan maksud, jenis-jenis kata adjektif berserta konteks ayat yang tepat dan gramatis. Tambahan lagi, murid-murid boleh mempelajari kata adjektif dengan menyeronokkan kerana aplikasi yang dibina sangat menarik dan boleh dibuka dengan menggunakan telefon pintar. Antara segmen yang disediakan termasuklah nota tentang maksud, jenis-jenis kata adjektif, latihan, permainan uji minda dan lagu tentang kata adjektif. Sehubungan itu, aplikasi ini merupakan salah satu inisiatif bagi murid-murid yang masih keliru tentang jenis-jenis kata adjektif dan penggunaan kata adjektif mengikut konteks. Menurut Jamalludin Harun dan Zaidatun Tasir (2003) guru perlu kreatif dalam menyediakan dan merancang PdPc bagi mengatasi masalah yang dihadapi oleh murid-murid khususnya bagi suatu topik yang masih belum dikuasai dengan baik dan sempurna. Rajah 1 menunjukkan antara muka aplikasi e-Katif yang digunakan sebagai amalan PdPc terhadap murid-murid.

KELEBIHAN INOVASI

- a) Meningkatkan motivasi intrinsik murid-murid untuk belajar tentang kata adjektif dengan bersemangat.
- b) murid-murid dapat memahami dengan lebih mudah dan cepat tentang penggunaan kata adjektif mengikut konteks.
- c) Mampu menarik minat murid belajar.
- d) Membantu murid belajar dengan lebih fleksibel kerana boleh belajar menggunakan telefon pintar dan komputer riba di mana sahaja.
- e) Membantu guru-guru dan murid meningkatkan pengetahuan dan penggunaan teknologi.

KEJAYAAN INOVASI

Antara kejayaan yang telah dicapai semasa fasa pelaksanaan dan kawalan ialah murid-murid belajar dengan sangat seronok. Selain itu, murid-murid dapat menguasai topik kata adjektif dengan jelas dan mudah. Noor Rohana Mansor (2017) berpendapat impak inovasi mampu menarik minat murid belajar. Tambahan lagi, guru-guru juga menunjukkan reaksi positif tentang e-Katif dan tertarik dengan penggunaan dan fungsi yang disediakan. Hal ini kerana, membantu murid belajar dengan lebih fleksibel kerana boleh belajar menggunakan telefon pintar dan komputer riba di mana sahaja. Akhir sekali, membantu guru-guru dan murid meningkatkan pengetahuan dan penggunaan teknologi.

RUJUKAN

- Ahmad Zaki Amiruddin, Ahmed Thalal Hassan, Ahmad Abdul Rahman, Nor Abdul Rahman & Mohd Shahrizan Abu Bakar (2014). Penggunaan Aplikasi Atas Talian Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Ketiga: Pengenalan Kepada Quizlet.Com. *Prosiding Seminar Antarabangsa Kelestarian Insan 2014 (INSAN2014)*, Batu Pahat Johor, 9-10 April 2014
- Aliff Nawati, Mohd Isa Hamzah, & Surina Akmal Abd Sattai. (2014). Potensi penggunaan aplikasi mudah alih (mobile apps) dalam bidang Pendidikan Islam. *The Online Journal of Islamic Education*, 2(2), 26-35
- Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir (2003). *Pengenalan Kepada Multimedia*. Venton Publishing Sdn Bhd
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2017). *Dokumen Standard Kurikulum dan Prestasi Tahun 4*. Bahagian Pembangunan Kurikulum
- Noor Rohana Mansor (2017). Impak inovasi kurikulum ke atas pembelajaran bahasa. *Journal of Humanities Language, Culture and Business (HLCE)*, 1(1), 143-5152

INOVASI E-IBU PERI
SITI NURSYAQILAH BINTI SAFE'I
PISMP BM3 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi 'e-Ibu Peri' ini merupakan sebuah media pengajaran interaktif yang boleh diakses melalui aplikasi dan laman web. Inovasi ini berfokuskan topik peribahasa Bahasa Melayu. Perkataan 'e' membawa maksud elektronik manakala inovasi ini dinamakan 'Ibu Peri' kerana terdapat beberapa kategori di dalam peribahasa oleh itu, inovasi ini mengandungi 3 jenis peribahasa yang boleh digunakan oleh murid-murid di dalam penulisan dan untuk menambah pengetahuan serta penguasaan dalam peribahasa. 3 jenis peribahasa yang terdapat di dalam produk yang dihasilkan ini ialah simpulan bahasa, perumpamaan dan juga pepatah. Ketiga-tiga jenis peribahasa ini dapat digunakan oleh murid di dalam penulisan karangan. Fokus kumpulan sasaran inovasi e-Peribahasa adalah untuk murid-murid sekolah rendah iaitu tahun 4 hingga 6.

