

# **PENGGUNAAN PRODUK *TREASURE MIEM* DALAM MEMBANTU MURID TAHUN 5 MENGINGATI FAKTA SEJARAH UNIT 4 DAN UNIT 6**

CHAN NGIUK LING

PISMP SEJARAH (SJKC) JUN 2018

## **SINOPSIS**

Marcapada ini, pendekatan “Fun Learning” yang diterapkan dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) amat ditekankan agar penglibatan murid maksimum dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Seajar dengan itu, guru digalakkan menggunakan bahan bantu mengajar (BBM) yang kreatif dan inovatif terutamanya bagi mata pelajaran Sejarah demi mewujudkan persekitaran pembelajaran interaktif. Hal ini demikian kerana terdapat isu atau masalah yang dihadapi oleh guru dan murid semasa proses PdP Sejarah melalui kajian-kajian berkaitan. Menurut Kementerian Pelajaran Malaysia (2012), inovasi merupakan proses produktif atau pengaplikasian kreativiti dengan mempratikkan idea yang dihasilkan. Maka, inovasi digital dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan keberkesanan PdP. Tegastlah, ini dapat membawa pendidikan ke arah teknologi sekali gus melahirkan modal insan kreatif dan inovatif serta memiliki ilmu dan mahir dalam penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK).

## **OBJEKTIF**

Projek yang saya bangukan ialah produk inovasi digital bertajuk “Treasure MiEm” yang bertujuan membolehkan murid menghargai ilmu pengetahuan Sejarah yang dipelajari serta mempunyai keterikatan emosi terhadap negara dalam jiwa mereka. Produk ini dibina melalui bantuan aplikasi digital Scratch 3.0, Wondershare Filmora9, Quizziz dan Youtube. Produk ini dalam PdP dibina yang selaras perkembangan teknologi merupakan cara berkesan menyelesaikan masalah guru yang menggunakan kaedah pengajaran tradisional dan meningkatkan minat murid agar mudah memahami fakta Sejarah. Secara ringkas, produk ini merangkumi tiga komponen penting iaitu nota pengajaran, permainan digital dan kuiz. Ketiga-tiga komponen ini memberi peluang kepada murid belajar melalui bermain dengan berpotensi membina

serta meningkatkan pengetahuan dan kemahiran murid dalam pembelajaran secara efektif (Hairol Anuar Hj Mak Din et. al., 2014).

Produk “Treasure MiEm” dapat mencapai matlamat peningkatan minat murid Tahun 5 dalam menguasai Topik 7 “Perjuangan Kemerdekaan Negara”. Hal ini demikian kerana produk ini meliputi tiga aspek iaitu nota pengajaran, permainan interaktif dan kuiz. Nota pengajaran dalam bentuk video, peta I-Think memudahkan murid memahami fakta sejarah dan mengembangkan tahap kognitif mereka. Permainan interaktif dapat meningkatkan ingatan kronik murid, pergerakan motor halus, kemahiran pemikiran sejarah serta penglibatan aktif dalam PdP. Bahagian kuiz dapat menguji tahap pemahaman dan penguasaan murid terhadap topik ini. Hal ini menunjukkan projek inovasi saya mempunyai kelayakan mencapai matlamat akhir yang berpotensi meningkatkan minat dan prestasi murid menguasai Topik 7 secara berkesan tanpa batasan masa dan tempat.

Sebagai pengetahuan, subjek Sejarah mencatatkan pelbagai peristiwa masa. Hal ini menyebabkan murid-murid hanya menghafal fakta sejarah untuk tujuan lulus peperiksaan sehingga kabur dengan peranan Sejarah dalam pembinaan negara bangsa. (Kurniawati Kamarudin dan Sajini Mohd Said, 2014). Fenomena tersebut mematikan minat murid terhadap Sejarah kerana kesukaran murid memahami istilah yang sukar, abstrak serta di luar pengalaman mereka (Hj. Shahrudin Basri Hj. Ibrahim, Chan Lee Chiun & Muslimin Fadzil, 2004). Maka, masalah murid tersebut mempunyai kaitan dengan kemahiran pengajaran guru.

