

DIGITAL HISTORY COMIC

AMIR HAIKAL BIN ANUAR

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Produk inovasi digital yang bakal dihasilkan adalah “Digital History Comic” yang berfungsi sebagai BBM kepada guru dan murid bagi subjek Sejarah Sekolah Rendah. Murid dan guru perlu menggunakan capaian internet untuk mengimbas kod atau membuka pautan yang disediakan menggunakan telefon bimbit atau komputer. Objektif penciptaan produk inovasi digital ini adalah meningkatkan tahap pemahaman murid terhadap Pdp Sejarah dan menambahbaik bahan serta kaedah Pdp menjadi lebih menarik. Projek ini menyasarkan murid tahun 6 di kawasan perumahan Taman Bertam Perdana, Kepala Batas, Pulau Pinang. Platform yang digunakan untuk menyiapkan projek inovasi digital ini adalah Google Chrome sebagai enjin carian maklumat, Book Creator untuk mencipta buku cerita dan juga Kahoot sebagai aktiviti pengukuhan kepada murid. Antara impak inovasi ini adalah, memudahkan guru merancang strategi Pdp dan meningkatkan pemahaman murid terhadap subjek Sejarah dengan adanya penggunaan elemen multimedia seperti teks, visual, grafik, audio dan animasi yang menarik.

OBJEKTIF

Fungsi utama produk inovasi digital ini adalah sebagai BBM kepada guru dan murid. Cara untuk menilai kebolehgunaanya adalah dengan menggunakan capaian internet, di mana murid dan guru boleh menggunakan telefon bimbit atau komputer untuk mengimbas kod atau membuka pautan yang disediakan. Jika pengguna dapat memaparkan komik dan kuiz tersebut, bermakna produk tersebut berjaya dan dapat digunakan bagi tujuan pembelajaran. Berikut adalah objektif penciptaan produk inovasi digital ini:

1. Meningkatkan tahap pemahaman murid terhadap Pdp Sejarah.
2. Mengetengahkan Pembelajaran Abad ke-21(PAK21) iaitu TMK dalam Pdp Sejarah.
3. Membaikpulih dan meningkatkan bahan serta kaedah Pdp yang biasa kepada yang lebih baik dan menarik.

ASPEK INOVASI

Projek Yang Bakal Dibangunkan

Projek yang dibangunkan adalah suatu projek inovasi digital yang menggunakan aplikasi daripada laman sesawang bagi membentuk satu bahan bantu mengajar(BBM) bagi mata pelajaran Sejarah. Projek ini bertujuan sebagai BBM yang menyokong Pdp guru di dalam bilik darjah. Projek ini memfokuskan kepada murid tahun 6 di Sekolah Kebangsaan Permatang Bertam, Kepala Batas, Pulau Pinang.

Platform yang saya gunakan untuk menyiapkan projek inovasi digital ini adalah Google Chrome sebagai enjin carian maklumat, Book Creator untuk mencipta buku cerita dan juga Kahoot sebagai aktiviti pengukuhan kepada murid. Keperluan penghasilan produk inovasi ini adalah bertujuan menambahbaik bahan Pdp yang sedia ada supaya menjadi lebih menarik. Produk ini juga dihasilkan untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap Pdp Sejarah. Hal ini bertepatan dengan Model Trialogikal Pembelajaran di mana artifak yang terhasil akan meningkatkan pengetahuan seluruh kumpulan iaitu murid (Thomas & Israel, 2014). Selain itu, produk ini juga mampu memberi kemudahan kepada guru dan murid untuk menggunakannya sama ada di dalam mahupun di luar bilik darjah.

Sebagai seorang guru, strategi Pdp yang sistematik, sesuai dan menarik haruslah menjadi fokus utama bagi memastikan proses Pdp berjalan lancar dan mampu mencapai objektif pembelajaran harian. Penggunaan buku teks dan 'chalk and talk' boleh dilabelkan sebagai kaedah yang konservatif dan lapuk pada masa ini. Hal ini kerana kaedah ini sebenarnya membuatkan murid kurang merangsang pemikiran dan kurang bergerak secara fizikal. Menurut Sabitha(2005), murid hanya melihat dan mendengar apa yang ditulis dan disampaikan oleh guru tanpa melakukan aktiviti. Pdp

Sejarah seharusnya mampu menarik minat murid untuk meneroka dan menghayati peristiwa lalu mengikut kronologi yang sebenarnya bagi memastikan murid mampu menanam semangat patriotik dan menjadikan peristiwa lalu sebagai pedoman pada masa hadapan.

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan produk inovasi ini adalah ianya sangat menarik minat murid. Hal ini kerana murid dilihat bersemangat untuk belajar setelah guru memaparkan komik menggunakan komputer riba. Berdasarkan pemerhatian saya, murid juga memberikan sepenuh tumpuan ketika guru memberi penerangan dan membaca komik bersama-sama. Seterusnya, produk ini juga telah berjaya melibatkan murid secara total. Meskipun terdapat murid yang agak pasif ketika uji lari dijalankan, namun murid tersebut tetap turut serta dalam membaca komik digital dan menjawab soalan kuiz yang dikemukakan kerana kaedah yang digunakan mampu memotivasikannya untuk meneroka perkara baru(Thomas & Israel, 2014). Di samping itu, produk ini juga bersifat mesra pengguna(Sabitha, 2005). Hal ini kerana, pengguna seperti murid, guru atau ibu bapa hanya perlu menekan alamat pautan atau mengimbas 'QR Code Scanner' yang disediakan. Sekaligus pengguna boleh terus mendapatkan dua item dalam satu pautan iaitu komik digital dan juga kuiz atas talian. Akhir sekali, produk ini dapat meningkatkan kefahaman murid terhadap subjek Sejarah. Berdasarkan borang soal selidik yang telah dijawab oleh murid, mereka berjaya menjawab soalan berkaitan komik dengan tepat.



Rajah 1: Muka depan komik menggunakan aplikasi Book Creator



Rajah 2: Menyusun jalan cerita dan mereka bentuk komik menggunakan Book Creator



Rajah 3: Penyediaan soalan kuiz sebagai aktiviti pengukuhan menggunakan Kahoot

KEJAYAAN INOVASI

Produk ini berupaya dijalankan di peringkat sekolah kerana murid-murid yang terlibat adalah semuanya masih belajar di peringkat sekolah rendah. Produk ini juga telah berjaya mendapat maklumbalas yang positif dan membina daripada pihak ibu bapa yang juga merupakan guru di sekolah. Mereka memberi sokongan penuh terhadap penggunaan inovasi dalam Pdp kerana berpendapat bahawa inovasi digital memberi impak yang positif terhadap pendidikan di sekolah.

15 Oktober 2020 – Uji Lari Sesi 1 di Taman Bertam Perdana, Kepala Batas



Gambar 1 - Murid mendengar taklimat dan membaca komik



Gambar 2 – Murid menjawab soalan kuiz *online*



Gambar 3 – Murid menjawab borang soal selidik

16 Oktober 2020 – Uji Lari Sesi 2 di Taman Bertam Perdana, Kepala Batas



Gambar 4 – Murid mendengar taklimat daripada guru



Gambar 5 – Murid mengimbas QR Code menggunakan telefon bimbit bagi menjawab kuiz *online*



Gambar 6 – Murid menjawab soalan kuiz *online* menggunakan telefon bimbit berdasarkan soalan yang dipaparkan pada komputer riba

MALAYSIA IDENTITY KIT (MIK)

ANIS FADHLIANA BINTI ZULKUFLI

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

Sinopsis

Inovasi MIK dibangunkan untuk membantu murid memahami topik Identiti Negara Kita dengan lebih baik di samping menarik minat mereka untuk belajar subjek Sejarah. Penghasilan MIK adalah berdasarkan masalah-masalah yang dikenal pasti hasil daripada perbincangan yang dijalankan serta kajian daripada beberapa jurnal penyelidikan terhadap PdP mata pelajaran Sejarah. Antara alatan yang digunakan untuk penghasilan projek inovasi ini adalah aplikasi Animaker dan Genially. Oleh itu, diharapkan agar inovasi ini dapat membantu proses PdP subjek Sejarah khususnya topik Identiti Negara Kita.

Objektif

Objektif bagi penghasilan inovasi MIK adalah untuk membolehkan murid dapat menyatakan lambang-lambang kenegaraan seperti Jata Negara, Bendera Kebangsaan, Lagu Kebangsaan, Bahasa Kebangsaan dan Bunga Kebangsaan dengan tepat. Seterusnya murid dapat mencapai skor yang telah ditetapkan dalam kuiz interaktif MIK berkaitan topik Identiti Negara Kita. Objektif akan dapat dicapai melalui penskoran murid dalam kuiz interaktif MIK. Manakala borang soal selidik akan digunakan semasa uji lari sebagai salah satu daripada alat pengukur keberkesanan inovasi MIK terhadap penglibatan murid tentang topik yang dipelajari.

Aspek Inovasi

Berdasarkan hasil perbincangan yang dijalankan serta rujukan daripada beberapa jurnal penyelidikan PdP subjek Sejarah, isu yang saya perolehi ialah segelintir murid sukar untuk menyatakan simbol-simbol yang menjadi identiti negara kita. Hal ini berlaku kerana murid kurang peka terhadap kepentingan topik Identiti Negara Kita dalam memupuk nilai-

nilai patriotik di kalangan generasi hari ini. Seterusnya, inovasi MIK perlu dibangunkan kerana murid sukar memahami dan menghafal maklumat tentang topik Identiti Negara Kita. Manakan tidak, ianya memerlukan ketekunan murid untuk membaca serta mengingat semua fakta-fakta yang terdapat di dalam buku teks (Abdul Razaq, 2007). Akhir sekali, kaedah dan pendekatan tradisional turut membataskan minat murid untuk melibatkan diri dalam aktiviti PdP kerana murid-murid pada masa kini lebih maju dan mereka gemarkan cabaran serta persaingan antara satu sama lain.

Keberkesanan Inovasi

Saya telah melaksanakan uji lari di Sekolah Kebangsaan Bukit Tampoi (SKBT) untuk menilai keberkesanan hasil projek inovasi yang telah saya bangunkan. Uji lari telah dijalankan selama dua hari bertariikh 14 dan 15 Oktober 2020. Pada uji lari pertama, saya mengaplikasikan projek ini kepada murid-murid Tahun 5 Arif di SKBT. Sepanjang pemerhatian saya, beberapa orang murid di barisan belakang terpaksa datang ke hadapan untuk mendengar video penerangan yang ditayangkan kerana suara kartun yang mewakili cikgu Anis ditengelami oleh muzik latar belakang. Manakala kuiz interaktif pula mengalami masalah teknikal yang tidak dapat dibendung.

Oleh itu, pada uji lari kedua saya telah membuat pengubahsuaian dan penambahbaikan terhadap projek inovasi saya. Hal ini bertujuan untuk menilai projek inovasi bagi mengesahkan kebolegunaan dan menjamin kualiti produk yang dihasilkan (Siti Rosni, 2019). Penilaian dibuat melalui instrumen borang soal selidik terhadap 10 orang murid 5 Arif SKBT. Hasil borang soal selidik menunjukkan kesemua responden bersetuju bahawa inovasi MIK memudahkan mereka untuk memahami Topik Identiti Negara Kita dengan lebih baik. Hal ini kerana, penggunaan unsur-unsur hipermedia seperti animasi, bunyi, grafik, hiperteks dan warna dalam inovasi MIK mampu menarik minat mereka untuk mempelajari topik tersebut (Lachs, 2009). Manakala seramai 8 orang murid menyokong bahawa inovasi MIK memudahkan mereka untuk memahami sejarah lambang-lambang kenegaraan serta membantu mereka menjelaskan kepentingan lambang-lambang tersebut.

Selain itu, murid yang paling lemah dalam menguasai topik ini telah diuji menggunakan kuiz interaktif MIK. Hasilnya, murid tersebut mencapai skor yang telah ditetapkan. Secara tidak langsung, ini membuktikan keberkesanan inovasi MIK dalam membantu murid menguasai Topik Identiti Negara Kita. Di samping itu, guru mata pelajaran Sejarah sekolah tersebut menilai hasil projek dengan cara mengaplikasikan projek ini dalam proses PdP beliau. Sebarang komen telah dinyatakan pada borang soal selidik yang disediakan. Menurut beliau, produk ini mempunyai multimedia interaktif yang menarik serta isi kandungan produk sesuai untuk membantu murid Tahun 5 mempelajari topik Identiti Negara Kita. Beliau juga berpendapat bahawa produk ini menyediakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan mampu memudahkan kerja seharian.

Uji Lari di sekolah



Kelebihan Inovasi

Penggunaan pelbagai media audio visual seperti teks, grafik, audio, video dan animasi ke dalam inovasi MIK dapat membantu murid untuk memahami serta menguasai topik Identiti Negara Kita dengan lebih efektif. Hal ini kerana, menurut Ismail. Z (2002), perisian multimedia boleh merangsang domain kognitif murid agar mesej pengajaran yang disampaikan boleh difahami dan diingati dalam jangka masa yang lama. Manakala, penggunaan kuiz interaktif pula dapat membantu meningkatkan penglibatan aktif murid dalam aktiviti PdP. Malahan, ianya juga dapat menambah baik amalan pembelajaran dan pemudahcaraan guru di sekolah bagi subjek Sejarah (Wong, 2012).

Kejayaan Inovasi

Kejayaan inovasi MIK diperingkat sekolah ialah dapat membantu guru menyediakan media instruksional TMK dengan cepat dan mudah di samping memberikan pendedahan kepada murid tentang dunia teknologi maklumat dan inovasi digital. MIK juga berjaya merangsang minat murid untuk belajar subjek sejarah khususnya Topik Identiti Negara Kita. Kejayaan yang diperoleh hasil kerjasama daripada pelbagai pihak telah membantu melancarkan proses pembangunan projek inovasi digital ini. Setiap inovasi yang dibangunkan akan mengalami evolusi dan perlu ditambah baik dari semasa ke semasa kerana perubahan isu pendidikan dan keperluan idea untuk strategi pengajaran dan pembelajaran yang baharu.



MEMPELAJARI TAJUK ETNIK DI MALAYSIA MELALUI PENGUNAAN APLIKASI #MYMALAYSIA

AMIRAH FATINI BINTI AYOB

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi timbul hasil daripada wujudnya perasaan tidak puas terhadap situasi sedia ada justeru mewujudkan peluang untuk memperbaiki tersebut dengan melakukan perubahan ataupun penambahbaikan. Semasa saya mengadakan Pengalaman Berasaskan Sekolah (PBS) selama tiga kali, saya mendapati sesetengah murid mengalami masalah dalam memahami pengajaran guru yang rata-ratanya dijalankan secara lisan berasaskan sumber buku teks terutamanya bagi topik sejarah tahun 6 tajuk 11: Kita rakyat Malaysia. Masalah ini timbul kerana pembelajaran yang disampaikan secara lisan hanya mampu menarik minat murid dalam tempoh masa yang singkat.

OBJEKTIF

Antara objektif projek inovasi ini dibangunkan adalah membantu murid memahami dan mengingat topik Etnik di Malaysia dengan lebih mudah dan berkesan, menarik minat murid dalam mata pelajaran sejarah khususnya dalam tajuk Etnik di Malaysia serta menanam perasaan saling menghormati sesama kaum walaupun berbeza latar belakang agama dan adat resam.

SITUASI SEBELUM INOVASI DILAKSANAKAN

Sebelum inovasi ini dilaksanakan, guru-guru cenderung untuk mengajar topik ini menggunakan buku teks dengan kaedah chalk and talk. Kaedah ini dilihat kurang berkesan kerana pemikiran murid perlu dijentik berdasarkan pengalaman sedia ada murid dalam kehidupan seharian.

ASPEK INOVASI

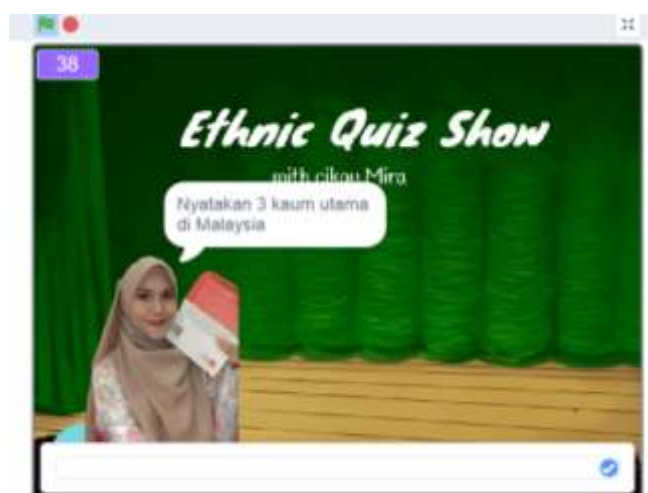
Projek yang saya bangunkan adalah sebuah aplikasi pendidikan subjek sejarah yang bertajuk #MYMALAYSIA. Aplikasi #MYMALAYSIA ini merupakan aplikasi pendidikan bagi subjek sejarah Tahun 6, Tajuk 11: Kita rakyat Malaysia. Tema bagi projek inovasi yang ingin saya bangunkan adalah berdasarkan standard kandungan 11.1 iaitu Kaum dan Etnik di Malaysia. Ia merupakan aplikasi pembelajaran yang menggunakan konsep imaginasi melancong sambil belajar ke negeri negeri tertentu dan mengenali setiap etnik yang terdapat di negeri tersebut.



Rajah 1 : Muka depan MyMalaysia



Rajah 2: Animasi



Rajah 3 : Ethnic Quiz Show

Inovasi ini mampu mencapai matlamat akhir dengan cara; pertama, ia dibahagikan kepada tiga segmen utama iaitu set induksi, isi kandungan dan kuiz interaktif. Melalui aktiviti pada set induksi, murid akan bersama sama menyanyi lagu "Saya Anak Malaysia" sebagai pendedahan kepada tajuk ini. Melalui aktiviti ini, ia dapat menarik

minat dan merangsang pemikiran murid untuk terlibat secara aktif sepanjang aktiviti pembelajaran.

