

JILID 5, Tahun 2023  
ISBN 978-967-2827-17-7



Institut  
Pendidikan Guru  
Kampus Batu Lintang



# KOLEKSI INOVASI DIGITAL



**Editor:**

**Agatha Francis Umbit, PhD  
Siaw Nyuk Hiong, PhD**

# Koleksi Inovasi Digital IPG Jilid 5

Diterbitkan oleh:  
Jabatan Kecemerlangan Akademik  
Jabatan Bahasa  
Jabatan Pengajian Melayu  
Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang

**SIDANG  
KOLEKSI INOVASI DIGITAL IPGKBL  
TAHUN 2023, JILID 5**

**Penaung**

Dr. Lambat anak Lindong  
Pengarah  
Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang

**Penasihat**

Encik Yahya Bin Sidek  
Timbalan Pengarah  
Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang

**Ketua Penyelaras Program**

Dr. Siaw Nyuk Hiong

**Ketua Editor & Grafik**

Dr. Agatha Anak Francis Umbit

**Editor**

Dr. Agatha Anak Francis Umbit  
Dr. Siaw Nyuk Hiong

**Sumbangan Kumpulan PISMP Jun 2019**

Bahasa Melayu (SK)  
Bahasa Melayu (SJKC)  
TESL (SK)

**KOLEKSI INOVASI DIGITAL**

**JILID 5**

Jabatan Kecemerlangan Akademik  
Jabatan Bahasa  
Jabatan Pengajian Melayu

© Hak Cipta Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, 2023

Hak cipta terpelihara. Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Pengarah Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang terlebih dahulu.

Ketua Editor:

Agatha Francis Umbit

Editor:

Siaw Nyuk Hiong

Diterbitkan oleh:

Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang  
Jalan Kolej  
93200 Kuching  
Sarawak



Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

Perpustakaan Negara Malaysia

Rekod katalog untuk buku ini boleh didapati  
dari Perpustakaan Negara Malaysia

ISBN 978-967-2827-17-7

KOLEKSI INOVASI DIGITAL IPG JILID 5

ISBN 978-967-2827-17-7



INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS BATU LINTANG

(Paperback)

**KATA ALU-ALUAN**  
**PENGARAH INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS BATU LINTANG**

Salam Sejahtera.



Tahniah diucapkan kepada siswa guru PISMP Ambilan Jun 2019 yang terlibat dalam menyiapkan laporan inovasi digital untuk dijilidkan bagi perkongsian dengan warga pendidik. Siswa guru ini terdiri daripada kumpulan pengajian Bahasa Melayu (SK & SJKC) dan TESL bagi semester pengajian Nov hingga Dis 2020. Kursus inovasi digital adalah seiring dengan sasaran Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk melahirkan pelajar yang inovatif dan kreatif. Melalui kursus ini, siswa guru diberi peluang untuk mengadaptasi kaedah baharu pengajaran sebagai salah satu latihan ke arah melengkapkan diri dengan ilmu agar dapat membimbing pelajar ke arah hasrat KPM ini di sekolah nanti. Seramai empat produk inovasi digital telah dipilih untuk menyertai pertandingan MinD IPG 2022. Ini bertujuan untuk memberi peluang kepada siswa guru berkongsi hasil inovasi mereka. Syabas dan ucapan terima kasih juga dirakamkan kepada pelbagai pihak yang terlibat dalam menjayakan penerbitan Jilid 5 Inovasi Digital. Semoga usaha murni ini mendatangkan manfaat kepada para pendidik secara khususnya dan memartabatkan profesion keguruan secara umumnya.

Sekian, terima kasih.

Dr. Lambat Anak Lindong  
Pengarah,  
Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang

## Penyelaras Kursus

Koleksi Inovasi Digital Jilid 5 merupakan satu platform untuk siswa guru berkongsi hasil inovasi digital dengan warga pendidik. Siswa guru telah membangunkan pelbagai jenis inovasi digital yang berteraskan pembelajaran imersif iaitu *augmented reality (AR)/virtual reality (VR)* dan juga pembelajaran berasaskan permainan (*game based learning*). Selain daripada itu, siswa guru juga berpeluang untuk membuat uji lari produk inovasi dengan pelajar di sekolah. Hasil dapatan uji lari telah dimasukkan dalam laporan inovasi ini juga. Pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah, kemahiran komunikasi dan kemahiran keusahawanan diharapkan dapat diterapkan oleh siswa guru semasa membangun dan melaksanakan projek inovasi digital. Jutaan terima kasih diucapkan kepada pensyarah mengajar yang telah membimbing para siswa guru untuk menghasilkan inovasi dan menyediakan laporan untuk koleksi kali ini. Kejayaan siswa guru dalam menghasilkan inovasi sememangnya meningkatkan lagi semangat pensyarah untuk terus berusaha mengajar dan membimbing siswa guru ke arah inovasi digital yang lebih baik pada tahun-tahun akan datang.



Teruskan berinovasi untuk kecemerlangan akademik!

Sekian, terima kasih.