Terdapat guru masih menggunakan pendekatan pengajaran “chalk and talk” sehingga Khoo Kay Kim menegaskan kelonggaran dan kerapuhan metodologi dan gaya pengajaran guru menyebabkan murid kurang berminat terhadap PdP Sejarah (Nor Azilah Ahmad, Norunnajah Ahmat, Mohamad Zahir Zainuddin & Siti Nor Wardatulaina Mohd Yusof, 2017). Hal ini demikian kerana guru sejarah masih bersikap fobia menerima perubahan dan gemar menggunakan buku teks dan nota terbatas (Azwan Ahmad et al., 2005). Kesannya, murid rasa tidak bermakna belajar Sejarah kerana kaedah penyampaian berbentuk sehalu mempengaruhi prestasi mereka. Maka,

cadangan penyelesaian isu Sejarah harus dikemukakan selaras PAK-21. Oleh itu, wujudlah idea untuk menghasilkan Produk “Treasure MiEm” untuk membantu murid belajar melalui bermain selain memupuk semangat patriotisme dan kesedaran tanggungjawab murid sebagai warganegara Malaysia dengan mengambil iktibar Sejarah.

## **ASPEK INOVASI**

“Treasure MiEm” ialah produk interaktif berkualiti dapat meningkatkan daya intelektual serta membantu murid melibatkan diri secara aktif dan berminat subjek Sejarah. Produk ini merangkumi tiga komponen tentang Topik 7 demi membantu murid mencapai objektif pembelajaran. Terdapat komponen pertama iaitu nota pengajaran dihasilkan dengan bantuan perisian Scratch 3.0 dan Wondershare Filmora9. Nota-nota disediakan dalam pelbagai bentuk demi meningkatkan pemahaman murid kerana ia melibatkan unsur seperti animasi dan gambar kreatif sebagai bahan ulang kaji bagi murid. Maka, murid dapat membina daya intelektual bermakna.

Bagi komponen permainan interaktif, ia dibangunkan melalui aplikasi Scratch 3.0. Bahagian ini berfungsi sebagai belajar sambil bermain demi mempengaruhi peribadi dan sosial murid-murid kerana ia dapat digunakan secara individu atau kumpulan. Ia dapat membina kemahiran komunikasi, kolaborasi dan pemikiran simbolik murid (Kementerian Pendidikan Singapura, 2018). Terdapat skor diintegrasikan dalam permainan agar murid lebih bermotivasi untuk meneruskan permainan selain diberi kata sokongan seperti “tepat” dan “sila cuba lagi”. Kesannya, suasana pembelajaran kondusif diwujudkan.

Selain itu, pelbagai jenis soalan dalam kuiz dibina dari aras rendah ke tinggi untuk menguji tahap penguasaan murid terhadap topik tersebut serta mencabar tahap pemikiran mereka melalui aplikasi Quizziz. Terdapat soalan objektif dan subjektif dibina dapat menjana idea murid agar berfikiran kreatif dan kritis. Jelasnya, “Treasure MiEm” berfungsi mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran murid melalui pembelajaran sendiri.

## KELEBIHAN INOVASI

Secara keseluruhannya, produk “Treasure MiEm” memberi kesan positif serta menggalakkan murid berminat mengikuti PdP Sejarah. Hal ini demikian kerana produk ini mengandungi nota, permainan dan kuiz yang sempurna serta memiliki animasi dan gambar menarik dapat melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran kerana mudah difahami.

Selain itu, murid-murid dapat menunjukkan minat tinggi dalam permainan “*Memory Card*” dan “*Who I am*” yang dapat merangsang dan mencabar pemikiran kritis mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi mereka mempelajari Sejarah secara efektif. Maka, persekitaran pembelajaran yang aktif, bermakna dan menyeronokkan telah diwujudkan apabila murid-murid menggunakan produk ini dalam PdP Sejarah.