Bahagian isi kandungan yang berkonsepkan melancong sambil belajar, murid boleh memilih destinasi yang diingini antara Kuala Lumpur, Sabah atau Sarawak dan mengenali setiap kaum dan etnik yang dominan di tempat tempat tersebut. Justeru, murid akan didedahkan dengan maklumat seperti latar belakang etnik, tarian tradisional, makanan tradisional, tarian tradisional dan perayaan setiap kaum dan etnik di Malaysia. Oleh itu ia membantu murid untuk mengingat dan menjelaskan semula maklumat tentang kepelbagaian kaum di Malaysia. Melalui permainan interaktif pula, murid dapat menjawab kuiz ringkas sekaligus menguji kefahaman mereka mengenai topik ini. Guru juga boleh melakukan pentaksiran melalui kuiz interaktif ini.

PERLAKSANAAN INOVASI

Uji lari telah dilaksanakan pada 9, 12 dan 15 Oktober 2020 di SK Guar Perahu, Pulau Pinang. Uji lari akan dibuat sebanyak dua kali kepada dua kelas berbeza iaitu kelas 6UTM dan 6UPM. Instrumen yang akan digunakan semasa uji lari dibuat adalah borang soal selidik yang akan diedarkan kepada pelajar, guru pembimbing dan pihak pentadbir sekolah, pemerhatian dan temubual bersama guru.



Rajah 4: Uji lari 1 12 Oktober 2020



Rajah 5 : Para pelajar kelihatan fokus semasa mempelajari topik etnik di Malaysia menggunakan aplikasi #MYMALAYSIA

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan yang dapat dilihat melalui projek #MYMALAYSIA ini adalah , wujudnya konsep melancong sambil belajar. Hal ini menimbulkan inovasi dalam kaedah PdP kerana ia berbeza dengan teknik pengajaran guru di kelas. Inovasi ini timbul hasil daripada wujudnya perasaan tidak puas terhadap situasi sedia ada justeru mewujudkan peluang untuk memperbaiki tersebut dengan melakukan perubahan ataupun penambahbaikan. Selain itu, produk ini juga sarat dengan elemen multimedia seperti gambar, audio dan animasi. Pembelajaran visual dan audio berpandukan gambar dan efek bunyi membolehkan murid-murid menerima isi pelajaran dalam kelas dengan berpandukan bahan-bahan bergambar serta bahan audio yang menarik dan memberansangkan. Melalui unsur-unsur seperti bunyi bunyian, animasi dan kontras warna yang menarik, maklumat yang diterima oleh murid akan lebih mudah diingati. Tambahan pula, apabila murid mendengar elemen bunyi, mereka dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman lepas.

KEJAYAAN/KEBERKESANAN INOVASI

Hasil daripada uji lari yang telah dijalankan sebanyak dua kali di peringkat sekolah, keberkesanan produk ini dapat dilihat melalui tiga jenis borang soal selidik yang diedarkan kepada 10 orang murid dan seorang guru pada kali pertama uji lari, dan 20 orang murid serta dua orang guru untuk kali kedua. Hasil menunjukkan sebelum

inovasi diadakan, sebanyak 19 orang murid (63%) menyatakan mereka tidak dapat menyatakan sekurang-kurangnya 5 etnik yang ada di Malaysia. Namun begitu, soal selidik selepas inovasi dijalankan menunjukkan sebanyak 26 orang murid (87%) menyatakan mereka sudah mampu menyatakan sekurang-kurangnya 5 etnik yang ada di Malaysia. Hal ini disokong dengan pemerhatian yang menunjukkan majoriti murid dapat menyatakan lebih daripada 5 etnik di Malaysia semasa sesi soal jawab diadakan. Selain itu, 98% murid bersetuju produk #MYMALAYSIA dapat menambah pengetahuan mereka tentang topik etnik-etnik di Malaysia. 85% murid dapat menjelaskan tujuan sambutan perayaan di Malaysia selepas inovasi dijalankan berbanding hanya 36% sebelum inovasi dijalankan. Hasil ini dapat dilihat apabila murid dapat menjawab soalan berkaitan dengan tujuan sambutan perayaan melalui kuiz interaktif yang disertakan didalam aplikasi ini. Guru juga bersetuju bahawasanya produk #MYMALAYSIA ini dapat membantu mempercepatkan kerja seharian dan isu kandungan produk sesuai untuk membantu murid Tahun 6 mempelajari topik etnik di Malaysia.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, produk #MYMALAYSIA merupakan satu bentuk inovasi digital pembelajaran sejarah yang berkesan dalam membantu murid memahami topik etnik di Malaysia.

DIGNITY OF MALAYSIA (D.O.M)

CAMELIA ASYIKIN BINTI MOHD KHAIRY HENARY

PISMP SEJARAH1 JUN 2018



SINOPSIS

Projek Dignity Of Malaysia (D.O.M) merupakan sebuah projek yang bakal saya bangukan di mana ia merupakan Projek Inovasi Digital Pendidikan khususnya dalam Matapelajaran Sejarah. Subjek bagi penghasilan inovasi digital saya adalah subjek Sejarah Pendidikan Rendah. Inovasi digital ini akan memfokuskan kepada murid-murid Tahun 5 yang bertemakan Identiti Negara Kita. Untuk itu, berdasarkan Dokumen Standard Kandungan Pembelajaran (DSKP), saya akan mendedahkan kepada murid berkenaan dengan topik 9.1 iaitu Jata Negara dan topik 9.2, Bendera Kebangsaan & 9.5 Bunga Kebangsaan. Terdapat tiga kemahiran pemikiran Sejarah (KPS) yang ditekankan menerusi inovasi digital ini. Antaranya ialah menentukan signifikan, tarikh, tokoh, lokasi peristiwa serta bagaimana peristiwa itu berlaku. Seterusnya menzahirkan rasa imaginasi berdasarkan perasaan dan akhir sekali ialah membuat intepretasi mengenai garis masa. Kumpulan sasaran yang akan saya sasarkan adalah di kalangan murid-murid tahun 5 di Sekolah Kebangsaan Matu Baru seramai 20 orang murid (2 buah kelas yang berbeza)

OBJEKTIF

Antara objektif yang hendak dicapai menerusi projek D.O.M ini adalah :

- Memantapkan kefahaman murid tahun 5 dalam tajuk 9 iaitu Identiti Negara Kita yang merujuk kepada 9.1 Jata Negara, 9.2 Bendera Kebangsaan & 9.5 Bunga Kebangsaan.
- Meningkatkan produktiviti murid dalam matapelajaran Sejarah sekaligus mendorong murid untuk belajar Sejarah dengan lebih mendalam.
- Menjadikan produk inovasi digital ini sebagai sumber maklumat utama bagi kegunaan semua murid serta guru untuk mengetahui tentang Jata Negara, Bendera Kebangsaan & Bunga Kebangsaan.
- Menjadikan projek inovasi digital sebagai gaya pembelajaran baharu untuk murid belajar mata pelajaran Sejarah agar murid pakar dalam bidang Sejarah serta pakar dalam bidang teknologi.

METADOLOGI

Kaedah reka bentuk inovasi ini adalah berdasarkan platform Smart Learning Suite Online (SLSO) yang terdapat di Internet. SLSO berfungsi sebagai sebuah aplikasi digital yang dapat digunakan oleh saya sebagai siswa guru untuk membangunkan satu produk inovasi pendidikan hasil ciptaan saya sendiri yang mengguna pakai perkara-perkara asas yang sudah sedia ada di dalam SLSO. Projek inovasi digital ini mengambil masa selama 2 minggu untuk menyiapkannya. Selain itu, kaedah kualitatif akan digunakan dalam penghasilan inovasi ini di mana saya akan mengutip data dengan menggunakan kaedah soal selidik serta kaedah temu bual bagi menentukan keberhasilan projek inovasi digital yang dibangunkan sebelum membuat laporan akhir.

KELEBIHAN

Kelebihan yang wujud pada inovasi saya ini adalah murid daripada pelbagai gaya pembelajaran berpeluang belajar mengikut gaya pembelajaran mereka masing-masing. Seterusnya, murid tidak akan bosan atau jemu untuk belajar Sejarah menggunakan inovasi saya, murid akan lebih bergiat aktif dan dapat pelbagai input menerusi produk inovasi saya. Justeru itu, projek inovasi ini melengkapkan segala isi

mengenai tajuk Sejarah (seperti mana yang telah dinyatakan sebelum ini) dan secara tidak langsung Model Trialogikal turut diaplikasikan dalam projek inovasi digital ini.

IMPAK INOVASI

Antara impak yang diperolehi berdasarkan projek inovasi digital “**Dignity Of Malaysia (D.O.M)**” ialah inovasi ini dapat merevolusikan gaya pembelajaran murid daripada belajar secara tradisional kepada belajar menggunakan ICT. Seterusnya, dapat meningkatkan kecenderungan minat murid terhadap subjek Sejarah dan murid akan menjadi celik IT mengenai selok belok inovasi tersebut. Inovasi digital ini dapat digunakan untuk masa akan datang bagi kegunaan murid seterusnya. Akhir sekali, Model Trialogikal dapat diaplikasikan dalam projek inovasi ini.

PERCUBAAN PROJEK INOVASI

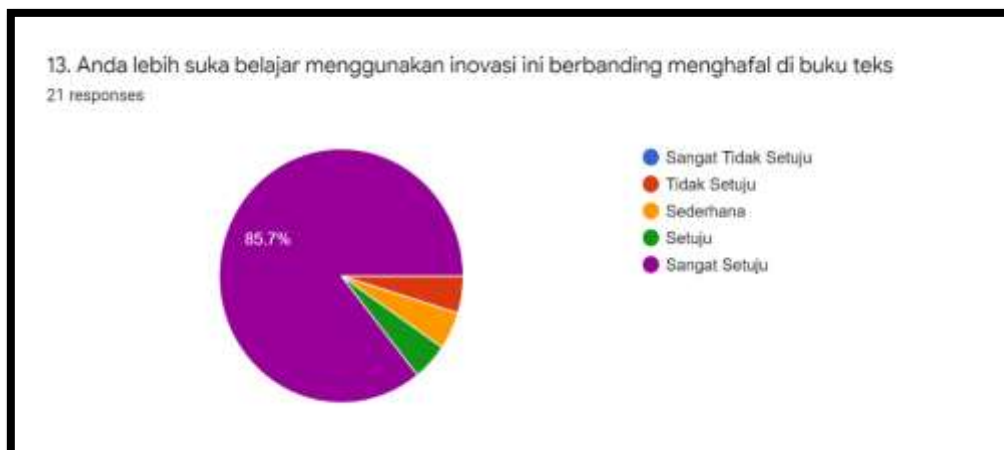
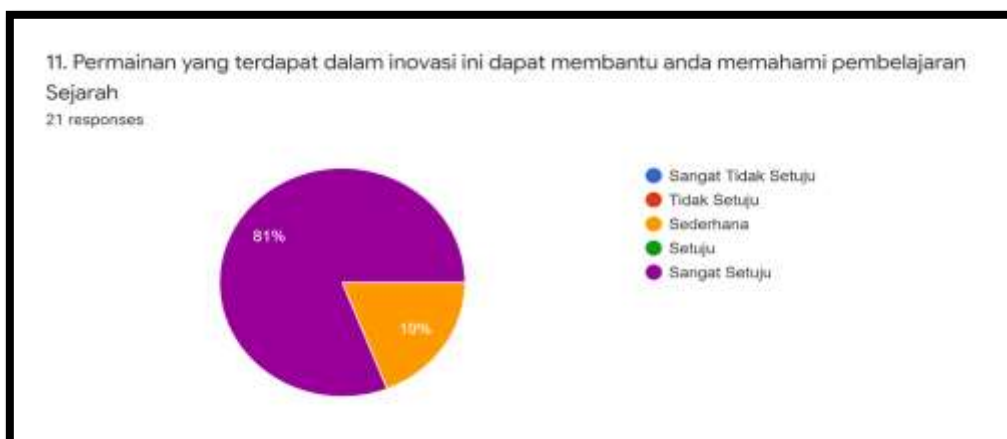
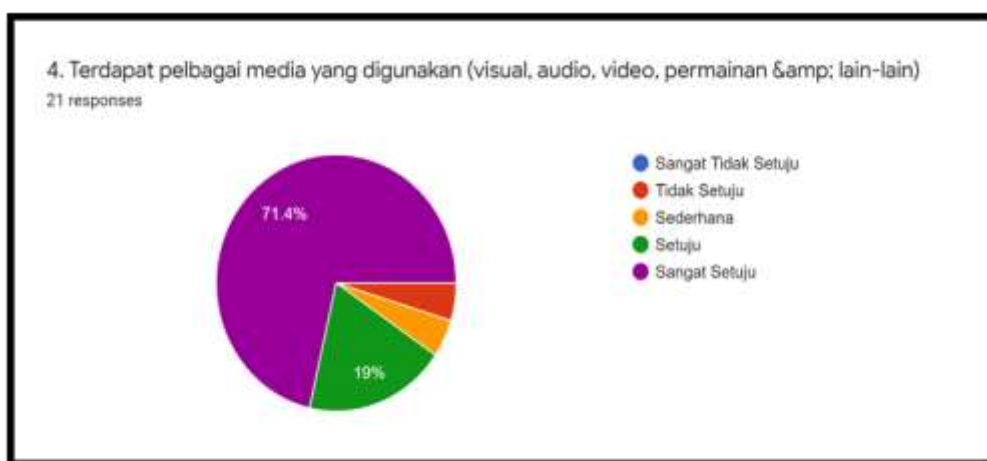
Pada 14 Oktober & 16 Oktober 2020, saya telah melakukan uji lari projek inovasi digital “**Dignity Of Malaysia. D.O.M**” terhadap murid-murid tahun 5 yang bertempat di Sekolah Kebangsaan Matu Baru. Uji lari sebanyak 2 kali telah dilakukan terhadap 2 buah kelas yang berbeza bagi mengetahui kejayaan dan keberkesanan projek inovasi digital yang saya hasilkan.



Rajah 1: Uji lari di sekolah

HASIL UJI LARI (KAEDAH SOAL SELIDIK)

Untuk tujuan uji lari, saya telah membuat borang soal selidik bentuk tertutup bagi mengetahui sejauh mana inovasi saya tercapai serta mengetahui kekurangan untuk penambahbaikan. Borang soal selidik berkenaan dilakukan sebelum memulakan inovasi dan hasil dapatan ditunjukkan pada pie graf di bawah.



RISING OF MALACCA (RisCa)

DEVINIS SYLVIN ANAK SIMON

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Projek yang dibangunkan adalah dalam bentuk pembelajaran secara digital yang dinamakan sebagai Risca 'Rising of Malacca'. Penciptaan produk inovasi ini adalah selari dengan keperluan mahupun mengatasi permasalahan dalam Matapelajaran Sejarah. Misalnya, Matapelajaran Sejarah ini sering dikatakan sebagai satu matapelajaran yang membosankan disebabkan oleh kaedah pengajaran dan pembelajaran yang hanya berpusatkan kepada guru. Tambahan pula, PdP Sejarah tanpa unsur yang kreatif akan menyebabkan matapelajaran sejarah tersebut diajar secara mendatar dan akhirnya membawa kepada kurangnya minat dalam kalangan murid untuk belajar Sejarah. Oleh itu, Keperluan membuat produk inovasi digital timbul apabila teknologi ini dilihat sebagai alat yang mampu melahirkan masyarakat baharu yang saling berinteraksi bukan sahaja sebagai alat perhubungan tetapi juga sebagai alat pendidikan malah dapat membantu guru sebagai alternatif atau alat bantu bagi menggantikan buku teks dan kertas latihan dalam proses PdP Sejarah.

OBJEKTIF

Objektif Inovasi 'RisCa' dibina adalah untuk bertujuan untuk menjadikan kandungan pembelajaran dan kaedah pengajaran guru yang berinovatif, berkesan dan berkualiti dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam pengajaran harian. Selain itu, mempergiatkan aktiviti pembelajaran yang berpusatkan murid di mana ia mempunyai kelebihan seperti penerapan yang beraneka unsur selari dengan teori tingkah laku, kognitif dan konstruktif.

ASPEK INOVASI

'RisCa' merupakan sebagai salah satu bentuk pembelajaran imersif maya di mana pendekatannya lebih kepada pembelajaran murid dalam bentuk digital tanpa bersemuka, tanpa batas waktu atau sempadan dan boleh dimainkan secara sendiri.

Platform atau alat digital yang digunakan untuk menghasilkan projek inovasi adalah Thinkable. Thinkable merupakan perisian yang boleh digunakan oleh pencipta untuk membuat sesuatu aplikasi dengan mengikut cita rasa dan kehendak sendiri. Justeru, menggunakan teknik permainan digital dalam pembelajaran adalah sangat fleksibel dan berpusatkan murid.

SET BAHAN 'RisCa'

Pengisian produk ini mengandungi 5 elemen iaitu Senarai Kandungan, Catatan, 'Misi Jejak Melaka', Nyanyian dan Kuiz seperti Rajah 1.



Rajah 1: 3 Elemen dalam 'RisCa'

Bahagian Senarai kandungan meliputi tajuk dan subtopik PdP, bahagian catatan pula berfungsi untuk pengguna membuat catatan peribadi, dan bahagian yang paling utama dalam produk inovasi saya ialah 'Misi Jejak Melaka' di mana dalam bahagian ini saya masukkan unsur-unsur bermain sambil belajar. Misalnya, saya permainan *Maze Runner* yang biasa di pasaran telah diinovasikan kepada Permainan Pembelajaran yang dinamakan sebagai 'Misi Jejak Melaka'. Dalam permainan ini, pengguna perlu melalui setiap halangan dan menjejaki 5 Stesen utama seperti yang ditunjukkan di Rajah 2 dengan menggerakkan 'Pin Ball' sebelum menuju ke jalan keluar. Sekiranya 'Pin Ball' menyentuh halangan, pengguna akan kembali ke permulaan permainan. Setiap stesen akan mengandungi seperti nota-nota pembelajaran berdasarkan tajuk yang difokuskan.