OBJEKTIF INOVASI

Terdapat 3 objektif utama inovasi e-Ibu Peri :

1. Inovasi e-Ibu Peri dapat membantu murid-murid dalam memahami dan menguasai makna sesuatu peribahasa dengan lebih mendalam.
2. E-Ibu Peri dapat meningkatkan minat murid dalam pembelajaran dengan menggunakan penggunaan teknologi yang interaktif dan mudah diakses.
3. Inovasi ini juga dapat meningkatkan ilmu murid-murid mengenai peribahasa terutamanya simpulan bahasa, perumpamaan dan pepatah.

MASALAH YANG DIHADAPI

Semasa mengikuti sebuah program inovasi, satu inovasi dalam PdP yang dibina adalah untuk topik simpulan bahasa iaitu salah satu jenis peribahasa. Hasil pemerhatian semasa menjalankan aktiviti, hampir 70% murid yang datang berkunjung tidak tahu topik simpulan bahasa dan peribahasa secara keseluruhannya. Murid-murid ini tidak dapat menjawab soalan simpulan bahasa dengan betul kerana tidak

menguasai maksud simpulan bahasa tersebut. Selain itu, pengalaman menjalani PBS selama 3 fasa juga mendapati murid kurang menguasai peribahasa. Hasil temubual yang dijalankan dengan murid-murid di sekolah mendapati ramai antara murid-murid hanya dapat menjawab satu atau dua soalan mengenai peribahasa yang dikemukakan. Perkara ini menunjukkan ramai murid tidak menguasai topik ini secara keseluruhannya. Fokus utama inovasi e-Ibu Peri dibina adalah untuk menyelesaikan masalah pembelajaran topik peribahasa yang dihadapi oleh murid-murid.

Banyak kajian-kajian lepas yang dilaksanakan menyatakan bahawa murid-murid sekolah rendah tidak menguasai peribahasa dengan baik. Berdasarkan kajian yang dilaksanakan oleh Arni Johan (2012) dan Norhashimah Junaini (2010), para pelajar tidak dapat memahami peribahasa dengan baik kerana bagi pelajar, peribahasa mengandungi makna abstrak yang sukar untuk digarap. Selain itu dapatan kajian Mohd Ridzuan (2017) menyatakan bahawa sepanjang beliau mengajar di sekolah tempatnya bertugas, kebanyakan murid-murid kurang penguasaan di dalam topik peribahasa bahasa Melayu.

INOVASI E-IBU PERI

Pelaksanaan Inovasi 'e-Ibu Peri' :

- a. E-Ibu Peri mengandungi 2 bahagian iaitu bahagian untuk murid dan cikgu.
- b. Bahagian murid mengandungi 3 peringkat pembelajaran. Kandungan dan soalan di setiap peringkat adalah berbeza. Peringkat 1 mengandungi set simpulan bahasa, peringkat 2 yang mengandungi peribahasa jenis perumpamaan. Kemudian, peringkat 3 mengandungi pepatah. Akhir sekali murid dapat mengakses Mod Belajar.
- c. Terdapat video animasi yang mengandungi peribahasa di dalam setiap peringkat. Setiap video akan diletakkan peribahasa mengikut jenis peribahasa di setiap peringkat. Video tersebut akan memberikan maksud sesuatu peribahasa dalam bentuk jalan penceritaan.
- d. Mod belajar pula mengandungi lebih daripada 50 kad imbasan peribahasalain selain yang terkandung di dalam set pembelajaran. Mod belajar ini bertujuan untuk meningkatkan ilmu murid-murid dalam peribahasa supaya murid dapat menggunakan peribahasa ini di dalam hasil penulisan.