## KEJAYAAN INOVASI

1. Produk “Treasure MiEm” telah dijalankan uji lari di Sekolah Jenis Kebangsaan (C) Thai Kwang, Sibu pada 14 Oktober 2020 secara formalnya.
2. Berdasarkan hasil dapatan dari maklum balas yang diberi oleh murid dan guru berdasarkan instrumen borang soal selidik, pemerhatian dan temubual dalam uji lari pertama dan kedua, ia telah membuktikan bahawa produk “Treasure MiEm” berjaya dilaksanakan pada peringkat uji lari kedua kerana ia dapat membantu murid menguasai dan menghayati perjuangan kemerdekaan negara agar mereka dapat mengambil iktibar daripada peristiwa sejarah.
3. Produk ini juga memberi impak menarik minat murid terlibat aktif dalam proses membina pengetahuan dan kemahiran Sejarah, membolehkan murid belajar melalui bermain dan melakukan pembelajaran sendiri tanpa bimbingan guru sehingga berupaya mencapai objektif pembelajaran secara berkesan dan bermakna.

Gambar-gambar semasa menjalankan uji lari pertama dengan 5 orang murid 5A di Sekolah Jenis Kebangsaan (C) Thai Kwang, SibU



Sesi memperkenalkan produk “Treasure MiEM” kepada murid secara ringkas



## **PENGGUNAAN TRAVERSING KE ZAMAN PRASEJARAH UNTUK MEMBANTU MURID TAHUN 4 MENGINGATI FAKTA TAJUK ZAMAN PRASEJARAH**

CHONG JIA PAO

PISMP SEJARAH (SJKC) JUN 2018

---

### **SINOPSIS**

Traversing ke Zaman Prasejarah dicipta sebagai satu alternatif untuk mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah yang menarik. Traversing ke Zaman Prasejarah merupakan satu set pembelajaran digital yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, video dan audio dalam 4 bahagian yang penting iaitu bahagian pembelajaran Zaman Prasejarah, bahagian latihan, bahagian penyelesaian masalah bersama, bahagian permainan kecil. Ia membolehkan murid-murid melakukan pembelajaran secara koperatif atau sendiri. Guru akan berperanan sebagai fasilitator untuk membimbing murid-murid dalam penggunaan produk ini serta mewujudkan hubungan interaktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Produk ini sesuai diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran apabila murid menghadapi masalah mengingati fakta Zaman Prasejarah. Hal ini demikian kerana, produk ini bersifat kontekstual yang mana ia mampu mewujudkan suasana kehidupan Zaman Prasejarah ke dalam bilik darjah. Dengan itu, murid-murid akan lebih mudah memahami dan mengingati fakta prasejarah. Bukan itu sahaja, produk ini turut sesuai digunakan di mana-mana tempat terutamanya murid-murid di luar bandar juga dapat menikmatinya. Hal ini kerana, produk ini tidak memerlukan data yang banyak, guru dan murid-murid di luar bandar juga dapat menggunakannya secara offline.

### **OBJEKTIF**

Traversing ke Zaman Prasejarah dihasilkan dengan objektif untuk:

- I. Menarik minat murid Tahun 4 belajar Tajuk Zaman Prasejarah.
- II. Memudahkan murid mengingati fakta Zaman Prasejarah.
- III. Membantu murid menentukan ciri-ciri mengikut zaman Prasejarah di Malaysia dengan betul.
- IV. Mengintegrasikan elemen pembelajaran dan pemudahcaraan abad ke-21 dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan.

## ASPEK INOVASI

Traversing ke Zaman Prasejarah dirancang dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah kekurangan minat murid Tahun 4 terhadap matapelajaran Sejarah, kesukaran mengingat fakta sejarah bagi tajuk Zaman Prasejarah serta penambahbaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran Sejarah yang digunakan oleh guru sejarah. Oleh itu, saya telah menggunakan perisian *Microsoft Office Powerpoint 2019* sebagai platform utama untuk mengintegrasikan elemen teks, gambar, video, animasi dan audio supaya memudahkan pemahaman murid terhadap Zaman Prasejarah.



Rajah 1.0: Produk Inovasi Traversing ke Zaman Prasejarah

Berbagai-bagai jenis perisian telah digabungkan dengan adanya unsur inovatif yang sangat berpotensi untuk merangsangkan minat murid untuk belajar tajuk Zaman Prasejarah. Misalnya, perisian *Microsoft Office Powerpoint* digunakan untuk menghasilkan nota, latihan dan permainan kecil yang menarik untuk memudahkan murid-murid mengingat fakta-fakta sejarah. Kajian Ngin Wei Haw (2012) telah membuktikan bahawa penggunaan perisian *Powerpoint* interaktif mampu meningkatkan pencapaian murid dan menarik minat murid untuk belajar. Selain itu, perisian *animiz* telah digunakan untuk menghasilkan video animasi untuk menarik minat murid dalam pembelajaran Zaman Prasejarah serta memberi gambaran yang jelas tentang Zaman Prasejarah terhadap murid seperti yang ditunjukkan pada Rajah 5.0.