Rajah 2: 5 Peringkat 'Misi Jejak Melaka'

AKTIVITI PELAKSANAAN INOVASI 'RisCa'

Produk Inovasi ini memfokuskan Matapelajaran Sejarah Tahun 4 bagi Tajuk 5 'Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka'. Uji Lari produk telah dilaksanakan pada 14/10/2020 dan 16/10/2020 di SK Tanjong, Limbang yang melibatkan murid-murid Tahun 4 dan guru Sejarah. Sebelum sesi pembelajaran Matapelajaran Sejarah dimulakan, guru memberi penjelasan bagaimana murid dapat mengetahui faedah menggunakan 'RisCa' sebagai alat bantu pembelajaran. Pencapaian pada uji lari kedua menunjukkan kemajuan setiap murid dalam memahami, mengingat fakta dan memotivasikan murid untuk belajar sejarah. Berikut merupakan gambar-gambar sepanjang pelaksanaan uji lari bagi projek inovasi:



Rajah 3: Pelaksanaan Uji Lari Inovasi

KELEBIHAN INOVASI

Produk inovasi 'RisCa' ini mempunyai pelbagai kelebihan seperti kemampuan produk '*sustainability*'. Hal ini kerana, produk inovasi yang dibangunkan ini merupakan dalam bentuk digital di mana ia tahan lama, boleh digunakan secara optimum, sentiasa ditambah baik dan menjadi kayu ukur kepada produk-produk lain dalam kategori yang sama. Seterusnya, projek inovasi saya turut menunjukkan kelebihan dan keunikan di mana selain pengguna dapat bermain mereka juga dapat memperolehi input-input pembelajaran tanpa mereka sedari. Malah, melalui permainan *Maze Runner* biasa yang ada di pasaran diinovasikan kepada dalam bentuk permainan pembelajaran yang dibina secara komprehensif '*replicability*' supaya dapat dijadikan contoh kepada bidang-bidang yang lain.

KEJAYAAN INOVASI

Kejayaan dapat dilihat di mana rata-rata murid memberi penilaian sangat setuju melalui borang soal selidik terhadap kebolehgunaan produk ini di dalam pembelajaran terutamanya bagi matapelajaran Sejarah. Selain itu, Murid juga dapat belajar dengan seronok disebabkan projek inovasi digital ini akan menggabungkan teknologi dan pendekatan pedagogi (murid, guru dan bahan) yang pelbagai dalam mewujudkan pengetahuan kolaboratif.

KIT PERMAINAN PEMBELAJARAN SEJARAH (KPPS)

ENGKU NAZARUL BIN ENSKU YAZID

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

PENGENALAN

Inovasi merupakan salah satu pembaharuan, modifikasi ataupun memperbaiki idea dan ciptaan sesuatu bagi tujuan memenuhi fungsi tertentu. Kebiasaanya, sesuatu penghasilan inovasi adalah bertujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu (Zaharatul Laili Zakaria, 2014). Dalam bidang pendidikan, inovasi boleh diterapkan melalui e-pembelajaran bagi meningkatkan mutu pengajaran guru serta membantu murid memahami sesuatu kandungan yang disampaikan (Zaharatul Laili Zakaria, 2014). Hal ini selaras dengan hasrat Kementerian Pelajaran Malaysia (2011) yang sering mengutarakan penggunaan e-Pembelajaran sebagai pemudah cara dalam pengajaran dan pembelajaran. Maka Kit Permaianan Pembelajaran Sejarah (KPPS) yang dihasilkan membantu guru meningkatkan minat dan kefahaman murid terhadap PdP sejarah.

SINOPSIS

Inovasi KPPS dicipta adalah bertujuan untuk membantu murid dalam memahami kronologi berkaitan dengan Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka melalui penggunaan penceritaan secara menggunakan video. Inovasi ini dihasilkan mengikut teori pembelajaran Trialogikal yang melibatkan penglibatan murid secara berkumpulan dan khusus untuk murid Tahun 4 sahaja. Selain itu, aplikasi KPPS ini turut mempunyai aktiviti permainan pengukuhan secara digital seperti Kuiz Isi Tempat Kosong, Kuiz Betul atau Salah, Kuiz Aneka Pilihan, Kuiz Padankan, Menangkap Huruf, Hangman dan Pencarian Kata. Bagi memudahkan guru serta murid dalam menggunakan aplikasi KPPS ini, maka manual penggunaan turut disediakan untuk memudahkan penggunaanya oleh guru serta murid.

MASALAH YANG DIHADAPI

Disebabkan topik Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka ini mempunyai banyak fakta yang perlu diingati jadi timbulnya beberapa permasalahan atau isu

dalam topik ini. Terdapat sebahagian murid keliru di antara peranan-peranan yang dimainkan oleh tokoh kesultanan melayu melaka seperti laksamana, bendahara dan sultan melalui pembacaan artikel dan pengalaman sendiri semasa menjalankan Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) sebelum ini. Bukan itu sahaja, terdapat beberapa masalah sampingan seperti penggunaan buku teks yang mengandungi teks yang panjang dan ayat yang kompleks sehingga menyukarkan murid untuk memahami sejarah masa lalu dan akhir sekali adalah penggunaan visual yang kurang menarik menyukarkan murid mengekalkan tumpuan dan memahami dan mengingat kronologi sejarah. Maka masalah ini telah menimbulkan kesukaran murid daripada memahami topik tersebut.

OBJEKTIF

- Membantu murid untuk memahami kronologi Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka melalui penggunaan video.
- Membantu murid untuk meningkatkan kefahaman terhadap peranan yang dimainkan oleh tokoh dalam kesultanan Melayu Melaka melalui penggunaan aktiviti pengukuhan secara.
- Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan melalui pembelajaran koperatif.

INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Pada 14 dan 18 Oktober 2020, aplikasi KPPS ini telah diuji secara luar talian '*offline*' melalui fasa pertama dan fasa kedua di Sekolah Kebangsaan Nyirih, Terengganu. Produk yang dihasilkan ini adalah berkaitan topik Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka khususnya kepada murid tahun 4. Aplikasi ini dihasilkan bertujuan untuk memudahkan murid memahami kronologi tokoh terbilang kesultanan melayu melaka serta memudahkan guru untuk mengetahui tahap kefahaman murid melalui aktiviti pengukuhan secara digital yang telah disediakan dalam aplikasi ini.

DESKRIPSI INOVASI

Inovasi digital KPPS ini dicipta adalah untuk membantu murid menguasai topik Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka. Inovasi ini mengandungi penerangan

manual penggunaan, video penerang serta aktiviti pengukuhan yang pelbagai dan menarik seperti seperti kuiz Aneka Pilihan, Betul Atau Salah, Isi Tempat Kosong, Padankan, Hangman, Pencarian Kata dan Menangkap Huruf.



Rajah 1: Paparan Utama



Rajah 2: Video Penerangan Topik



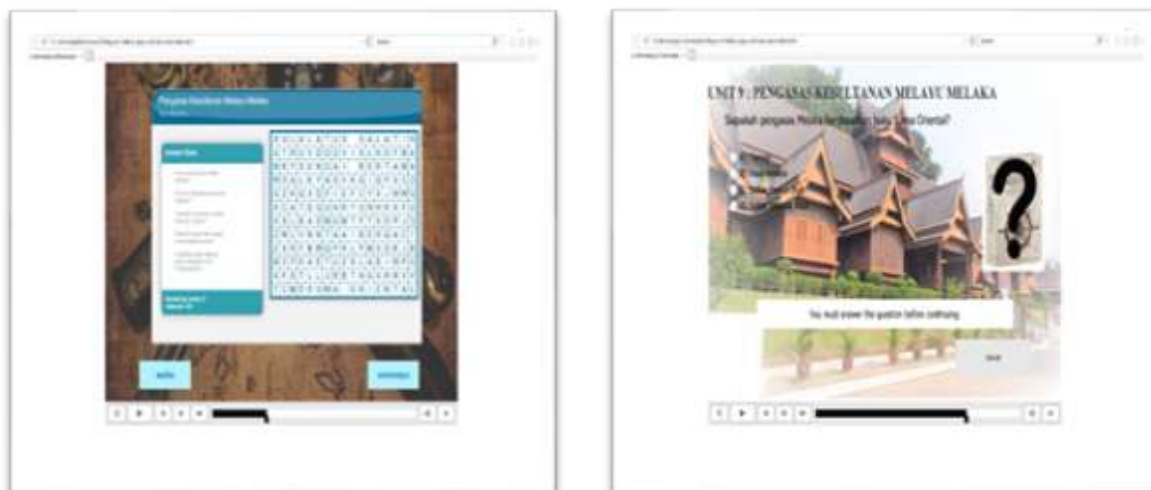
Rajah 3: Paparan Tema



Rajah 4: Paparan Video Atau Kuiz



Rajah 5: Contoh paparan kandungan dalam KPPS



Rajah 6 : Contoh latihan dalam KPPS

STRATEGI PELAKSANAAN INOVASI

Inovasi KPPS dihasilkan khusus untuk topik Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka untuk mata pelajaran Sejarah bagi Tahun 4 sahaja. Inovasi KPPS ini dicipta bertujuan membantu murid memahami kronologi Kesultanan Melayu Melaka, meningkatkan minat dan menggalakan aktiviti secara koperatif dalam membantu murid menguasai topik tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka ini. Inovasi ini mengandungi video kronologi Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka yang dihasilkan menggunakan aplikasi “*Adobe Premiere Pro*” serta “*Adobe Photoshop*” yang mengandungi bahan audio bagi memudahkan murid memahami isi kandungan yang disampaikan serta disokong dengan gambar-gambar tokoh berkaitan (visual). Akhir sekali, aplikasi KPPS ini turut dilengkapi dengan permainan sebagai aktiviti pengukuhan secara digital seperti Kuiz Isi Tempat Kosong, Kuiz Betul atau Salah, Kuiz Aneka Pilihan, Kuiz Padankan, Menangkap Huruf, Hangman dan Pencarian Kata.

KEADAAN SELEPAS INOVASI

Hasil pemerhatian dilihat bahawa kefahaman murid-murid dapat dipertingkatkan kerana terdapat 80 peratus iaitu 10 daripada 12 kumpulan berjaya mendapat markah melebihi 80 peratus. Maka jelaslah bahawa melalui penggunaan interaktif seperti visual dan audio ini mampu meningkatkan tumpuan murid serta menggalakan

penglibatan murid dalam pembelajaran. Hal ini disokong oleh Guru xxx yang mengatakan aplikasi KPPS ini menarik kerana mempunyai elemen grafik serta aktiviti permainan digital yang menarik. Bukan itu sahaja, melalui pemerhatian dilihat bahawa murid-murid menyukai video yang disampaikan kerana teks yang pendek serta mudah difahami. Justeru, penghasilan video ini menekankan teks yang pendek yang memudahkan murid untuk memahami kronologi yang kompleks. Penerangan yang disusuli teks yang ringkas memudahkan sesuatu topik pembelajaran yang abstrak untuk mudah difahami. Bukan itu sahaja, aktiviti peneguhan yang memerlukan kerjasama murid dalam kumpulan telah berjaya mewujudkan kerjasama murid yang erat dalam melaksanakan aktiviti pengukuhan. Hal ini sangat bertepatan dengan model pembelajaran Trialogikal yang memerlukan kolaboratif dan koperatif murid dalam pembelajaran (Juliawati Ibrahim, 2006).

Hasil analisis soal selidik pula mendapati bahawa produk inovasi KPPS ini berjaya melibatkan murid secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan melalui penerokaan aplikasi yang menyediakan pelbagai permainan yang menarik. Melalui analisis soal selidik pula hampir kesemua murid menyatakan aplikasi ini memudahkan mereka untuk memahami penceritaan kronologi sejarah kerana aplikasi ini memudahkan mereka memahami isi kandungan kerana mempunyai bahan sokongan visual yang lengkap dan padat.

KELEBIHAN INOVASI

- Inovasi digital ini dapat meningkatkan kefahaman murid dalam memahami kronologi Kesultanan Melayu Melaka kerana mempunyai bahan bantuan seperti sokongan visual dan audio.
- Inovasi ini dapat mengelakkan murid daripada berasa bosan dengan kaedah pengajaran tradisional serta memudahkan murid memahami isi kandungan yang disampaikan melalui penggunaan teks yang ringkas dan padat.
- Inovasi ini dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang bermakna kerana mempunyai aktiviti pengukuhan yang menarik dan pelbagai.
- Inovasi ini menggalakkan keterlibatan murid secara kolaboratif dalam melaksanakan aktiviti.

KEJAYAAN INOVASI

Produk ini telah berjaya dilaksanakan di peringkat sekolah iaitu di Sekolah Kebangsaan Nyirih, Terengganu. Produk inovasi ini telah dilakukan oleh murid Tahun 4 Al-Biruni sebanyak 2 kali iaitu seramai 8 orang murid yang terlibat untuk uji lari pertama dan 24 orang murid untuk uji lari kedua seperti yang ditunjukkan pada rajah di bawah.



FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG DILAKUKAN

Inovasi ini telah memberi faedah kepada murid dan guru. Hal ini kerana murid-murid yang mempunyai masalah sukar memahami sesuatu perkara yang abstrak dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar melalui penggunaan aplikasi KPPS ini. Bukan itu sahaja, murid-murid yang lemah pembelajaran juga boleh mengikuti pembelajaran melalui aplikasi ini kerana mereka dapat melihat video yang disediakan tanpa batasan. Akhir sekali, guru juga dapat memantau tahap kefahaman murid melalui maklum balas yang disediakan dalam aplikasi tersebut serta dapat membantu guru untuk mengambil langkah yang diperlukan bagi membantu murid tersebut.

VENICE OF THE EAST MALACCA (VOTE-M)

FARAH AUNI BINTI DAUD

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

PENGENALAN

Projek yang dibangunkan ialah sebuah aplikasi pembelajaran yang mengandungi bahan pembelajaran dalam bentuk perisian multimedia. Bahan pembelajaran terdiri daripada nota dalam bentuk video interaktif, sumber untuk kajian teks dan latihan pengukuhan secara atas talian untuk murid-murid. Projek ini juga merupakan sebuah inovasi yang menerapkan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Hal ini kerana aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membina inovasi ini boleh diakses menggunakan internet. Projek inovasi ini juga mengandungi elemen audio, video, animasi dan grafik. Oleh itu, inovasi ini amat sesuai dalam memenuhi kehendak murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran masa kini.

KEADAAN ATAU SITUASI SEBELUM INOVASI DIHASILKAN

Sebelum inovasi dihasilkan, guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber dan bahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah. Sumber-sumber lain seperti jurnal, karya-karya agung dan peta tidak digunakan oleh guru Sejarah. Tambahan pula, murid-murid hanya menyalin dan menjawab latihan yang disediakan dalam buku teks.

OBJEKTIF

Hasil daripada penggunaan inovasi :

- ✓ Murid dapat menyelesaikan latihan yang disediakan tentang topik Pengasas Kesultanan Melayu Melaka dengan tepat.
- ✓ Murid dapat menyertai proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah secara aktif.
- ✓ Guru dapat menyediakan proses pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada murid-murid.

- ✓ Murid berjaya menguasai hasil pembelajaran yang ingin dicapai melalui topik Pengasas Kesultanan Melayu Melaka melalui aktiviti soal jawab.

METODOLOGI PENGHASILAN INOVASI

Saya akan menghasilkan inovasi saya berdasarkan kepada langkah-langkah dalam model Trialogikal. Pertama sekali, saya akan mengenal pasti masalah atau isu pembelajaran yang ingin diselesaikan dan apakah inovasi yang sesuai untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut. Langkah seterusnya, saya akan menetapkan skop atau batasan untuk menghasilkan inovasi tersebut melalui pembacaan dalam artikel dan kajian-kajian lepas. Saya juga akan mencari aplikasi-aplikasi yang sesuai digunakan untuk menghasilkan inovasi saya di internet. Kemudian, saya akan menyediakan draf inovasi dan menyemaknya secara berterusan bagi membaiki atau membuat perubahan dari masa ke semasa. Selepas siap membina inovasi, uji lari akan dijalankan bagi melihat keberkesanan inovasi tersebut dalam mengatasi masalah yang saya hadapi. Akhir sekali, saya akan menulis laporan akhir bagi melihat kelebihan, kelemahan dan penambahbaikan yang boleh saya lakukan terhadap inovasi tersebut.

KELEBIHAN PRODUK INOVASI

Produk inovasi digital yang dinamakan sebagai Vote-M (Venice Of The East-Malacca) telah disediakan dengan video pembelajaran yang mengandungi gabungan elemen audio, animasi, teks dan grafik yang menarik. Hal ini telah meningkatkan minat dan semangat murid-murid untuk melibatkan diri dalam proses pengajaran dan pembelajaran. (Mahzan, 2016). Hasil daripada analisis borang soal selidik yang diedarkan kepada murid-murid juga menunjukkan bahawa mereka sangat sukakan penggunaan produk inovasi tersebut sebagai sumber dan bahan dalam pembelajaran mereka. (Rujuk lampiran)

Tambahan pula, aplikasi ini juga disediakan dengan sumber untuk kajian teks yang merupakan petikan daripada karya agung Sulalatus Salatin. Berdasarkan temu bual dengan guru Sejarah, beliau bersetuju bahawa kajian teks dapat menerapkan kemahiran pemikiran sejarah iaitu meneroka bukti dalam diri murid-murid. sejarah merupakan satu subjek yang mementingkan pembuktian dalam sesuatu peristiwa yang diceritakan.