- e. Bahagian kedua merupakan bahagian untuk guru. Bahagian guru mengandungi video animasi dan kad imbasan digital yang boleh digunakan sebagai salah satu bahan bantu mengajar untuk mengajar murid-murid topik peribahasa.



Rajah 1. Langkah Penggunaan Inovasi e-Ibu PERI oleh Murid



Rajah 2. Langkah Penggunaan Inovasi e-Ibu PERI oleh Guru

KEADAAN SELEPAS INOVASI

Berdasarkan pemerhatian selepas menggunakan inovasi e-Ibu Peri dijalankan ke atas murid-murid tahun 4, reaksi positif terpancar di wajah murid-murid. Menurut Jamalludin dan Zaidatun (2003) penggunaan media di dalam P&P mengurangkan

pembelajaran berpusatkan guru dimana kaedah ini membolehkan pelajar meneroka isi pelajaran mereka secara bebas. Inovasi ini dapat menarik perhatian murid-murid semasa pembelajaran dimulakan. Hal ini kerana, 'e-Ibu Peri' mengandungi set pembelajaran yang berunsurkan video animasi yang menarik dan mudah difahami. Semasa penggunaan e-Ibu Peri, murid-murid kelihatan sangat gembira ketika menggunakan 'e-Ibu Peri'. Menurut Norah et al. (2012), penggunaan media di dalam proses pendidikan akan menambah proses pemahaman pelajar lebih mendalam dan menjadikan aktiviti pembelajaran yang lebih pelbagai. Hal ini terbukti jelas apabila terdapat murid-murid yang dapat menjawab soalan dengan baik selepas menggunakan inovasi e-Ibu Peri. Pemahaman murid mengenai peribahasa yang digunakan semakin meningkat kerana mereka dapat memahami peribahasa tersebut menerusi video animasi yang disediakan seperti kajian yang dijalankan oleh Syamsulaini dan Mashitoh (2016), penggunaan video terbukti berkesan dalam bidang pendidikan.

Seterusnya, murid-murid juga senang mengingat maksud peribahasa. Temu bual yang dijalankan bersama guru pembimbing dan guru Bahasa Melayu di sekolah tersebut mendapati bahawa guru-guru tertarik dengan penyampaian 'e-Ibu Peri' yang menggunakan cerita mengandungi peribahasa. Pengaplikasian cerita di dalam PdP dapat membantu murid-murid untuk lebih senang mengingat maksud peribahasa selain dapat memberikan murid contoh penggunaannya di dalam ayat.



Rajah 3. Pelaksanaan Inovasi e-Ibu Peri

FAEDAH INOVASI E-IBU PERI

Antara faedah yang diperolehi oleh murid-murid selepas penggunaan inovasi e-Ibu Peri ialah :

- Murid-murid lebih mudah untuk faham penggunaan dan maksud peribahasa dalam ayat.
- Murid-murid dapat menghafal dan mengenali lebih banyak peribahasa
- Murid-murid dapat membina ayat yang mengandungi peribahasa.
- Meningkatkan perhatian murid di dalam kelas.
- Meningkatkan motivasi murid kerana PdP yang menyeronokkan dan mudah.

RUJUKAN

Arni Johan. (2012) Pembelajaran peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah. *Jurnal Perkongsian Profesional Bagi Guru-guru Permulaan 3*, 62–78.

Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2003). *Multimedia dalam pendidikan*. PTS Publication & Distributors.

Mohd Ridzuan. (2017). Penguasaan peribahasa dan makna menggunakan pisatun. *Seminar Antarabangsa Pedagogi Kali Ke-8 (PedA8)* (pp. 1-6). Sarawak : Universiti Malaysia Sarawak.

Norah M. N., Nurul Izzati H. & Radhiah A. R. (2013). The framework for learning using video based on cognitive load theory among visual learners. *Published in Proceedings of the 5 th Conference on Engineering Education*, 15-20.

Nor Hashimah Jalaluddin & Junaini Kasdan. (2010). Remaja Malaysia dan peribahasa Melayu. *Jurnal Linguistik*, 10, 158 – 172.

Syamsulaini Sidek & Mashitoh Hashim. (2016). Pengajaran Berasaskan Video dalam Pembelajaran Berpusatkan Pelajar: Analisis dan kajian kritikal. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 24-33.