## Dr. Siaw Nyuk Hiong

Penyelaras  
Kursus XXXX3152 Inovasi Digital  
Semester Nov-Dis 2021  
Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang

## KANDUNGAN

Kata Aluan Pengarah	i
Wadah Ketua Penyelaras Program	ii
Penyumbang Inovasi Digital Kumpulan BM dan BI Jun 2019	iii

---

### Penyumbang Inovasi Digital Kumpulan BM dan BI Jun 2019

---

<b>Kumpulan Bahasa Melayu (SJKC)</b>	
<b>Projek Inovasi Digital: Kembara KaNa</b> <i>Ainur Munirah binti Razali</i>	1
<b>KEMBARA POLAYAT</b> <i>Cathwin Chuan Pui Li</i>	6
Interaktif Adjektif (i-Adjektif) <i>Christie Dyanty Priscillia</i>	13
<b>Dunia RagA</b> Jennesy Sanchez Leo	20
<b>Inovasi Si-KAd</b> Jocelyn Jelembai Juan	25
Kafe "PenBil" Marcella Chalis	32
KAMAJTAP Mohamad Izzuddin bin Rashidi	37
<b>i-GoKaTif</b> Mohamad Hanif Firdaus	42
<b>i-SIMBA</b> Muhammad Adib Akram bin Md Sa'don	46
<b>MAZE OF KaHuS</b> Nor Zuerain Asyiqin Mohd Hardy	52

<b>Harta Katif</b> Nur Annisafatiha binti Zulhadawi	56	<b>Kumpulan TESL (SK)</b>	
<b>NamDiri 1,2,3!</b> Rafiena Chenda Baja	63	<b>Adventure of TIRPI</b> Adlina Soffiya Binti Ali Bakar	112
<b>Inovasi “Celik Kadina”</b> Sharen Safina Ho	68	<b>Haunting of ‘HeVe’ House</b> Avesha Veronica Law	120
<b>KEMBARA PERI</b> Siti Nurfadillah Mohamad	71	<b>QUANTIFIERS MAGNIFIER</b> Azellecrystal Anak Jok	126
<b>SKATT</b> Syahirah Hawari	77	<b>CO-READ COMPREHENSION</b> Christine anak Juntai	133
<b>I-GOKATSE</b> Tryfinnie Pascalis	85	<b>The Witch’s Secret Spell</b> Nazatul Haslinda binti Ahmad	136
<b>KUMPULAN BAHASA MELAYU (SK)</b>		<b>DemoAd</b> Nur Syahadha binti Bolhar@Bolhan	139
<b>INOVASI DIGITAL ‘SIR CRAB ADJEKTIF’</b> Allan Delon	88	<b>COUNTED!</b> Sudipa Chakraverty	145
<b>Space KaGa</b> Alvin Tingang Kebing	93		
<b>Kuasai Frasa</b> Ardillia Shima Sharishdau Riu	97		
<b>Easy-laDah</b> Ericson Alap	104		
<b>Penggunaan tanda baca menggunakan KSS</b> Gary Glenn	106		
<b>Eksplorasi Adjektif</b> Phylis Aquila Darius	109		

## Projek Inovasi Digital: Kembara KaNa

*Ainur Munirah binti Razali*

*PISMP BM (SJKC) JUN 2019*

---

### PENGENALAN

Inovasi merupakan suatu penambahbaikan, pengubahsuaian atau pembaharuan terhadap sesuatu produk atau perkhidmatan. Melalui inovasi, kita dapat mencari suatu kaedah baharu untuk menjadikan sesuatu produk atau perkhidmatan itu lebih baik daripada sebelumnya serta menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan seharian. Jika dilihat dari sudut pendidikan, inovasi merangkumi aspek peralatan, teknologi, kaedah dan sistem dalam PdP yang bertujuan untuk meningkatkan kualiti pendidikan (IPG Kampus Batu Lintang, 2014). Sehubungan itu, 'Kembara KaNa' merupakan suatu inovasi digital yang dihasilkan bagi tujuan pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Melayu. Inovasi ini menfokuskan aspek pengajaran tatabahasa dalam bidang morfologi, iaitu golongan kata, jenis kata nama. Menurut Abdul Rasid Jamian et.al. (2014), tatabahasa merupakan suatu aspek penting yang perlu dikuasai oleh murid kerana dapat membantu mereka menguasai bahasa dengan cekap. 'Kembara KaNa' dipilih sebagai tajuk inovasi kerana murid akan belajar bersama-sama Si Gota untuk mengembara dari satu tempat ke satu tempat bagi mempelajari setiap jenis kata nama dengan baik. Dalam konteks ini, 'KaNa' merupakan singkatan daripada 'Kata Nama'.