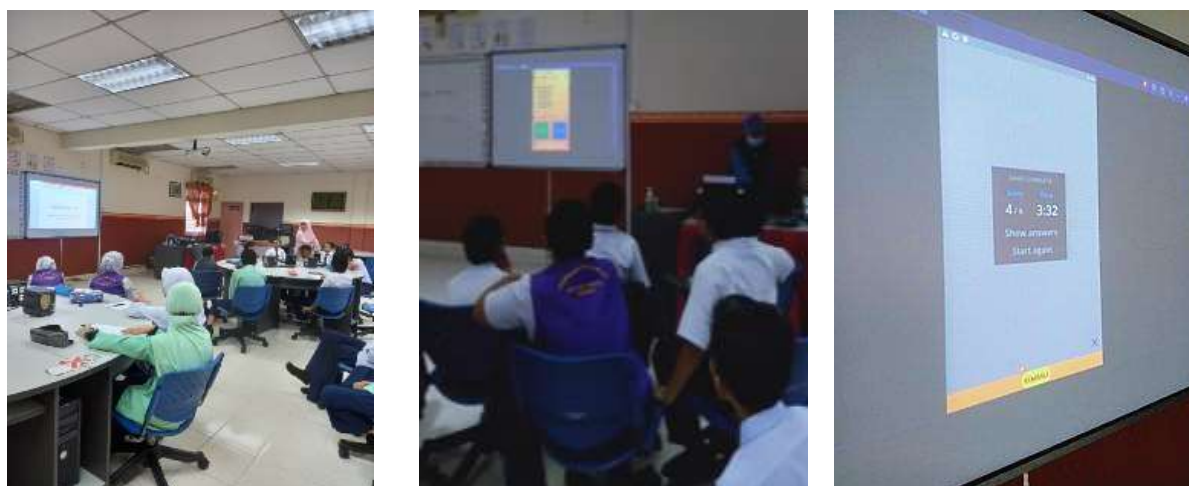
KEJAYAAN

Kejayaan aplikasi Vote-M pada peringkat sekolah amat membantu guru-guru dalam menyediakan bahan bantu mengajar yang menyeronokkan buat murid-murid. Hasil temu bual dengan guru mendapati bahawa mereka sangat menyokong penggunaan aplikasi Vote-M dengan mengatakan bahawa kreativiti yang dibawakan dalam teknik mengajar, sudah pasti dapat menarik perhatian murid dalam bilik darjah.

Gambar sekitar uji lari pertama dan kedua dijalankan di sekolah



Rajah 1. Penerangan mengenai produk



Rajah 2. Murid Sedang Menjawab Latihan Yang Disediakan Dengan Bantuan Rakan-Rakan Yang Lain.



Rajah 3. Guru Memulakan Sesi Pengajaran Dengan Murid-Murid



Rajah 4. Murid Menjawab Soalan Latihan Bersama Rakan-Rakan

E-SEJARAH KITA MEMBANTU MURID UNTUK MINAT BELAJAR SEJARAH

MUHAMAD SALMAN DANIEL BIN MOHD ZAWAWI

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

Sinopsis

Inovasi E-Sejarah Kita adalah suatu usaha untuk menghasilkan pengajaran dan pembelajaran berasaskan teknologi terkini. Projek E-Sejarah Kita ini menggunakan apps seperti Animaker untuk menghasilkan video dan dan apps SMART Learning Suite untuk kuiz interaktif. Ianya pembelajaran interaktif yang mencakupi semua perkara iaitu melibatkan animasi, teks, video, audio dan sebagainya yang dihasilkan menggunakan apps yang telah dipilih. Topik Sejarah Awal Negara bagi subjek Sejarah telah dipilih sebagai salah satu bahan untuk menjayakan inovasi E-Sejarah Kita untuk menunjukkan keberkesanan dan kebaikan inovasi tersebut untuk pembelajaran masa kini.

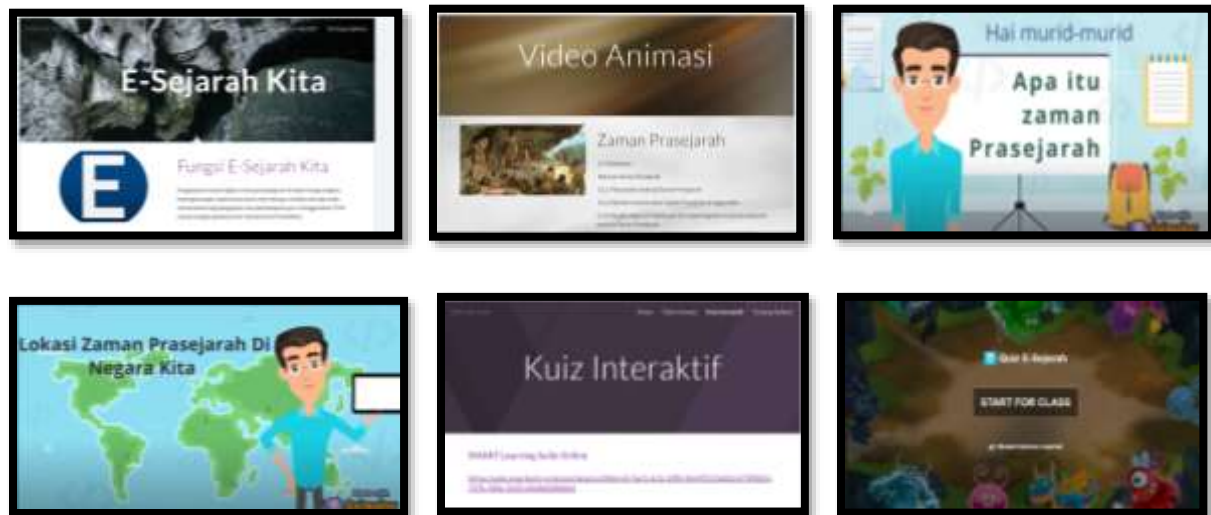
Objektif

Objektif bagi penghasilan inovasi digital E-Sejarah Kita untuk pembelajaran ini telah mengurangkan kebergantungan sepenuhnya buku teks oleh guru ketika sesi pdp selain merencanakan lagi pengajaran dan pembelajaran guru menggunakan TMK selaras dengan galakkan dari Kementerian Pendidikan.

Aspek Inovasi

Projek yang bakal saya bangunkan adalah merupakan inovasi digital yang mencakupi semua perkara iaitu melibatkan animasi, teks, video, audio dan sebagainya yang dihasilkan menggunakan apps yang telah dipilih. Menurut Syed Ismail & Ahmad Subki (2010) menyatakan multimedia didefinisikan persembahan aplikasi komputer yang interaktif di mana ia mengabungkan elemen teks, audio, video, grafik dan animasi. Selain itu, Toffler (1980) dan Naisbitt (1982) menyatakan bahawa komputer dan perisian telah diberikan gelaran sebagai the wave of the future. Oleh itu, projek E-Sejarah Kita ini menggunakan apps seperti Animaker untuk menghasilkan video dan dan apps SMART Learning Suite untuk kuiz interaktif. Inovasi ini diharapkan dapat memudahkan murid

untuk memahami mata pelajaran sejarah selain mengubah tanggapan murid bahawa subjek Sejarah membosankan. Dengan pembinaan inovasi E-Sejarah Kita ini diharap mampu menarik minat murid belajar matapelajaran Sejarah selain memberi keseronokan dan kepuasan murid semasa belajar.



Rajah 1: Antara gambar projek E-Sejarah Kita

Aktiviti Pelaksanaan Inovasi E-Sejarah Kita

Aktiviti pelaksanaan dijalankan untuk menilai kebolegunaan projek inovasi digital E-Sejarah Kita yang dihasilkan di sekolah rendah. Selain itu, setiap borang maklum balas atau soal selidik akan diberikan kepada guru dan murid bagi memberi maklum balas dari segi kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada projek itu. Melalui borang tersebut akan dilakukan sebarang penambahbaikan yang sepatutnya bagi projek tersebut. Aktiviti pelaksanaan ini dijalankan di peringkat sekolah melalui uji lari sebanyak 2 kali iaitu pada 14 dan 18 Oktober 2020. Aplikasi 'E-Sejarah Kita' ini telah dibuat di Sekolah Kebangsaan Pengkalan Nyireh, Besut, Terengganu bagi murid tahun 4 Al-Farabi sahaja.

Situasi Uji Lari Pertama (14 Oktober 2020)



Situasi Uji Lari Kedua (18 Oktober 2020)



Kelebihan Inovasi

Antara kelebihan penghasilan inovasi digital 'E-Sejarah Kita' untuk pembelajaran ini telah mengurangkan kebergantungan sepenuhnya buku teks oleh guru ketika sesi pdp selain merencanakan lagi pengajaran dan pembelajaran guru menggunakan TMK. Inovasi digital yang dihasilkan ini mencakupi semua perkara iaitu melibatkan animasi, teks, video, audio dan sebagainya yang dihasilkan menggunakan apps yang telah dipilih iaitu Animaker dan SMART Learning Suite. Menurut Syed Ismail & Ahmad Subki (2010) menyatakan

multimedia didefinisikan persembahan aplikasi komputer yang interaktif di mana ia mengabungkan elemen teks, audio, video, grafik dan animasi. Selain itu, Toffler (1980) dan Naisbitt (1982) menyatakan bahawa komputer dan perisian telah diberikan gelaran sebagai the wave of the future. Melalui penceritaan secara berkaitan topik menggunakan video ini dapat menarik murid selain memudahkan murid untuk memahami isi pelajaran. Bahkan dengan menggunakan lirik lagu yang diubahsuai menggunakan topik yang berkaitan juga menjadi satu langkah yang baik untuk memberi kefahaman mendalam terhadap topik yang diajar oleh guru.

Kejayaan Inovasi

Produk inovasi digital yang telah dihasilkan ini telah dilaksanakan di peringkat sekolah melalui uji lari sebanyak 2 kali iaitu pada 14 dan 18 Oktober 2020. Aplikasi 'E-Sejarah Kita' ini telah dibuat di Sekolah Kebangsaan Pengkalan Nyireh, Besut, Terengganu bagi murid tahun 4 Al-Farabi sahaja. Melaalui pemerhatian yang dibuat semasa uji lari dibuat adalah murid begitu seronok dengan aplikasi yang diberikan. Bahkan maklum balas dari guru kelas dan guru pembimbing juga amat berpuas hati dengan aplikasi yang dihasilkan kerana mengikut standard pembelajaran yang menarik selain penggunaan TMK dalam pembelajaran. Ini kerana inovasi digital yang dihasilkan ini mengandungi unsur animasi, audio, teks, serta grafik yang menarik adalah sangat menarik untuk diajarkan kepada murid-murid. Ini kerana murid masa kini telah terdedah dengan alat teknologi dan komunikasi maka dengan menghasilkan inovasi digital ini tentunya amat menarik dan berkesan untuk pembelajaran murid. Maklum balas murid melalui borang soal selidik juga amat memberangsangkan iaitu murid lebih suka pengajaran guru menggunakan aplikasi digital daripada berfokus kepada buku teks sepenuh masa.

PENGGUNAAN APLIKASI EZSEJARAH DALAM TOPIK KERAJAAN MELAYU AWAL

MUHAMMAD ATIFF BIN JEFFERI

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi digital dalam pendidikan merupakan perkara yang penting supaya permbangan dalam kaedah PdP di sekolah mengikut peredaran masa. Perkakasan multimedia digunakan untuk membina aplikasi pembelajaran dan mempersembahkannya menggunakan komputer, pemancar multimedia dan video digital. Oleh itu, inovasi digital ini diciptakan untuk meningkatkan pemahaman murid-murid tentang Tajuk 4 Kerajaan Melayu Awal dengan penggunaan multimedia interaktif. Semasa menjalani Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) Fasa 2 di Sekolah Kebangsaan Taman Indahpura 2 yang lalu, hasil tinjaun yang didapati ialah murid-murid mudah hilang fokus dan kurang memahami topik yang diajar oleh guru semasa proses PdP dalam bilik darjah. Hal ini kerana alat bantu mengajar yang digunakan guru tidak mampu menarik minat murid dan menyebabkan murid mudah bosan dengan pembelajaran tersebut. Hal ini secara tidak langsung mempengaruhi pemahaman murid terhadap topik pembelajaran pada hari berkenaan. Langkah untuk menyelesaikan masalah ini adalah dengan membina satu aplikasi digital yang mampu menarik minat murid sekaligus meningkatkan pemahaman dan penguasaan murid dalam subjek Sejarah umumnya.

Oleh itu, inovasi digital iaitu Aplikasi EzSejarah telah direka untuk membantu murid-murid mempelajari tajuk Kerajaan Melayu Awal secara interaktif. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat murid dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka dalam tajuk berkenaan. Selain itu, aplikasi ini juga bahan bantu mengajar kepada guru untuk mempelbagaikan kaedah PdP mereka dengan lebih kreatif dan berkesan. Pelaksanaan inovasi digital Aplikasi EzSejarah ini merangkumi matapelajaran Sejarah bagi Tahun 4. Berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum Pendidikan (DSKP), topik yang berkaitan dengan isi kandungan aplikasi EzSejarah ialah Unit 7 Kerajaan-Kerajaan

Melayu Awal dan bertemakan Sejarah Awal Negara. Inovasi digital ini dilaksanakan terhadap 20 orang murid tahun 4 di Sekolah Kebangsaan Bintong dan melibatkan seorang guru sebagai penilai terhadap inovasi yang dilaksanakan. Terdapat beberapa platform yang digunakan untuk menghasilkan aplikasi EzSejarah, antaranya ialah Google Sites yang digunakan untuk membuat kandungan inovasi dan penggunaan platform Thunkable untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran digital. Selain itu, penggunaan Paint untuk menghasilkan gambar-gambar yang menarik dan penggunaan Powtoon untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif.

OBJEKTIF

Aplikasi EzSejarah dihasilkan dengan objektif :

- ✓ Meningkatkan tahap kefahaman murid Tahun 4 tentang Topik Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal
- ✓ Menarik Minat murid untuk mempelajari topik Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal dengan penggunaan multimedia interaktif
- ✓ Menggalakkan guru untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran di dalam bilik darjah

ASPEK INOVASI

Penciptaan Aplikasi EzSejarah ini adalah untuk membantu mengurangkan masalah pembelajaran murid-murid serta guru dalam topik Kerajaan Melayu Awal. Antara masalah yang dihadapi oleh murid ialah :

Sukar Mengingat fakta-fakta sejarah

Penciptaan inovasi digital dilaksanakan untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh murid-murid dan guru. Oleh itu, Aplikasi EzSejarah telah dicipta bagi unit 7 Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal. Penggunaan nota dalam bentuk peta minda dan video interaktif dan lagu untuk menarik minat murid terhadap pembelajaran topik berkenaan.

Murid berasa cepat bosan

Penggunaan permainan untuk menguji pemahaman murid-murid terhadap topik yang diajar. Hal ini menurut Tan dan Carol (2013) bahawa kemahiran guru dalam

mengaplikasikan teknologi seperti video YouTube sebagai alat bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah berjaya menarik minat dan meningkatkan kefahaman dan daya ingatan pelajar kerana isi pengajaran disampaikan secara telus.

Guru sukar mempelbagaikan kaedah pengajaran

Matlamat utama projek inovasi iaitu Aplikasi EzSejarah ini adalah sebagai alternatif dalam kaedah pengajaran untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Matlamat inovasi ini juga sebagai medium pembelajaran sepanjang hayat iaitu medium yang boleh diubahsuai, ditambahbaik dan menjadi rujukan kepada murid-murid dan guru-guru dalam pembelajaran unit 7 Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal. Seterusnya, aplikasi ini juga bermatlamat untuk dijadikan bahan bantu mengajar dan belajar yang boleh digunakan oleh guru-guru dan murid-murid di sekolah.

KELEBIHAN INOVASI

Berdasarkan uji lari fasa 1, seramai 10 orang murid tahun 4 telah ditunjukkan tentang penggunaan aplikasi EzSejarah bagi menilai tahap kefahaman dalam topik Kerajaan Melayu Awal (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018) dan menilai minat mereka tentang topik berkenaan dengan menggunakan aplikasi tersebut. Daripada graf tersebut, seramai 7 orang murid yang menanda skor 5 bagi “Sangat Setuju” tentang kefahaman mereka dalam topik Kerajaan Melayu Awal sekiranya menggunakan aplikasi EzSejarah dan 3 orang murid lain menanda skala 4 “Setuju”, skala 3 “Tidak Tahu” dan 2 “Kurang Setuju” tentang kefahaman berkenaan topik berkenaan. Berdasarkan graf di atas, terdapat 7 orang murid menanda skala 5 “Sangat Setuju” tentang minat subjek Sejarah yang menggunakan aplikasi ini dan 2 orang murid lain menanda skala 4 “Setuju” sahaja serta seorang murid menanda skala 3 “Tidak Tahu”.

Pelaksanaan uji lari aplikasi EzSejarah pada fasa 2 bertujuan untuk menguji kefahaman murid-murid tentang topik Kerajaan Melayu Awal dengan menggunakan aplikasi EzSejarah sebelum ini dan memberi pendedahan kepada guru tentang aplikasi tersebut. Kuiz digital telah dibuat untuk menguji tahap kefahaman dan penguasaan murid. Seramai 10 orang murid dari kelas yang sama menjawab 20 soalan kuiz yang

telah diberikan. Hasil dapatan daripada kuiz berkenaan menunjukkan purata skor markah murid ialah 17.5 dan skor markah terendah ialah 16 markah manakala tertinggi ialah 19 markah. Temubual juga dilakukan terhadap dua orang guru dan hasil dapatan temubual tersebut ialah mereka berpuas hati dengan inovasi yang dijalankan.

Kekuatan aplikasi ini iaitu penggunaan video interaktif dapat meningkatkan kefahaman dan minat murid tentang topik Kerajaan Melayu Awal. Menurut Tan dan Carol (2013) bahawa pengaplikasian teknologi seperti video YouTube sebagai alat bantu mengajar berjaya menarik minat dan meningkatkan kefahaman dan daya ingatan pelajar. Manakala kelemahan ialah dari segi murid-murid tidak dapat menggunakan aplikasi tersebut secara individu kerana kekurangan kelengkapan dan peralatan elektronik di makmal komputer sekolah dan menyebabkan murid sukar untuk melihat skrin di hadapan.