Rajah 2.0: Nota Ringkas



Rajah 3.0: Bahagian Latihan tajuk Zaman Prasejarah



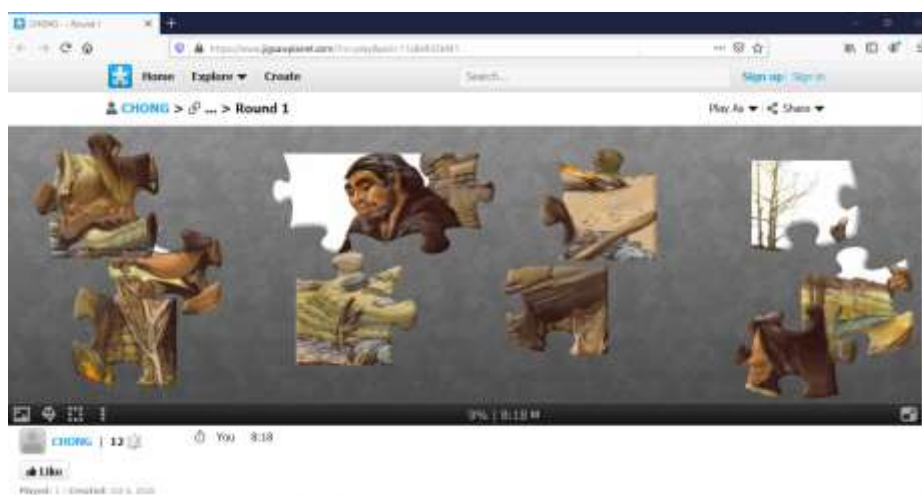
Rajah 4.0: Lima permainan kecil digital





Rajah 5.0: Contoh video animasi

*JigsawPlanet Web* turut digunakan untuk menghasilkan permainan *puzzle* bagi menarik lagi mata pelajaran Sejarah dan memberi gambaran yang jelas tentang kehidupan Zaman Prasejarah kepada murid-murid Tahun 4.



Rajah 6.0: Contoh Permainan Puzzle

## KELEBIHAN INOVASI

### Mewujudkan Interaksi Dua Hala

Produk inovasi ini mampu mewujudkan interaksi dua hala dalam proses pengajaran dan pembelajaran sejarah. Dengan itu, guru tidak lagi bergantung kepada kaedah “*chalk and talk*” dalam pengajaran Sejarah yang amat membosankan. Contohnya dalam bahagian “Marilah menyelesaikan masalah bersama-sama”, murid-murid dikehendaki berkongsi apa yang mereka perhatikan dalam gambar yang ditunjukkan lalu membuat kaitannya dengan kehidupan seharian di dalam kelas. Dengan itu,

interaksi antara guru dengan murid atau murid dengan murid dapat diwujudkan. Kajian Mohd Yusop, Baharom, Jamaludin dan Abdul Rashid (2008) menyatakan bahawa interaksi dua hala mampu membantu keberkesanan guru dalam menyampaikan mesej dan mewujudkan proses pengajaran dan pembelajaran yang aktif. Keadaan pengajaran dan pembelajaran sebegini membolehkan murid lebih memahami dan mengingati fakta zaman prasejarah kerana guru akan mendapati tahap penguasaan daripada respon murid lalu membetulkan kesalahan mereka dengan segera (Saeman & Zamri, 2017).

### **Bersifat Kontekstual**

Menurut Zurida et al. (2004), pendekatan pengajaran dan pembelajaran kontekstual mempunyai potensi untuk meningkatkan kefahaman konsep, kemahiran berfikir serta minat murid dalam pembelajaran. Misalnya, produk ini mempersembahkan keadaan Traversing ke Zaman Prasejarah dan bahagian “Marilah menyelesaikan masalah bersama-sama” telah mencipta suasana yang seperti dalam kehidupan zaman prasejarah yang dapat menarik minat murid dalam pembelajaran sejarah.