KEJAYAAN INOVASI

Hasil daripada penelitian masalah yang dihadapi oleh murid-murid dalam topik Kerajaan Melayu Awal ini, saya merasakan bahawa satu kaedah interaktif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman murid dalam topik Kerajaan Melayu Awal khususnya dan matapelajaran Sejarah amnya. Saya juga yakin sekiranya kaedah pengajaran dan pembelajaran dipelbagaikan, secara tidak langsung ianya mampu mengubah sikap negatif murid-murid dan pencapaian mereka dalam matapelajaran Sejarah. Oleh itu, dengan penghasilan aplikasi EzSejarah ini mampu meningkatkan kefahaman murid-murid dan menggalakkan mereka melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Pelaksanaan aplikasi EzSejarah ini telah mencapai tiga objektif utama inovasi iaitu meningkatkan kefahaman dan minat murid terhadap topik Kerajaan Melayu Awal serta dapat menggalakkan guru dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dalam bilik darjah. Inovasi digital ini juga telah berjaya dilaksanakan di sekolah yang melibatkan 10 orang murid dan dua orang guru. Kerjasama yang baik telah diberikan oleh pihak sekolah semasa melaksanakan uji lari inovasi ini.

LEGACY OF MALAYSIA

MUHAMMAD FARHAN HAFIDZ BIN RIZAINI

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

PENGENALAN

Legacy Of Malaysia adalah merupakan satu inovasi terhadap aktiviti dan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Pelaksanaan Inovasi Digital yang akan dilaksanakan merupakan produk yang dikonsepskan sebagai luar daripada kebiasaan dimana pembelajaran melalui buku teks yang lazimnya disampaikan oleh guru akan digantikan dengan “Online Comic Interactive” yang melibatkan penggunaan aplikasi “pixton” dan mengintegrasikan pembelajaran dan aktiviti pengukuhan dengan menggunakan aplikasi “Make-It” sebagai inisiatif pengajaran yang lebih menarik. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menarik dan interaktif sememangnya amat penting bagi memberikan kemudahan pemahaman murid selaras dengan pendapat Jamaluddin & Zaidatun (2000) yang menyatakan bahawa gabungan multimedia dan hiburan akan memberikan pengalaman belajar baharu dimana berlakunya gabungan antara pendidikan dan hiburan.



Rajah 1: Aplikasi membangunkan legacy of malaysia

Untuk melaksanakan projek inovasi iaitu “Legacy of Malaysia”, Pengintegrasian terhadap dua aplikasi akan dilaksanakan iaitu “Pixton” dan aplikasi permainan “Make-It”. Penggunaan kedua-dua aplikasi ini akan merangkumi keseluruhan proses pengajaran dan pembelajaran serta aktiviti latihan pengukuhan. Penggunaan aplikasi ini sememangnya amat efektif kerana pdp yang dialami murid akan menjadi lebih menarik kerana wujudnya elemen-elemen multimedia interaktif yang dapat diakses oleh murid yang akan menyebabkan mereka lebih mudah memahami segala maklumat berkenaan fakta Sejarah. Pemilihan inovasi yang akan dilaksanakan adalah untuk subjek Sejarah Tahun lima yang bertemakan kedaulatan negara. Pelaksanaan inovasi juga merangkumi topik “Warisan Negara Kita” dan tiga subtopik iaitu institusi beraja, Agama Islam dan Bahasa Melayu. Bagi aspek kemahiran pula pelaksanaan inovasi akan meneliti dan memfokuskan kepada kemahiran pemikiran sejarah khususnya aspek pengertian murid terhadap konsep-konsep warisan negara, membanding serta menghuraikan apa yang dipelajari dengan lebih mudah setelah menggunakan produk inovasi dalam pdp di dalam kelas. Penggunaan kedua-dua aplikasi ini akan merangkumi keseluruhan proses pengajaran dan pembelajaran serta aktiviti latihan pengukuhan. Penggunaan aplikasi ini sememangnya amat efektif kerana pdp yang dialami murid akan menjadi lebih menarik kerana wujudnya elemen-elemen multimedia interaktif yang dapat diakses oleh murid yang akan menyebabkan mereka lebih mudah memahami segala maklumat berkenaan fakta Sejarah. Elemen TMK ini mencetuskan idea-idea baharu dalam merealisasikan reformasi pendidikan.

INOVASI YANG DILAKSANAKAN

Produk bagi projek Inovasi Digital “Legacy of Malaysia” mempunyai matlamat dan tujuan spesifik iaitu untuk membantu guru mengajar dengan menerapkan elemen-elemen multimedia interaktif di samping turut membantu murid untuk belajar dengan lebih mudah serta mengelakkan wujudnya rasa bosan terhadap pdp yang dijalankan di dalam kelas. Inovasi ini juga dilaksanakan supaya berlakunya interaksi secara KBAT antara guru dan juga murid khususnya cara mereka berfikir. Oleh itu, kemahiran berfikir murid adalah komponen penting dalam mencorakkan pembangunan pemikiran kreatif murid. Fungsi

utama inovasi yang dihasilkan adalah untuk membantu murid dan guru untuk melaksanakan dan menjalani proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih berkesan disamping menggunakan konsep fun learning berdasarkan aplikasi seperti Pixton dan Make-It yang telah dirangka untuk membantu pdp.

MENGAPA LEGACY OF MALAYSIA?

Bahan inovasi yang dihasilkan ini bertujuan untuk membantu mewujudkan dan menambahbaik kaedah pengajaran dan pembelajaran seharian murid di dalam kelas. Untuk membangunkan inovasi, saya mengintegrasikan dua aplikasi iaitu Pixton dan Make-It bagi membina bahan mengajar dalam bentuk komik interaktif serta menambahbaik cara guru untuk melaksanakan aktiviti pengukuhan dengan menjadikan TMK sebagai asas.

KEDUDUKAN INOVASI SEBELUM DILAKSANA

Guru lebih banyak menggunakan kaedah chalk and talk dan dilihat kurang menggunakan cara pengajaran yang bersifat lebih kreatif serta tidak menerapkan semangat inkuiri murid di dalam pdp. Keupayaan guru untuk menyesuaikan elemen-elemen pdp interaktif dan pemikiran abad ke-21 adalah amat penting supaya cara berfikir yang lebih kritikal dapat diterapkan. Seterusnya, guru terlalu selesa terhadap kaedah mengajar yang hanya bergantung kepada buku teks membuatkan murid sukar untuk menjalani proses pembelajaran yang efektif. Hal ini kerana murid lazimnya cuma dilatih untuk menghafal fakta dan jawapan tanpa memahaminya. Perkara ini menyebabkan kurangnya keberkesanan pdp di dalam kelas serta melahirkan murid yang hanya sekadar mahu lulus peperiksaan sahaja tanpa adanya elemen penghayatan terhadap ilmu yang mereka pelajari di sekolah.

KEBERKESANAN PRODUK INOVASI

Legacy Of Malaysia adalah banyak menerapkan elemen belajar sambil bermain. Hal ini kerana kaedah yang dilaksanakan melalui produk inovasi ini memberikan impak yang lebih berkesan terhadap pengguna terutamanya dalam kalangan murid di sekolah.

Perkara ini amat penting selaras dengan Syarifah Nor & Kamarul Azman (2011) yang menyatakan bahawa pendedahan murid terhadap elemen multimedia mampu mendorong serta meransang mereka untuk menjalani proses pembelajaran dengan lebih berkesan.

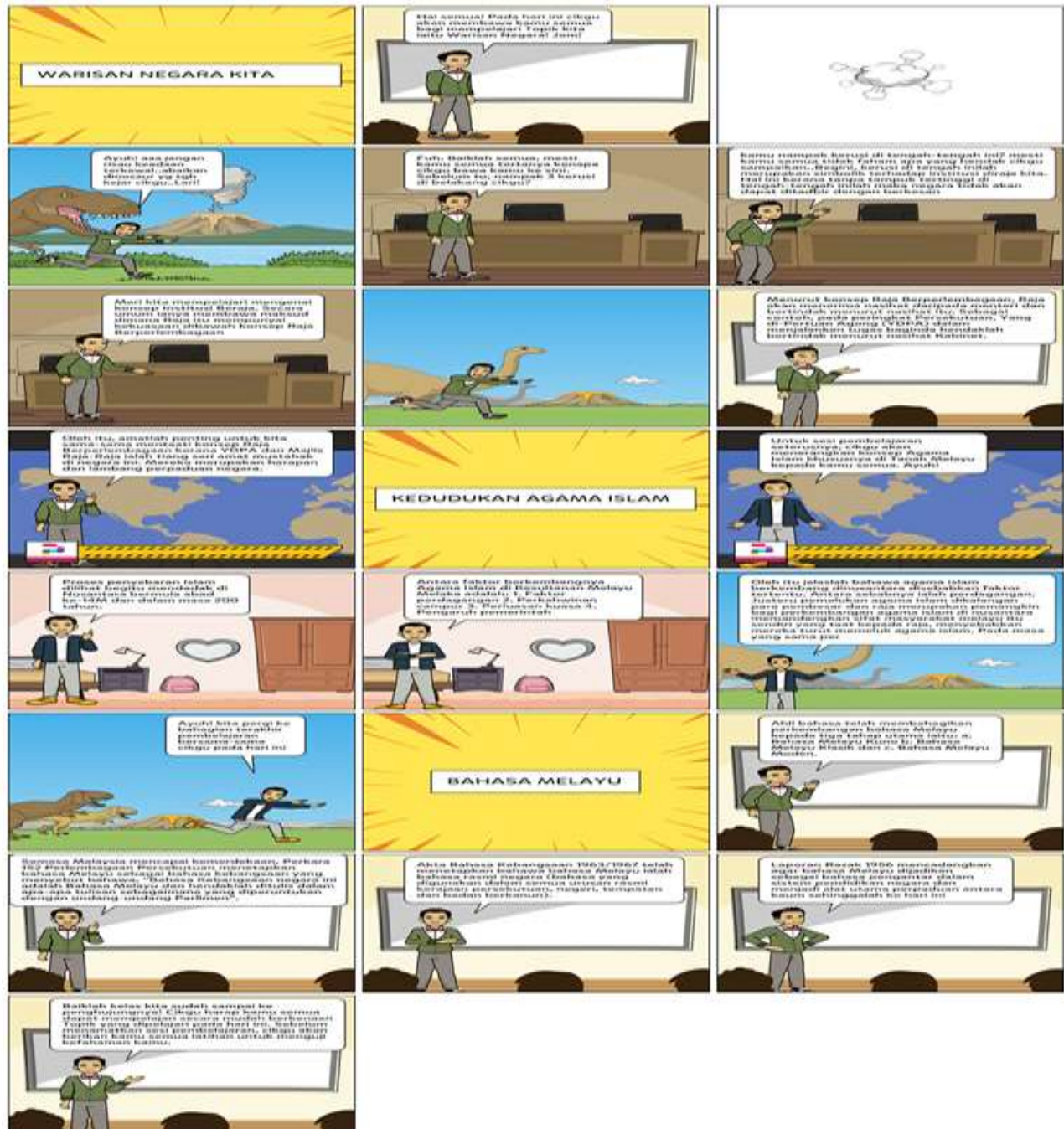
Seterusnya, produk Legacy Of Malaysia juga mempunyai kelebihan dimana murid serta guru boleh mengakses bahan pembelajaran secara interaktif. Pembelajaran sebegini amat penting untuk memastikan wujudnya hubungan yang kukuh antara murid dan guru terutamanya dalam aspek penyampaian bahan maklumat sesuatu topik dan proses penerimaan murid terhadap maklumat yang disampaikan. Sebagai contoh, aplikasi Pixton membolehkan guru dan murid untuk mencipta komik atas talian dimana kelebihan ini dapat digunakan oleh murid untuk menyalurkan fakta-fakta yang dipelajari dalam bentuk yang lebih mudah.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, projek inovasi Legacy of Malaysia merupakan suatu kejayaan dalam mewujudkan satu konsep proses pengajaran dan pembelajaran yang mengutamakan pemahaman murid melalui bentuk-bentuk yang lebih mudah dan menarik. Pendekatan yang digunakan oleh guru khususnya untuk menyampaikan fakta pembelajaran kepada murid seharusnya seiring dengan perkembangan semasa dimana guru perlulah mengadaptasi dan menjadikan perkembangan teknologi itu sebagai satu kelebihan dalam menghasilkan pdp yang berkesan kepada murid.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ini telah berjaya menarik perhatian dalam kalangan murid-murid di sekolah rendah dan telah digunakan dalam peringkat sekolah. Inovasi ini juga ditafsirkan sebagai kaedah yang mudah untuk digunakan oleh guru dalam menyampaikan pdp yang berkesan serta menarik minat murid untuk menjalani proses pembelajaran seharian.



Rajah 2: Komik Interaktif dalam produk



Rajah 3: Aplikasi Aktiviti Pengukuhan

CELIK SEJARAH

MUHAMMAD HAFIZ AIMAN BIN MUHAMAD ASRI

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

PENGENALAN

Inovasi ini didefinisikan sebagai satu pembaharuan, ubahsuai, modifikasi ataupun membaiki idea dan ciptaan sesuatu bagi tujuan memenuhi fungsi tertentu. Menurut Zaharatul (2014), penghasilan sesebuah inovasi tersebut adalah bertujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Inovasi juga turut diterapkan dalam bidang pendidikan melalui penggunaan e-pembelajaran bagi meningkatkan kualiti dan mutu PdP yang dilaksanakan serta membantu meningkatkan keberkesanan PdP. Penggunaan e-Pembelajaran sebagai dalam pendidikan juga berperanan sebagai pemudah cara dalam pengajaran dan pembelajaran. Maka penghasilan aplikasi Celik Sejarah ini dihasilkan dengan tujuan untuk menarik minat murid dalam PdP Sejarah serta membantu guru dalam meningkatkan kefahaman murid.

SINOPSIS

Inovasi yang akan dilaksanakan ialah sebuah aplikasi pembelajaran yang mengandungi konten seperti unsur video pembelajaran dan juga kuiz sebagai soalan pengukuhan yang dinamakan 'Celik Sejarah'. Inovasi yang dihasilkan ini mengandungi elemen video, audio, grafik dan juga teks. Tajuk yang difokuskan ialah 'Pengasas Kesultanan Melayu Melaka'. Dalam tajuk ini, murid-murid akan belajar mengenai latar belakang pengasas Kesultanan Melayu Melaka, peristiwa penubuhan Kesultanan Melayu Melaka, asal usul nama Melaka, dan keistimewaan Melaka. Segala input dalam tajuk tersebut akan disampaikan dalam video yang telah dihasilkan menggunakan aplikasi Animaker tersebut manakala soalan pengukuhan terhadap tajuk tersebut dihasilkan menggunakan aplikasi Thunkable tersebut. Video tersebut akan dimasukkan dalam aplikasi Thunkable tersebut untuk digabungkan dan membentuk sebuah aplikasi pembelajaran 'Celik Sejarah'.

MASALAH YANG DIHADAPI

Terdapat beberapa permasalahan yang telah dianalisis dan dikenal pasti berdasarkan kepada penelitian dan pemerhatian yang dilakukan semasa Pengalaman Berasaskan Sekolah (PBS) di sekolah-sekolah yang membawa kepada penciptaan aplikasi Celik Sejarah ini. Antara masalah yang dihadapi ialah kurangnya minat murid untuk fokus dalam PdP Sejarah khususnya bagi tajuk Kesultanan Melayu Melaka. Kurangnya minat murid terhadap PdP Sejarah tersebut adalah disebabkan oleh kaedah pengajaran guru yang berpusatkan kepada bahan sahaja seperti buku teks yang agak membosankan murid. Selain itu, murid juga didapati sukar untuk memahami dan mengingat kronologi peristiwa yang berkaitan dengan pengasasan Kesultanan Melayu Melaka. Hal ini kerana dalam topik kronologi pengasasan Kesultanan Melayu Melaka tersebut, terdapat pelbagai fakta yang penting yang perlu diingati oleh murid.

OBJEKTIF

- Menarik minat murid terhadap PdP Sejarah khususnya bagi tajuk Pengasasan Kesultanan Melayu Melaka
- Membantu murid untuk memahami dan menghayati kandungan PdP guru
- Meningkatkan keberkesanan PdP guru

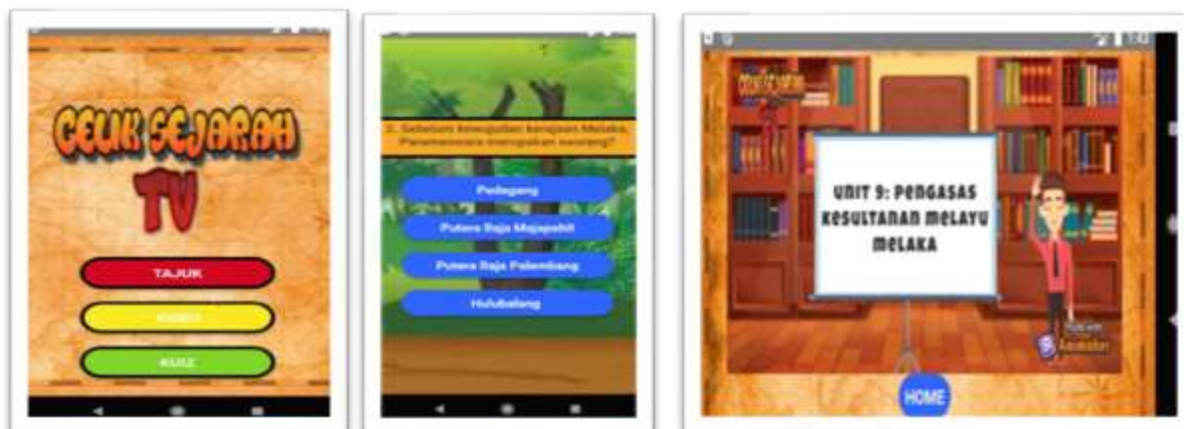
INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Uji lari bagi inovasi Celik Sejarah tersebut telah dilaksanakan di Sekolah Kebangsaan Jengka 15 di Pahang pada 14 Oktober 2020. Produk tersebut telah dihasilkan berkaitan dengan topik Pengasas Kesultanan Melayu Melaka khususnya kepada murid Tahun 4. Aplikasi Celik Sejarah yang dihasilkan tersebut adalah bertujuan untuk menarik minat murid terhadap PdP Sejarah, serta meningkatkan kefahaman murid terhadap topik tersebut secara lebih berkesan.

DESKRIPSI INOVASI

Inovasi Celik Sejarah ini adalah untuk membantu dalam menarik minat murid terhadap PdP Sejarah khususnya bagi topik Pengasas Kesultanan Melayu Melaka. Dalam aplikasi Celik Sejarah yang telah dihasilkan tersebut, ianya mempunyai 2 bahagian penting iaitu bahagian video pembelajaran dan juga bahagian aktiviti pengukuhan. Video pembelajaran tersebut dihasilkan dalam bentuk animasi untuk menarik minat

murid manakala bagi aktiviti pengukuhan dibuat dalam bentuk kuiz menggunakan media Thunkable.



Rajah 1: Kandungan Aplikasi Celik Sejarah

STRATEGI PELAKSANAAN INOVASI

Aplikasi Celik Sejarah ini dihasilkan adalah menjurus kepada topik Pengasas Kesultanan Melayu Melaka sahaja bagi bagi mata pelajaran Sejarah Tahun 4. Penghasilan aplikasi Celik Sejarah ini adalah bertujuan untuk membolehkan murid untuk memahami peristiwa dan juga kronologi pengasasan Kesultanan Melayu Melaka dengan lebih baik dan lebih berkesan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan merupakan satu bentuk ransangan yang mampu membantu dalam meningkatkan mutu pembelajaran murid. Selain itu, aplikasi Celik Sejarah ini juga mampu menarik minat murid terhadap PdP yang dijalankan dan secara tidak langsung akan menyebabkan murid memberikan perhatian secara lebih serius. Inovasi Celik Sejarah ini dihasilkan daripada pelbagai sumber seperti “*Animaker*” dan juga “*Thunkable*”. Aplikasi “*Animaker*” merupakan satu aplikasi yang sangat penting dalam penghasilan inovasi ini. Aplikasi tersebut amat membantu dalam menghasilkan sebuah video pembelajaran dalam bentuk animasi yang mempunyai unsur grafik, teks dan juga audio. Ianya secara tidak langsung dapat membantu dalam menarik minat murid. Aplikasi “*Thunkable*” pula merupakan satu aplikasi yang bertujuan untuk menggabungkan video pembelajaran yang telah dihasilkan tersebut ke dalam satu bentuk aplikasi pembelajaran. *Thunkable* juga berperanan dalam menghasilkan kuiz-kuiz yang berkaitan dengan topik yang diberikan penekanan.

KEADAAN SELEPAS INOVASI

Berdasarkan kepada pemerhatian semasa sesi uji lari inovasi di sekolah, terdapat beberapa perkara yang dapat dikenal pasti. Antara perkara penting yang telah dikenal pasti ialah kefahaman murid terhadap topik yang difokuskan dalam aplikasi Celik Sejarah tersebut. Hal ini dapat dikenal pasti apabila murid dapat menjawab dengan baik disoal jawab secara spontan oleh guru berkaitan dengan topik tersebut. Fakta dan juga kronologi penting peristiwa berkaitan dengan topik tersebut juga mudah difahami oleh murid. Menurut Harris (2016), penghasilan video yang menggunakan teks yang pendek ini mampu memudahkan murid untuk memahami peristiwa dan kronologi yang kompleks. Selain itu juga, murid juga turut memberikan perhatian dan reaksi yang baik serta menunjukkan minat terhadap aplikasi Celik Sejarah yang telah dihasilkan tersebut. Aplikasi Celik Sejarah yang memaparkan video pembelajaran dalam bentuk animasi ini merupakan faktor penting dalam menarik minat murid.



Rajah 2: Soal selidik murid

Berdasarkan kepada analisis terhadap borang soal selidik yang telah diedarkan kepada murid, didapati bahawa murid tertarik dengan video pembelajaran dalam aplikasi tersebut. Hal ini kerana video pembelajaran tersebut adalah dalam bentuk animasi kartun yang mampu menarik minat murid. Selain itu, perisian pembelajaran yang berasaskan digital ini juga dapat menarik minat murid terhadap PdP dengan lebih berkesan.

KELEBIHAN INOVASI

- ✓ Inovasi Celik Sejarah ini dapat menarik minat murid kerana terdapatnya unsur animasi yang sesuai dengan aras pemikiran murid.
- ✓ Inovasi ini juga membolehkan murid untuk memberikan perhatian secara lebih fokus terhadap PdP yang dijalankan.
- ✓ Inovasi ini juga dapat meningkatkan kefahaman murid terhadap topik Pengasas Kesultanan Melayu Melaka dari segi fakta dan juga kronologi yang penting.

KEJAYAAN INOVASI

Produk inovasi yang telah dihasilkan ini telah dilaksanakan di peringkat sekolah melalui uji lari yang dilaksanakan. Aplikasi 'Celik Sejarah' digunakan di Sekolah Kebangsaan Jengka 15 kepada murid tahun 4. Melalui uji lari yang telah dilaksanakan, didapati objektif inovasi ini dibangunkan sebagai medium pembelajaran yang menarik dilihat tercapai. Hal ini kerana inovasi yang dihasilkan ini mengandungi unsur animasi, audio serta grafik yang menarik adalah bersesuaian dengan naras pemikiran murid tahun 4. Selain itu, inovasi ini juga sesuai untuk dijadikan sebagai medium pembelajaran menurut maklum balas yang diberikan oleh guru Sejarah sekolah tersebut. Namun, aplikasi ini dilihat tidak begitu efektif dalam membantu murid untuk mengingat fakta-fakta sejarah dalam topik tersebut dengan baik. Menurut beberapa maklum balas yang diterima daripada murid, 5 daripada 20 orang murid tersebut didapati sukar untuk mengingat fakta berkaitan dengan topik tersebut.

FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG DILAKUKAN

Inovasi Celik Sejarah yang telah dihasilkan tersebut memberikan pelbagai manfaat dan faedah kepada guru dan juga murid. Kebergantungan sumber PdP yang berasaskan buku semata-mata telah mendatangkan masalah kepada murid dalam memahami sesuatu topik yang diajarkan tersebut secara lebih berkesan. Penggunaan video pembelajaran dalam aplikasi ini juga telah membantu murid dengan menarik minat mereka. Penggunaan aplikasi ini juga dapat menguji kefahaman murid terhadap topik yang diberikan penekanan dalam aplikasi tersebut.

PENGUNAAN APLIKASI DIGITAL ‘MARI BELAJAR SEJARAH’ BAGI MEMBANTU MURID DARJAH 4 DALAM MENGUASAI KONSEP SEJARAH

MUHAMMAD IRFAN BIN ABU HANIFAH

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

PENGENALAN

Pendidikan merupakan satu kewajiban kepada semua individu di Malaysia. Perkara ini disokong dengan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang dirangka oleh Kementerian Pendidikan Malaysia iaitu hak pendidikan yang sama rata untuk semua rakyat. Di dalam konteks pendidikan, terdapat pelbagai subjek yang diterapkan seperti Bahasa Melayu, Bahasa Inggeris, Sejarah, Matematik dan Sains. Melalui subjek-subjek yang diajar, keseimbangan murid dari segi intelek, jasmani, emosi dan rohani di Malaysia akan terjaga. Pendidikan Sejarah amat penting untuk dikuasai oleh murid di seluruh Malaysia. Hal ini kerana Sejarah mengajar erti masa lalu sebagai pengajaran kepada masyarakat kini untuk terus maju ke hadapan. Di peringkat sekolah rendah lagi, murid-murid diajar mengenai Sejarah ketika Darjah 4. Namun, terdapat beberapa konsep akademik subjek Sejarah yang dianggap sukar untuk dikuasai oleh murid sekolah rendah seperti Konsep Ruang dan Masa, Konsep Sumber Sejarah dan lain-lain. Tambahan lagi, kecenderungan guru untuk bergantung kepada buku teks sepenuhnya menyukarkan lagi keupayaan murid untuk menguasai konsep Sejarah. Justeru, Projek yang bakal saya bangunkan merupakan projek rangkuman video yang diberikan nama “Tonton Sejarah”. Projek ini melibatkan satu aplikasi yang akan memaparkan poster sebagai nota dan video berkaitan Sejarah bagi membantu murid-murid untuk memahami Sejarah dan tidak sepenuhnya berharap kepada kaedah *chalk and talk* guru. Di samping itu, aplikasi ini juga menyediakan kuiz bagi mengukuhkan kefahaman murid mengenai subjek Sejarah.



Logo Aplikasi Tonton
Sejarah

OBJEKTIF DAN MATLAMAT PROJEK

Objektif bagi projek ini ialah seperti berikut:

- ✓ Membuang stigma murid bahawa subjek Sejarah itu membosankan
- ✓ Mempelbagaikan kaedah PdP kepada murid dan guru dalam belajar Sejarah
- ✓ Memudahkan murid Tahun 4 untuk memahami topik Mari Belajar Sejarah dan subtopik Pengenalan Sejarah

Matlamat bagi projek ini ialah mengurangkan kebosanan murid. Melalui projek inovasi ini, masalah seperti murid bosan ketika belajar Sejarah akan dapat dikurangkan melalui penggunaan medium video sebagai alternatif untuk belajar Sejarah. Melalui aspek gambar, audio yang menarik dan pelbagai, murid-murid akan lebih fokus dan lebih tertarik dengan subjek Sejarah. Selain itu, aplikasi ini juga akan memudahkan murid-murid untuk menonton video dengan mudah kerana aplikasi yang digunakan adalah tersusun dan secara *offline*.

ASPEK PROJEK

Projek ini merupakan projek yang berfokuskan subjek Sejarah bagi murid tahun 4. Projek ini merangkumi topik 1 iaitu Mari Belajar Sejarah dan subtopik 1 iaitu Pengenalan Sejarah. Hal ini kerana subtopik tersebut merupakan antara topik yang paling sukar berdasarkan pemerhatian saya berkaitan topik-topik Sejarah tahun 4. Seiring dengan perkembangan teknologi, kaedah Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) juga perlu ditingkatkan dari segi fungsi dan kepelbagaian. Hal ini kerana melalui teknologi dalam pendidikan, kemahiran murid seperti kemahiran komunikasi, kemahiran kolaborasi dan kemahiran penyelesaian berdasarkan realiti kehidupan akan dapat ditingkatkan. Pendidikan yang mampu memperkasakan kemahiran-kemahiran ini dilihat

mampu melahirkan generasi alaf baru yang mampu menangani cabaran-cabaran abad ke-21.

Oleh itu, saya telah menghasilkan satu aplikasi yang dilihat memenuhi keperluan teknologi tersebut. Aplikasi yang saya hasilkan merupakan satu aplikasi bersifat *offline* yang merangkumi nota, video dan kuiz. Hal ini dilihat akan dapat membantu meningkatkan lagi kualiti PdP melalui penggunaan video yang menarik, nota yang ringkas dan kuiz yang dapat mengukuhkan kefahaman murid. Selain itu, permainan yang bersifat *offline* juga sukar untuk dicari. Justeru, penghasilan aplikasi ini memberikan alternatif kepada guru dan murid untuk mendapatkan pengalaman teknologi tanpa perlu memikirkan isu capaian internet.

KANDUNGAN PROJEK

Bagi aplikasi yang digunakan, saya akan menggunakan *Thinkable* sebagai medium dan kuiz, manakala untuk video yang dihasilkan, saya akan menggunakan *Animaker*, seterusnya bagi poster pula, saya akan menggunakan *Canva*. Dalam aplikasi Tonton Sejarah ini, terdapat 4 bahagian iaitu pengenalan di mana tujuan penghasilan aplikasi ini. Seterusnya, ada poster yang mempunyai nota berkaitan tajuk Pengenalan Sejarah. Ketiga, terdapat juga video yang dihasilkan melalui *Animaker*. Akhir sekali, terdapat juga kuiz yang terdiri daripada 10 soalan yang berkaitan dengan tajuk Pengenalan Sejarah.



Rajah 1: Kandungan Aplikasi Tonton Sejarah

AKTIVITI PENGHASILAN PROJEK

Metodologi dalam penghasilan inovasi ini ialah Teori Pembelajaran Trialogikal. Justeru, perkara pertama dalam penghasilan inovasi ialah menyatakan tujuan sebenar dan keperluan dalam inovasi ini. Penghasilan inovasi ini adalah untuk meningkatkan lagi kaedah PdP yang boleh digunakan oleh guru di samping memberi peluang kepada murid di pedalaman untuk merasai teknologi yang menarik. Kedua, penetapan skop dan had di mana saya akan memilih target saya iaitu murid Tahun 4 dan juga tajuk yang dipilih ialah topik 1 Mari Belajar Sejarah dengan subtopik 1 iaitu Pengenalan Sejarah.

Ketiga, penyediaan draf dan semakan berulang di mana saya akan merangka satu draf awal berkaitan bentuk aplikasi yang ingin digunakan. Saya telah membuat kaji selidik berkaitan aplikasi yang ingin digunakan dengan melayari internet berkaitan aplikasi yang mudah digunakan dan juga bertanyakan orang yang mahir berkaitan teknologi. Keempat iaitu uji kaji dan membuat refleksi iaitu dengan menghasilkan satu prototaip yang lengkap dan seterusnya membuat uji lari terhadap target saya iaitu murid Tahun 4. Kelima iaitu pemurnian dan spesifikasi berdasarkan uji lari yang telah dilaksanakan. Melalui soal selidik, saya akan dapat menilai sebarang kelemahan yang perlu ditambahbaik bagi memastikan kesempurnaan aplikasi yang saya bina ini. Akhir sekali, setelah selesai semua pemurnian, aplikasi ini akan dianggap lengkap dan seterusnya boleh diguna semula oleh semua murid dan guru.

KELEBIHAN PROJEK

Uji lari pertama diadakan bagi menilai kelebihan dan kekurangan aplikasi ini. Keberkesanan aplikasi Tonton Sejarah dapat dilihat melalui soal selidik yang digunakan sebagai instrumen pada responden murid dan responden awam.. Apa yang saya dapat simpulkan dari sesi uji lari pertama dan kedua ialah berlaku peningkatan yang drastik melalui sedikit modifikasi yang saya buat berdasarkan cadangan responden di uji lari pertama. Terdapat beberapa kekuatan dalam aplikasi berdasarkan analisis pendapat iaitu bahagian nota yang bermakna dan lengkap, video yang menarik serta kuiz yang mampu mencabar pengetahuan murid. Kelemahan yang dapat disimpulkan

berdasarkan pendapat responden pula ialah video yang agak laju dari segi tempo dan nota yang agak terabur.

Seterusnya, bagi responden temu bual pula iaitu 2 orang guru iaitu Guru Sejarah (Guru A) dan Guru Teknologi Maklumat (Guru B), saya telah membuat analisis menggunakan transkrip perbualan dalam bentuk kumpulan. Guru A menyatakan bahawa aplikasi ini mampu memudahkan lagi guru untuk mengajar di sekolah dan tidak perlu bergantung dengan buku teks. Guru B juga menyatakan bahawa aplikasi ini membuktikan bahawa siswa guru IPG mampu menambah kaedah PdP di sekolah.



Rajah 2: Sesi Uji Lari

PROJEK INOVASI DIGITAL DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN: “*Pejuangku, Sejarah Kemerdekaan 1957*”

MUHAMMAD RIDHA BIN RUSLAN

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Produk ini dicipta berasaskan subjek Sejarah Tahun 5 dalam topik Sejarah Kemerdekaan 1957. Jadi, pelbagai elemen multimedia telah dimasukkan dalam produk untuk memastikan produk inovasi menarik dan menyeronokkan. Projek inovasi Pejuangku akan memfokuskan kepada Subjek Sejarah Tahun 5 yang bertemakan Kedaulatan Negara. Topik adalah Topik 7.3 yang bertajuk Sejarah Kemerdekaan 1957. Kemahiran yang akan dapat dicapai oleh murid menerusi produk inovasi ini adalah murid dapat menyatakan peristiwa ke arah perjuangan kemerdekaan, menamakan tokoh-tokoh yang berjuang ke arah kemerdekaan, dan menyatakan kepentingan mempertahankan kedaulatan negara. (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2013).



Rajah 1: Produk Inovasi “Pejuangku, Sejarah Kemerdekaan 1957”

OBJEKTIF

Projek Inovasi Digital Pejuangku dihasilkan adalah bertujuan untuk menarik minat murid mempelajari topik Sejarah Kemerdekaan 1957. Jadi, melalui penghasilan produk inovasi ini, murid-murid Tahun 5 dapat belajar dengan penuh minat dan menyeronokkan.



Rajah 2: Situasi Uji Lari

Selain itu, projek inovasi ini juga dapat memberi peluang kepada murid-murid yang berkeperluan khas seperti murid bermasalah pembelajaran untuk turut serta dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran bersama-sama dengan murid biasa (Aloraini, 2012). Melalui cara ini, murid berkeperluan khas akan mendapat peluang yang sama untuk menimba ilmu pengetahuan. Seterusnya, tujuan penghasilan projek inovasi Pejuangku juga adalah untuk meningkatkan lagi pemahaman murid terhadap tajuk Sejarah Kemerdekaan 1957. Kronologi beberapa peristiwa bersejarah untuk mendapatkan kemerdekaan negara akan lebih mudah difahami melalui penggunaan produk inovasi “Pejuangku”.