### **Penggunaan Kos yang Rendah**

Produk ini dapat dihasilkan dengan menggunakan kos yang amat rendah. Penghasilan produk ini hanya melibatkan perisian yang percuma seperti *Microsoft Powerpoint 2019*, *animiz* dan *JigsawPlanet*. Video animasi dan permainan kecil digital yang dibangunkan melalui perisian-perisian ini dapat menarik minat murid untuk belajar, membantu mereka dalam mengingati fakta sejarah serta mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

### **KEJAYAAN INOVASI**

Inisiatif Traversing ke Zaman Prasejarah berjaya menyelesaikan masalah murid dan mencapai objektif penghasilannya. Dengan penggunaan kos yang sangat rendah, penggunaan Traversing ke Zaman Prasejarah mampu membantu murid mengingati fakta sejarah bagi tajuk Zaman Prasejarah. Bukan itu sahaja, penggunaan produk ini turut berjaya menarik minat murid, perhatian murid dan mewujudkan suasana yang menyeronokkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran Sejarah. Walau bagaimanapun, produk inovasi ini masih mempunyai ruang yang besar untuk penambahbaikan.

# JOURNEY OF WONDER

KATHY NGE TED ZHIN

PISMP SEJARAH (SJKC) JUN 2018

---

## Pengenalan

“Journey of Wonder” merupakan sebuah bahan pengajaran dan pembelajaran yang berbentuk interaktif dan berpusatkan murid di mana murid akan meneroka sendiri dengan produk tersebut manakala guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Ia boleh dikategorikan sebagai pembelajaran imersif maya seperti Massive Open Online Courses yang menyediakan persekitaran pembelajaran imersif kepada pengalaman dan pencapaian pembelajaran murid. “Journey of Wonder” membantu murid memahami topik Zaman Prasejarah yang terdapat dalam buku teks Sejarah Tahun 4. Inovasi tersebut dilengkapi dengan VR Field Trip, gambar-gambar 3D dan pelbagai permainan yang seronok bagi murid meneroka serta dapat mengambil perhatian murid sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran.

Dalam inovasi ini, penggunaan ayat ringkas dalam bentuk “point” dan berwarna-warni dihasilkan kerana penggunaan warna yang sesuai dalam pengajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian dan kesediaan murid untuk belajar. Oleh itu, kaedah ini amat membantu dalam memudahkan murid bukan sahaja memperoleh gambaran secara menyeluruh malah membantu mereka melakukan teknik imbas kembali. Selain itu, pelbagai aktiviti yang kreatif seperti “Draw It”, “Memory Test”, permainan kuiz dan sebagainya juga dilaksanakan dalam produk inovasi digital ini supaya murid tidak berasa bosan dan meningkatkan tahap kefahaman murid terhadap topik Zaman Prasejarah.

## Situasi Sebelum Inovasi Dilaksanakan

Guru kurang bersikap kreatif dan inkuiri seiring dengan alaf-21 menggunakan teknologi yang lebih advance untuk menambahbaik pembelajaran murid (Chong, 2011). Dengan itu, murid mudah berasa bosan kerana tiada kelainan dalam pembelajaran dan tidak dapat memanipulasi bahan-bahan dan maklumat sejarah secara hands-on. Selain itu, murid juga tidak dapat mengingat fakta, menghayati dan kurang daya imaginasi untuk menggambarkan sejarah masa lalu. Jadi, guru harus

menukar kaedah dan teknik pengajaran untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang positif dan meningkatkan keberhasilan murid yang cemerlang secara holistik (Mok Soon Sang, 2011).