ASPEK INOVASI

Selepas mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh guru-guru Sejarah, Projek ini direka bentuk dengan mengkombinasikan pelbagai elemen

multimedia. Produk ini juga bertepatan dengan ciri pembelajaran trialogikal iaitu teknologi sebagai pengantara. Teknologi yang digunakan adalah dengan menggunakan perisian Adobe Flash Player. Penggunaan pelbagai elemen multimedia ini bertujuan untuk meningkatkan minat murid dalam mempelajari Sejarah. Saya telah memasukkan elemen gambar untuk memastikan projek inovasi ini lebih menarik. Projek inovasi ini bertumpukan kepada bahan yang telah dibina dan dimasukkan ke dalam produk inovasi Pejuangku ini selaras dengan ciri Pembelajaran Trialogikal.

KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan produk inovasi Pejuangku adalah untuk meningkatkan kefahaman murid tentang topik Sejarah Kemerdekaan 1957. Umum mengetahui, dalam topik ini, banyak tarikh yang perlu diingati oleh murid. Jadi, melalui produk inovasi ini, murid akan dapat mengingati tarikh bersejarah dengan baik. Ini selaras dengan idea utama pembelajaran trialogikal iaitu penghasilan produk inovasi ini dapat meningkatkan pengetahuan murid. Selain itu, penghasilan produk inovasi ini juga adalah untuk meningkatkan penglibatan murid di dalam kelas. Melalui produk inovasi, pelajar akan bekerjasama antara satu sama lain untuk menyiapkan tugas yang terdapat di dalam produk. Produk inovasi ini juga dilihat dapat menggiatkan lagi pembelajaran secara koperatif selaras dengan pembelajaran trialogikal (Knork, 2008).

Seterusnya, produk inovasi ini juga bertujuan untuk menarik minat murid untuk mempelajari tentang sejarah kemerdekaan negara. Hal ini kerana, produk inovasi Pejuangku yang dihasilkan ini adalah berpusatkan murid dan ini selaras dengan idea utama dalam Pembelajaran Trialogikal iaitu berpusatkan murid. Jadi, murid tidak akan berasa bosan ketika belajar. Di samping itu, projek inovasi ini juga dapat memberi peluang kepada murid-murid yang

berkeperluan khas seperti murid bermasalah pembelajaran untuk turut serta dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran bersama-sama dengan murid biasa (Aloraini, 2012). Melalui cara ini, murid berkeperluan khas akan mendapat peluang yang sama untuk menimba ilmu pengetahuan.

Produk inovasi Pejuangku ini dilihat akan memberikan impak kepada dunia pendidikan pada hari ini. Antara impak produk inovasi Pejuangku adalah murid dapat membina kefahaman dengan lebih baik menerusi aktiviti yang terdapat dalam inovasi Pejuangku ini. Murid akan dapat membina pengetahuan dengan membuat sendiri latihan yang terdapat dalam produk inovasi ini dan guru berperanan sebagai mentor sahaja. Selain itu, produk inovasi Pejuangku ini juga dapat memperkembangkan kemahiran murid-murid untuk meneroka ilmu digital. Menerusi produk inovasi ini juga, kreativiti murid dapat dikembangkan dan seterusnya menarik minat murid. Seterusnya, penggunaan inovasi ini juga dapat memberi manfaat kepada guru kerana melalui produk inovasi ini, murid akan melaksanakan aktiviti yang sudah tersedia di dalam produk inovasi Pejuangku. Guru tidak lagi perlu memikirkan kaedah pengajaran sebaliknya hanya perlu menerangkan kepada murid sekiranya mereka tidak faham.

KEJAYAAN INOVASI

Kejayaan yang telah dicapai menerusi produk inovasi digital ini adalah produk ini memudahkan guru untuk menyediakan bahan-bahan mengajar dengan lebih mudah dan dapat menarik minat pelajar. Ini dapat dibuktikan pada sesi uji-lari yang pertama di mana majoriti pelajar bersetuju bahawa produk inovasi “Pejuangku” dapat menarik minat pelajar. Kejayaan yang seterusnya adalah produk “Pejuangku” ini mudah untuk dikendalikan dan boleh diakses dengan menggunakan komputer riba. Ini dapat dibuktikan melalui sesi uji-lari kedua di mana majoriti pelajar bersetuju bahawa produk inovasi ini mudah untuk dikendalikan.

MYWIRA MEMBANTU MENINGKATKAN PEMAHAMAN TERHADAP TOPIK TOKOH TERBILANG KESULTANAN MELAYU MELAKA

NUR SAKINAH BINTI WAHAB

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi digital yang dihasilkan ialah “MyWira” iaitu sebuah aplikasi pembelajaran media interaktif yang menggunakan perisian scratch seperti yang ditunjukkan pada Rajah 1. Aplikasi MyWira menyediakan perbincangan berkaitan topik pembelajaran dan beberapa siri permainan interaktif. Malah, info tambahan daripada sumber yang boleh dipercayai turut dimuatkan dalam bentuk Qr Code. Terdapat dua topik utama yang disediakan di dalam aplikasi ini iaitu berkenaan Bendahara Tun Perak yang merangkumi elemen Riwayat Hidup Bendahara, Peranan dan Bukti Kebijaksanaan. Seterusnya ialah Laksamana Hang Tuah yang merangkumi aspek Riwayat Hidup, Peranan dan Nilai.



Rajah 1: Muka depan produk digital “MyWira”

OBJEKTIF

Objektif utama penghasilan produk ini ialah untuk:

1. Membantu murid memahami peristiwa sejarah berkaitan Tun Perak dan Hang Tuah dengan baik menggunakan perisian “MyWira”.
2. Membantu murid mengingat fakta sejarah berkaitan tokoh Tun Perak dan Hang Tuah melalui aktiviti permainan interaktif yang disediakan dalam produk “MyWira”
3. Menambah baik sesi pengajaran dan pembelajaran Sejarah bagi topik Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka.

ASPEK INOVASI

Produk MYWIRA yang dihasilkan memiliki tiga elemen utama yang boleh membantu murid meningkatkan kefahaman dan ingatan terhadap topik Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka. Antaranya ialah bahagian Isi Pembelajaran, Permainan dan Info Tambahan seperti yang di tunjukkan pada Rajah 2.



Rajah 2: Kandungan produk digital “MyWira

Setiap elemen tersebut mempunyai fungsinya yang tersendiri. Antaranya ialah:

a. Isi Pembelajaran

Pembangun telah meringkaskan segala isi penting yang harus dikuasai oleh murid. Setiap isi penting itu juga diterjemahkan dengan sangat kreatif melalui penambahan

elemen multimedia seperti animasi, audio dan grafik. Penggunaan multimedia ini mampu menarik minat murid di samping memudahkan mereka untuk mengakses maklumat yang diperlukan (Nurul, 2019).



Rajah 3: Penceritaan Riwayat hidup Tun Perak beserta grafik dan audio



Rajah 4: Nota ringkas berkaitan peranan Tun Perak beserta animasi, teks dialog dan audio

b. Permainan

Permainan yang disediakan adalah menyeluruh berdasarkan topik yang diajarkan iaitu berkenaan Hang Tuah dan Tun Perak. Pembangun menghasilkan beberapa siri permainan yang menepati turutan perkembangan kognitif murid iaitu bermula dari soalan aras mudah dan berakhir dengan soalan aras susah yang melibatkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi. Pembangun turut menyediakan permainan bonus sebagai hiburan tambahan kepada murid.

Rajah 5: Paparan Kuiz dan *Bonus Time*

c. Info Tambahan

Terdapat dua artikel yang setiap satunya berkaitan Hang Tuah dan Tun Perak telah disediakan oleh pembangun. Murid-murid boleh merujuk dan membaca artikel yang disediakan bagi mendapatkan maklumat tambahan. Bahan ini disediakan dalam bentuk QR Code. Murid perlu mengimbas Code berkenaan bagi mendapatkan bahan bacaan tersebut.



Rajah 6: Paparan Info Tambahan

KELEBIHAN INOVASI

Aplikasi ini dihasilkan bagi membantu murid memahami dan mengingati fakta Sejarah dengan lebih berkesan. Hal ini kerana, segala isi pembelajaran yang dimuatkan di dalam produk ini adalah ringkas tetapi menyeluruh. Bahasa yang digunakan juga adalah mudah

untuk difahami dan menepati tahap murid. Malah penggunaan produk ini menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran Sejarah lebih menarik dan bermakna kerana murid-murid dapat melibatkan diri secara proaktif di dalam sesi pdp Sejarah. Minda murid juga akan sentiasa aktif berfikir kerana teransang dengan penggunaan gambar dan animasi yang menarik. Permainan interaktif yang disediakan dapat menguji ingatan murid dan sekaligus bertindak sebagai peneguhan kepada hasil pembelajaran. Dalam masa yang sama, bahagian info tambahan perlu bagi menambah ilmu murid-murid agar minda mereka lebih terbuka dan tidak tertakluk kepada maklumat dalam buku teks semata-mata. Justeru, aplikasi ini dibina bagi memenuhi keperluan pdp Sejarah sekaligus membantu mengatasi masalah dalam pdp Sejarah.

KEJAYAAN INOVASI

Produk MyWira berjaya digunakan di peringkat sekolah. Penghasilan dan penggunaan produk ini telah meraih respon yang positif daripada majoriti murid di sekolah berkenaan (Rajah 8 dan Rajah 9). Hal ini terbukti apabila murid-murid kekal fokus sehingga sesi pdp tamat. Mereka dilihat telah menunjukkan minat yang mendalam terhadap unsur multimedia yang diterapkan di dalam produk. Malah ada juga dalam kalangan murid-murid ini yang sempat bertanyakan tentang cara-cara untuk mengakses produk ini kepada pembangun bagi tujuan ulang kaji di rumah. Seterusnya, segala fakta yang ringkas tetapi menyeluruh di dalam produk ini juga telah membantu murid mengingati fakta Sejarah secara berkesan.

APLIKASI KEMBARA DALAM MEMBANTU MURID UNTUK MENGINGATI KERAJAAN MELAYU AWAL

NUR SARAH NAJWA BINTI ABU BAKAR

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Murid sukar untuk mengingat nama kerajaan Melayu Awal mengikut kronologi yang betul. Kronologi ini adalah penting kerana setiap kerajaan wujud pada abad yang berbeza dan saling berkait antara satu kerajaan dengan kerajaan yang lain. Penggunaan buku teks sahaja sebagai bahan bantu mengajar menyebabkan murid berasa bosan dan tidak berminat untuk mempelajari tajuk ini. Tambahan pula tajuk Kerajaan Melayu Awal adalah sesuatu yang abstrak dan sudah berabad lamanya berlaku. Perkara ini menyukarkan murid untuk berimajinasi tentang Kerajaan Melayu Awal ini hanya berdasarkan penggunaan buku teks. Rentetan daripada masalah ini, suatu aplikasi 'Kembara' telah dibangunkan untuk membolehkan murid mengingat nama-nama kerajaan Melayu Awal, lokasi serta kegiatan ekonomi yang dijalankan dengan mudah. Aplikasi ini juga dapat memudahkan murid menerangkan kewujudan kerajaan Melayu Awal mengikut garis masa.

OBJEKTIF

- Membolehkan murid mengingat nama-nama kerajaan Melayu Awal, lokasi serta kegiatan ekonomi yang dijalankan dengan mudah.
- Memudahkan murid menerangkan kewujudan kerajaan Melayu Awal mengikut garis masa.
- Membantu guru Sejarah dalam memberi pemahaman yang lebih mudah kepada murid dalam mempelajari Tajuk Kerajaan Melayu Awal.

ASPEK INOVASI

KEMBARA dihasilkan untuk membantu murid yang sukar untuk mengingat fakta dalam topik Kerajaan Melayu Awal.

Sukar Untuk Mengingati Fakta

Masalah yang dihadapi oleh murid-murid dalam topik Kerajaan Melayu Awal ialah sukar untuk mengingati nama-nama kerajaan Melayu Awal, lokasi serta kegiatan ekonomi yang dijalankan pada masa itu, Hal ini adalah kerana, pengajaran dan pembelajaran yang digunakan di dalam kelas hanyalah berdasarkan bahan buku teks. Oleh yang demikian, murid tidak dapat berimajinasi dengan lebih kreatif tentang perkara lokasi dan kegiatan ekonomi yang dijalankan pada zaman tersebut.

Sukar Memahami Kronologi

Murid sukar untuk mengingati nama kerajaan Melayu Awal mengikut kronologi yang betul. Kronologi ini adalah penting kerana setiap kerajaan wujud pada abad yang berbeza dan saling berkait antara satu kerajaan dengan kerajaan yang lain.

Murid Mudah Bosan Dengan Topik

Penggunaan buku teks sahaja sebagai bahan bantu mengajar menyebabkan murid berasa bosan dan tidak berminat untuk mempelajari tajuk ini. Tambahan pula tajuk ini adalah sesuatu yang abstrak dan sudah berabad lamanya berlaku. Perkara ini menyukarkan murid untuk berimajinasi tentang Kerajaan Melayu Awal ini hanya berdasarkan penggunaan buku teks.

KELEBIHAN INOVASI

KEMBARA merupakan gabungan aplikasi *Animaker* dan *Wordwall*. *Animaker* digunakan untuk membuat video animasi untuk tujuan pengajaran dan memberi pengetahuan kepada murid. Melalui video animasi ini, murid dapat memahami Kerajaan Melayu Awal dengan lebih mudah. Grafik-grafik yang menarik dapat menarik perhatian murid untuk memahami topik ini. Murid juga tidak akan berasa terbeban berbanding hanya menggunakan buku teks semasa belajar.

Selain itu, aplikasi kembara juga mempunyai kuiz di akhir video. Hal ini membolehkan murid mengetahui keupayaan diri mereka dalam memahami topik tersebut. Kuiz tersebut

juga sangat menarik kerana menggunakan aplikasi WordWall. Pelbagai bentuk permainan antaranya teka silang kata, roda rawak dan anagram.



Rajah 1: Muka depan Aplikasi Kembara



Rajah 2: Kandungan Aplikasi Kembara



Rajah 3: Contoh latihan

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ini telah mewujudkan satu proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang interaktif dan menarik minat murid mempelajari sejarah. Selain itu, inovasi ini bertujuan untuk memudahkan ibubapa menyediakan bahan pembelajaran yang mudah diakses untuk anak-anak. Seterusnya, impak inovasi ini adalah untuk meningkatkan kualiti sistem pendidikan negara menerusi pengintegrasian elemen teknologi maklumat dan komunikasi. Akhir sekali, adalah untuk menggalakkan guru menjadi lebih pakar dalam penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi.

PENGGUNAAN “HI-COM” DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MURID DALAM SUBJEK SEJARAH SEKOLAH RENDAH

NUR SYAHIRAH BINTI MOHD ARIFF

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

Sinopsis

Subjek Sejarah merupakan satu subjek yang memerlukan murid untuk berimajinasi tinggi dan berfikir secara aras tinggi. Setelah membuat pemerhatian di sekolah-sekolah semasa Pengalaman Berasaskan Sekolah yang lalu, penulis mendapati murid-murid menghadapi beberapa masalah semasa PdP Sejarah dijalankan dan ini menyukarkan mereka untuk mencapai standard pembelajaran yang ditetapkan. Masalah yang dihadapi oleh murid-murid adalah kesukaran untuk memahami susunan masa serta perkembangan bagi setiap Zaman Pra Sejarah. Selain itu, murid-murid juga menghadapi masalah dalam membuat perbandingan aspek kegiatan sosial dan ekonomi bagi setiap Zaman Pra Sejarah.

Objektif

Objektif inovasi “Hi-Com” adalah untuk membantu meningkatkan kefahaman murid terhadap susunan masa dan perkembangan dalam setiap Zaman Pra Sejarah serta membantu murid membuat perbandingan dari aspek kehidupan sosial dan ekonomi setiap Zaman Pra Sejarah.

Aspek Inovasi

Produk inovasi yang dibangunkan adalah sebuah aplikasi bernama “Hi-Com”, sebuah aplikasi komik digital bersiri interaktif dan dibangunkan menggunakan perisian *Book Creator*. Interaktiviti produk adalah disebabkan kewujudan elemen multimedia seperti ilustrasi, gambar statik, video dan audio. Produk ini juga mengadaptasi konsep pembelajaran imersif maya dengan penggabungan komik digital bersama perisian sedia ada seperti *Google Maps* untuk membawa murid ke pelbagai lokasi secara maya. Fokus utama produk adalah lokasi, kegiatan sosial dan ekonomi masyarakat Zaman Pra Sejarah.

Produk ini merupakan inovasi daripada bahan asal iaitu buku bercetak seperti buku teks. Penambahbaikan buku bercetak ini adalah penyusunan semula maklumat buku teks seterusnya diterjemahkan dalam bentuk cerita. Konsep komik fiksyen akan digunakan untuk penceritaan semula maklumat dalam susunan papan cerita yang menarik. Pendigitalan komik berunsur sejarah ini adalah penambahbaikan yang dilaksanakan malah ditambah lagi dengan unsur multimedia lain seperti audio dan video. Penggabungan komik digital dengan platform interaktif dan imersif maya seperti *Google Maps* dan *Quizziz* juga merupakan penambahan terhadap produk bagi penggunaan maksimum. Ruangan aktiviti berkumpulan secara interaktif juga diselitkan. Produk inovasi ini sukar didapati di pasaran kerana yang ada hanya lambakan komik sejarah bercetak, buku teks dan komik digital yang bersifat statik.



Rajah 1: Lokasi Zaman Pra Sejarah



Rajah 2: Kandungan Aplikasi HI-COM



Rajah 3: Ruang Aktiviti Interaktif murid secara berkumpulan

Kelebihan Inovasi

Antara kelebihan produk ialah kehadiran pelbagai unsur multimedia seperti audio, grafik dan video. Ini dapat membantu memberikan murid pengalaman bermakna ketika belajar ditambah dengan pautan *Google Maps* yang dapat membawa murid ke suatu tempat secara maya. Penggunaan konsep komik fiksyen juga membantu murid memahami dengan lebih mendalam. Hal ini kerana pengolahan fakta ke dalam bentuk jalan cerita dapat membantu murid untuk memahami konsep dengan mudah mudah.

Seterusnya, terdapat aktiviti pengukuhan berbentuk permainan yang menarik minat murid untuk berusaha menjawab soalan dengan tepat serta membantu menguatkan ingatan. Soalan-soalan kuiz dibina mengikut subtopik bagi mengelakkan kekeliruan murid. Aktiviti pengukuhan berbentuk aktiviti berkumpulan juga menggalakkan pembelajaran koperatif. Ini dapat meningkatkan amalan perkongsian ilmu dan interaksi murid.

Kejayaan Inovasi

Inovasi ini telah menunjukkan kejayaan dalam uji lari terhadap murid Tahun Empat di sekolah rendah.

VICTORIY OF MALAYA (VOM)

NURUL AMALIN BINTI ABDUL RAHIM

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

Pengenalan

Umum diketahui, Sejarah merupakan suatu mata pelajaran yang kurang diminati oleh sesetengah murid kerana ianya merupakan suatu yang agak abstrak untuk difahami dan diingati. Salah satu isu utama ialah murid lemah untuk menjelaskan sesuatu peristiwa sejarah secara kronologi kerana mereka keliru. Menurut Yusuf Hashim (2016), pendidikan menerusi digital sebenarnya menggerakkan setiap deria pengguna untuk terlibat sama dalam proses pembelajaran. Penglibatan lebih daripada satu deria membawa impak positif terhadap proses pembelajaran sebagai contoh deria pendengaran dan penglihatan. Oleh itu, saya akan menghasilkan sebuah inovasi digital berbentuk aplikasi yang dinamakan Victory of Malaya (VOM) bagi mewujudkan fun-learning. VOM memfokuskan mata pelajaran Sejarah Tahun 5 bertemakan Kedaulatan Negara iaitu topik Sejarah Kemerdekaan Negara 1957. Kemahiran yang bakal ditekankan dalam aplikasi VOM ini ialah berkaitan dengan penjelasan fakta sejarah berbentuk kronologi dalam tajuk perjuangan kemerdekaan negara bagi murid Tahun Lima. Pada akhir pembelajaran, murid dapat mengenali tokoh-tokoh yang berjuang ke arah kemerdekaan negara serta dapat mengingati peristiwa Sejarah Kemerdekaan Negara 1957 secara kronologi.

Objektif

Murid dapat :

1. Mengenalpasti tokoh-tokoh dalam peristiwa perjuangan Kemerdekaan Tanah Melayu 1957 dengan menggunakan aplikasi Victory of Malaya.
2. Mengenalpasti sumbangan tokoh-tokoh dalam peristiwa perjuangan Kemerdekaan Tanah Melayu 1957 dengan menggunakan aplikasi Victory of Malaya.

3. Memahami dan mengingat peristiwa Sejarah Kemerdekaan Tanah Melayu 1957 secara kronologi dengan menggunakan aplikasi Victory of Malaya.

Keberkesanan VOM

Semasa fasa pertama, saya telah melaksanakan uji lari terhadap 10 orang murid tahun 5 Perwira di makmal komputer. Berdasarkan pemerhatian saya, murid-murid kelihatan sangat teruja dan semangat untuk menggunakan VOM. Hal ini adalah kerana VOM berlatarkan muzik permainan *PUBG Mobile* yang menjadi kegemaran setiap murid dan mempunyai bervariasi *button* seperti dalam *games* sekali gus mampu mengubah tanggapan negatif murid terhadap mata pelajaran sejarah. Buktinya, respon-respon positif murid ini dapat dilihat melalui maklum balas yang terkandung di dalam VOM. 8 daripada 10 responden telah memilih pilihan “ Saya berasa semangat untuk belajar Sejarah “ (rujuk gambar) Perkara ini selari dengan hasil kajian oleh Zainal Abdullah (2014) iaitu penggunaan elemen muzik sememangnya mampu menarik perhatian dalam kalangan murid-murid lebih-lebih lagi muzik yang digemari oleh mereka. Namun begitu, saya dapati bahawa masih ada beberapa orang murid yang tidak tahu menggunakan VOM. Hal ini mungkin berpunca daripada arahan penggunaan *button* pada produk saya yang kurang jelas.



Gambar 1.0 Murid-murid kelihatan semangat untuk belajar sejarah

Gambar 2.0 Murid sedang menjawab borang maklum balas yang pertama



Gambar 3.0 Murid-murid memberi tumpuan yang baik di dalam kelas

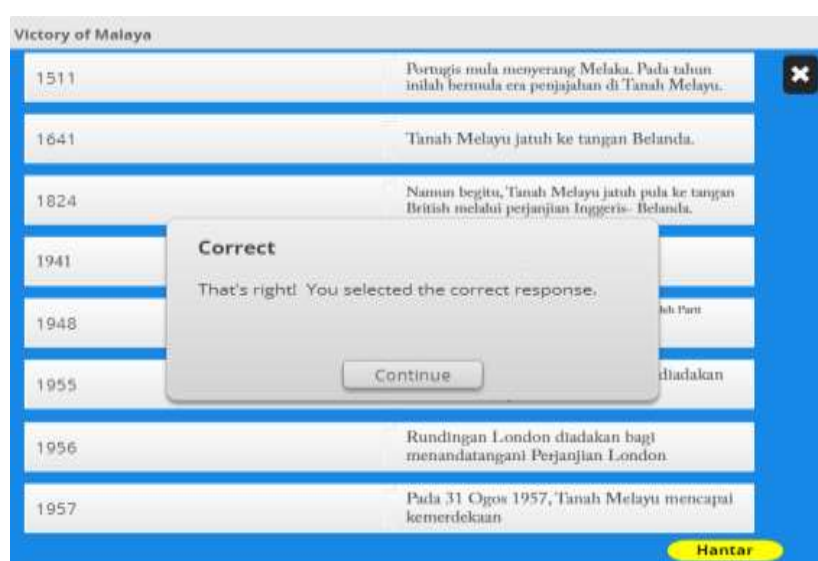
Seterusnya , saya juga menjalankan uji lari fasa kedua pada 14 Oktober 2020 terhadap dua orang guru di sekolah yang sama kerana VOM merupakan inovasi yang bersifat mesra pengguna. Respon yang positif diperolehi daripada guru A setelah menggunakan VOM iaitu soalan-soalan Sejarah berbentuk permainan interaktif adalah usaha yang sangat kreatif. Tambahan pula, Guru B turut menyatakan sewaktu temu bual iaitu aras soalan-soalan tersebut adalah selari, sesuai dan berkaitan dengan objektif, isi pembelajaran yang dibekalkan di dalam VOM serta mencapai tahap kognitif murid. (rujuk gambar di bawah) Hal ini disokong oleh Jalaludin Ismail (2016) iaitu proses pembinaan soalan yang menepati isi pembelajaran adalah penting jika ingin membentuk kategori soalan mempunyai keobjektifan yang tinggi. Walau bagaimanapun, mereka turut memberi pendapat bahawa saiz tulisan soalan-soalan adalah kecil dan jenis tulisan adalah tidak jelas kerana tulisan agak berangkai.

Setelah menyelenggara VOM dalam beberapa aspek , fasa uji lari ketiga dilaksanakan kembali terhadap murid tahun 5 Perwira pada 15 Oktober 2020. Berdasarkan pemerhatian, saya dapati bahawa murid-murid dapat memahami dan mengingat tokoh-tokoh kemerdekaan serta peristiwa sejarah kemerdekaan Tanah Melayu 1957 secara kronologi melalui permainan *The Journey* dan *Lets Match* yang

dijalankan dengan menggunakan VOM. Pernyataan di atas turut disokong oleh Sharifah Saifudin Fuad (2018) iaitu kuiz berbentuk permainan interaktif mampu mencapai objektif pembelajaran secara berkasan. Perkara ini dapat dibuktikan dengan keputusan kuiz murid-murid sewaktu uji lari dijalankan. (rujuk gambar di bawah) Bukan itu sahaja, dapatan maklum balas yang diberikan oleh murid juga sangat menunjukkan bahawa mereka telah mengingati peristiwa sejarah secara kronologi menerusi maklum balas yang disediakan dalam VOM. 9 daripada 10 responden telah memilih pilihan “ Ya, saya boleh ingat dan faham peristiwa sejarah kemerdekaan secara kronologi “.



Gambar 4.0 Murid sedang bermain permainan The Journey



Gambar 5.0 Murid sedang bermain permainan Lets Match dan hasil keputusannya

Kesimpulan

Kesimpulannya, melalui inovasi yang saya hasilkan iaitu VOM memberikan pengetahuan dan pengalaman baharu kepada diri saya sebagai seorang pendidik. Inovasi VOM ini memberikan kesedaran tentang kepentingan elemen merentas kurikulum iaitu penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) serta kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis bukan sahaja terhadap murid-murid malahan kepada golongan pendidik khususnya. Melalui inovasi berasaskan TMK ini, guru dapat memudahkan pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran sama ada di dalam bilik darjah mahupun di luar bilik darjah di samping memberikan pembelajaran bermakna kepada murid-murid.

PENGGUNAAN APLIKASI I-HOKING DALAM TOPIK KERAJAAN MELAYU AWAL

NURUL FATMA AQILAH BT ABDULLAH

PISMP SEJARAH1 JUN 2018

SINOPSIS

Inovasi digital dalam pendidikan merupakan perkara yang penting dalam memastikan perkembangan kaedah PdP di sekolah mengikut peredaran masa. Hafidah et. al (2016) mengatakan perkakasan multimedia digunakan untuk membina aplikasi pembelajaran dan mempersembahkannya menggunakan komputer, pemancar multimedia dan video digital. Oleh itu, inovasi digital ini diciptakan untuk meningkatkan pemahaman murid-murid mengenai Tajuk 4 Kerajaan Melayu Awal dengan penggunaan multimedia interaktif. Pemerhatian semasa menjalani Pentaksiran Berasaskan Sekolah (PBS) Fasa 1, 2 dan 3 di setiap sekolah mendapati murid-murid mudah hilang fokus dan kurang memahami topik yang diajar oleh guru semasa proses PdP dalam bilik darjah. Hal ini kerana alat bantu mengajar yang digunakan tidak lagi mampu menarik minat murid alaf 21 dan menyebabkan mereka mudah bosan. Hal ini secara tidak langsung mempengaruhi pemahaman murid terhadap topik pembelajaran pada hari berkenaan. Sebagai langkah untuk menyelesaikan masalah ini, satu aplikasi digital yang mampu menarik minat murid sekaligus meningkatkan pemahaman dan penguasaan murid dalam subjek Sejarah umumnya telah dibina. Aplikasi I-HOKing ini telah direka untuk membantu murid-murid mempelajari tajuk Kerajaan Melayu Awal secara interaktif. Inovasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat murid dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka dalam tajuk berkenaan. Selain itu, aplikasi ini juga bahan bantu mengajar kepada guru untuk mempelbagaikan kaedah PdP mereka dengan lebih kreatif dan berkesan. Pelaksanaan inovasi digital Aplikasi I-HOKing ini merangkumi matapelajaran Sejarah bagi Tahun 4. Berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum Pendidikan (DSKP), topik yang berkaitan dengan isi kandungan aplikasi EzSejarah ialah Unit 7 Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal dan bertemakan Sejarah Awal Negara. Inovasi digital ini telah dilaksanakan terhadap 10 orang murid tahun 4 di Sekolah Kebangsaan

Pulai Chondong disamping meminta pendapat beberapa orang guru. Terdapat beberapa platform yang digunakan untuk menghasilkan aplikasi EzSejarah, antaranya ialah aplikasi Articulate Storyline yang digunakan untuk membuat kandungan inovasi seperti quiz, nota dan menggabungkan bahan untuk mewujudkan inovasi ini, penggunaan aplikasi Animaker pula digunakan untuk menghasilkan nota berbentuk animasi.

OBJEKTIF

Aplikasi I-HOKing dihasilkan dengan objektif :

- ✓ Meningkatkan minat murid untuk mempelajari topik Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal.
- ✓ Meningkatkan ingatan murid berkaitan topik Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal.
- ✓ Meningkatkan penglibatan murid dengan lebih aktif dalam PdP.
- ✓ Mempelbagaikan kaedah dan bahan guru.
- ✓ Menggalakkan penglibatan murid dalam PdP berbentuk Teknologi

ASPEK INOVASI

Penciptaan Aplikasi EzSejarah ini adalah untuk membantu mengurangkan masalah pembelajaran murid-murid serta guru dalam topik Kerajaan Melayu Awal. Antara masalah yang dihadapi oleh murid ialah :

Sukar Mengingat fakta-fakta sejarah

Selain itu, penglibatan murid secara menyeluruh akan membantu meningkatkan ingatan dan penghayatan murid kepada peratusan kadar yang lebih tinggi. Kajian menunjukkan aktiviti membaca mempunyai 10% ingatan, mendengar 20% ingatan, melihat 30% ingatan, mendengar dan melihat 50% ingatan, menyebut 80% ingatan, menyebut dan membuat 90% ingatan (Nurhayati Ishak, 2016). Hujah ini juga disokong oleh Confocius dalam Andayani (2015) yang mengatakan “apa yang saya dengar, saya lupa, apa yang saya lihat, saya ingat, apa yang saya lakukan saya faham. Oleh itu aplikasi ini dapat membantu murid untuk lebih mudah mengingat fakta.

Penglibatan Aktif Murid

Penggunaan media interaktif akan memastikan penglibatan pelajar secara lebih aktif serta membantu meningkatkan kemahiran berkomunikasi dan keyakinan mereka (Emre Erturk, 2015). Tambahan juga, produk yang dicipta bersifat santai. Penggunaan ayat dan bahasa santai memudahkan penerimaan maklumat oleh murid. Penggunaan loghat negeri semasa menyampaikan maklumat tentang kerajaan di negeri terlibat akan memberikan kelainan serta kesantiaian dalam PdP. Ini membuatkan mereka lebih senang menerima maklumat yang diberikan melalui sesuatu yang lebih dekat dengan kehidupan harian mereka seperti yang digariskan dalam Model pembelajaran berasaskan pengalaman Kolb.

Guru sukar mempelbagaikan kaedah pengajaran

Matlamat utama projek inovasi iaitu Aplikasi EzSejarah ini adalah sebagai alternatif dalam kaedah pengajaran untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Matlamat inovasi ini juga sebagai medium pembelajaran sepanjang hayat iaitu medium yang boleh diubahsuai, ditambahbaik dan menjadi rujukan kepada murid-murid dan guru-guru dalam pembelajaran unit 7 Kerajaan-Kerajaan Melayu Awal. Seterusnya, aplikasi ini juga bermatlamat untuk dijadikan bahan bantu mengajar dan belajar yang boleh digunakan oleh guru-guru dan murid-murid di sekolah.

KELEBIHAN INOVASI

Hasil daripada uji lari yang dibuat dapat diketahui bahawa antara kelebihan produk ini adalah dapat menyampaikan pengetahuan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Ini dibuktikan apabila murid dapat menerima maklumat itu dengan lebih cepat dan mudah, ada yang sempat menulis isi tersebut di kertas semas animasi dimainkan. Penggunaan pelbagai loghat dalam inovasi juga membolehkan murid mengecam dan meneka lokasi asal lebih awal dari pernyataan diberikan. Ini bermakna kaedah pembelajaran berasaskan pengalaman yang cuba diterapkan melalui penggunaan loghat ini telah berjaya membantu murid menguasai dan menghayati maklumat dengan lebih cepat (Hussain Othman, Berhannudin Mohd Salleh, Syed Muhammad Dawilah al-Edrus & Abdullah

Sulaiman, 2015). Ini dapat dilihat apabila ada murid yang sempat mengajuk semula ayat kartun semasa ulang tayang kedua. Selain itu, kewujudan aplikasi dengan pelbagai fitur dan media membolehkan penglibatan dan penguasaan murid secara menyeluruh berdasarkan kecenderungan mereka seperti yang dinyatakan dalam model kecerdasan pelbagai. Hal ini kerana, sepanjang uji lari dijalankan, semua murid berada dalam keadaan teruja dan beraksi positif. Oleh itu aplikasi ini sangat la bermanfaat dan akan dapat membina PdP kondusif untuk semua murid dalam kelas kerana memenuhi aspek dalam pelbagai kecerdasan yang diperkenalkan oleh Howard Garner itu (Siti Zaharah Mohid, Roslinda Ramli, Khodijah Abdul Rahman, Nurul Nadhirah Shahabudin, 2018). Selain itu juga, aplikasi yang direka ini adalah aplikasi media interaktif yang membolehkan murid berinteraksi dengan BBM. Kepelbagaian fitur dan media ini sekaligus dapat menyelesaikan masalah murid bosan dan tidak mahu terlibat dalam pdp sejarah. Ini dapat dilihat melalui pemerhatian bahawa bilangan maksimum kesalahan bagi soalan latihan hanyalah 3. Borang soal selidik yang dijawab oleh murid juga meneguhkan lagi perkara ini kerana murid hanya memilih setuju dan sangat setuju dalam menilai aplikasi ini. Berdasarkan satu tindak balas dari guru, bahan ini juga sudah boleh digunakan untuk menambah baik pdp konvensional yang selalu digunakan oleh guru di sekolah.

KEJAYAAN INOVASI

Inovasi ini telah berjaya menjalankan uji lari di peringkat sekolah dan mendapat maklum balas yang positif dari murid serta guru yang terlibat. Inovasi ini juga berjaya merangkumi semua objektif awal yang ditekankan dalam kertas cadangan iaitu untuk menyelesaikan masalah kurang minat, mencari bahan baru untuk pdp sejarah, membantu meningkatkan kebolehan ingatan murid, menggalakkan penglibatan secara menyeluruh serta memudahkan penerimaan maklumat. Hal ini dibuktikan melalui hasil pemerhatian dan soal selidik maklum balas yang dibuat. Selain itu, Inovasi ini juga mampu membantu guru untuk menguji pencapaian murid dalam standard prestasi ke-4 iaitu menganalisis maklumat Kerajaan Awal dan dan menyentuh sedikit standard prestasi ke-5 untuk menilai kepentingannya.