## OBJEKTIF

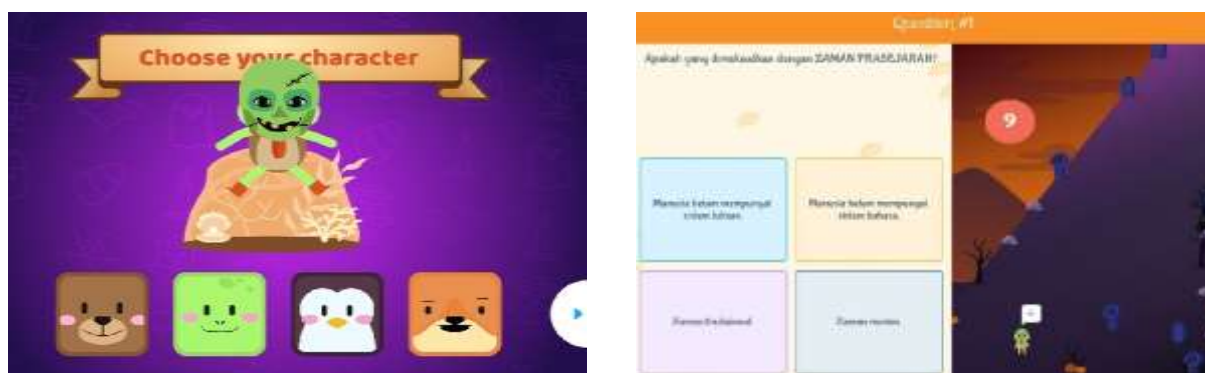
“Journey of Wonder” direka bentuk dengan menggunakan pelbagai bahan multimedia seperti video untuk meningkatkan minat murid dalam mata pelajaran Sejarah. Oleh itu, “Journey of Wonder” merupakan satu inovasi yang dapat membantu pengajaran mata pelajaran Sejarah lebih menarik dan dapat melibatkan murid-murid dalam pembelajaran secara aktif.

## ASPEK INOVASI

“Journey of Wonder” dibina sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran bersignifikan untuk mengubah persepsi dan minat murid pemulihan terhadap mata pelajaran Sejarah. Proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dengan persekitaran yang kaya dengan visual multimedia, di mana ia dapat melahirkan satu perspektif baru atau luar biasa dalam kalangan murid. Melalui produk ini, murid pemulihan akan menjadi lebih ghairah untuk mempelajari sesuatu pengetahuan yang baru supaya berjaya menjawab soalan-soalan dalam produk ini dengan tepat. Tanggapan salah bahawa subjek Sejarah sangat bosan juga dapat diatasi secara berkesan dengan pemaparan gambar yang menarik di dalam produk inovasi digital saya.



Rajah 1.0: Kandungan Aplikasi Journey of Wonder



Rajah 2.0: Contoh Permainan dan kuiz dalam Aplikasi Journey of Wonder

### KELEBIHAN INOVASI

Bahan inovasi “Journey of Wonder” ini mempunyai pelbagai kelebihan termasuklah penggunaan kaedah pengajaran yang baik. Hal ini demikian kerana pengajaran yang disampaikan adalah menggunakan strategi berpusatkan murid di mana murid akan melaksanakan aktiviti dengan kebolehan mereka sendiri. Guru pula akan berperanan sebagai fasilitator (Noorazura Abdul Rahman, 2017).

Selain itu, boleh dikatakan bahawa grafik yang terdapat dalam inovasi ini adalah sesuai dan menarik. Menurut Zamri dan Nur Aisyah (2011) mengatakan bahawa unsur grafik perlu dititikberatkan dalam pembinaan sesebuah inovasi kerana ia akan mempengaruhi keberkesanan inovasi yang telah dihasilkan. Di samping itu, elemen yang digunakan di dalam inovasi ini seperti aktiviti “Draw It”, “Matching Pairs” dan sebagainya mampu menarik minat murid dengan memberi keseronokan serta pengalaman yang baru kepada murid. Secara keseluruhannya, “Journey of Wonder” dapat memberi manfaat yang baik kepada pengguna khususnya murid-murid dan guru-guru Sejarah bahkan juga ibu bapa yang membimbing murid-murid tersebut.

### KEJAYAAN INOVASI

“Journey of Wonder” telah dipromosikan di beberapa buah sekolah rendah di Miri. Tujuannya adalah untuk memudahkan guru-guru Sejarah mendapat inspirasi dalam pengajaran mereka supaya menggunakan teknik pengajaran yang baharu berbentuk digital agar tidak bergantung pada teknik tradisional sahaja.