Inovasi ini adalah berasaskan Pembelajaran Imersif Maya bagi mewujudkan unsur fun learning kepada murid-murid. Melalui penerapan unsur ini, guru akan dapat menjadikan proses PdP lebih interaktif dan berpusatkan murid (Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail, 2013). Murid Tahap 1 khususnya Tahun 2 hingga 3 telah ditetapkan sebagai kumpulan sasaran bagi projek inovasi ini. Hal ini kerana, kandungan dan maklumat dalam inovasi ini dihasilkan dengan menfokuskan standard kandungan (5.1) dan standard pembelajaran (5.1.1) bahasa Melayu Tahun 2. Aplikasi yang digunakan bagi menghasilkan inovasi ini pula ialah CoSpaces. Melalui aplikasi ini, unsur fun learning dan kaedah bermain sambil belajar telah dapat diterapkan kepada murid. Oleh yang demikian, diharapkan agar inovasi ini kelak akan dapat memberikan manfaat kepada ramai pihak di luar sana, khususnya kepada murid-murid dan guru bahasa Melayu untuk mewujudkan proses pengajaran

dan pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna kepada murid.

### OBJEKTIF

Terdapat tiga objektif utama penghasilan inovasi ini. Antara objektif tersebut adalah:

- a. Meningkatkan kefahaman murid terhadap pengajaran golongan kata khususnya jenis- jenis kata nama.
- b. Memastikan murid dapat menggunakan pelbagai jenis kata nama dengan baik dalam kehidupan seharian.
- c. Mendedahkan murid kepada suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

### MASALAH YANG DIHADAPI

Antara masalah yang dihadapi dalam mengajar kata nama kepada murid adalah untuk memastikan mereka memberikan tumpuan sepenuhnya terhadap apa yang diajar. Semasa menjalani praktikum Fasa 1 selama 3 bulan bermula Jun 2021 yang lepas, saya telah mendapati bahawa sesetengah mereka tidak dapat mengelaskan kata nama mengikut jenis-jenisnya dengan baik. Sebagai contoh, 9 daripada 18 orang murid Tahun 2 masih keliru dalam mengelaskan kata nama am dan kata nama khas dengan betul. Seterusnya, saya juga mendapati bahawa hampir kesemua 9 orang murid tersebut sukar membezakan penggunaan kata ganti nama diri ketiga seperti 'dia', 'beliau' dan 'baginda' mengikut kesesuaian gelaran orang yang dirujuk. Tambahan pula ada diantara mereka yang mudah untuk hilang fokus kerana persekitaran pembelajaran di rumah menggunakan *Google Meet* dalam tempoh PdPr sememangnya berbeza daripada di dalam bilik darjah. Permasalahan ini justeru menyebabkan saya mengambil inisiatif untuk menghasilkan inovasi yang dapat menarik perhatian murid untuk mengikuti pengajaran kata nama dengan lebih baik.

### INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Inovasi 'Kembara KaNa' merupakan suatu alat bantu belajar yang sesuai digunakan untuk mengajar tentang kata nama kepada murid. Kajian mendapati bahawa penggunaan alat bantu belajar akan dapat memberi kesan positif terhadap kecemerlangan akademik murid (Charles & Ying, 2020). Di samping itu, inovasi ini turut menerapkan pengalaman pembelajaran imersif melalui teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) yang telah digunakan. Hal ini akan dapat

membantu guru menerapkan unsur fun learning dan kaedah bermain sambil belajar kepada murid. Ini justeru bersesuaian dengan fitrah kanak-kanak yang secara semula jadinya gemar untuk bermain (Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali, 2011).

Tambahan pula, inovasi ini juga akan dapat mengurangkan kaedah *chalk-and-talk* semasa PdP. Kaedah tradisional ini seharusnya dikurangkan kerana tidak lagi relevan khususnya masa kini kerana didapati membosankan murid dan tidak menggalakkan penglibatan aktif murid.

### DESKRIPSI INOVASI

Selaras dengan nama 'Kembara KaNa', murid-murid akan didedahkan dengan pengajaran kata nama melalui pengembaraan dari satu tempat ke satu tempat bersama watak Si Gota untuk memahami setiap jenis kata nama dengan baik. Dengan menggunakan aplikasi CoSpaces, saya dapat menjadikan inovasi ini lebih menarik melalui penerapan pengalaman pembelajaran imersif maya dan kaedah bermain sambil belajar menggunakan kuiz kepada murid. Mereka dapat meneroka pelbagai jenis kata nama dalam persekitaran dunia sebenar melalui teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) yang digunakan dalam inovasi ini. Menurut Abd Hakim Abdul Majid et al. (2018), penggunaan realiti maya akan dapat meningkatkan motivasi dan perhatian murid serta mampu mengurangkan kos terutamanya apabila melibatkan persekitaran sebenar dalam PdP. Ia juga membolehkan murid untuk meneroka tempat-tempat yang mustahil dan sukar untuk diterokai dalam dunia sebenar seperti di angkasa lepas, dalam lautan, tempat yang jauh dan sebagainya. Secara tidak langsung, guru juga akan dapat menerapkan teknik bermain sambil belajar kepada murid. Teknik ini justeru sangat sesuai diaplikasikan kepada murid-murid Tahap 1 kerana secara fitrahnya kanak-kanak sangat suka bermain. Oleh sebab itu, melalui proses bermain ini, mereka akan dapat membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan pengalaman secara langsung serta semula jadi (Chew & Mohd Fikri Ismail, 2020).

### STRATEGI PELAKSANAAN INOVASI

Aplikasi CoSpaces membolehkan saya mengintegrasikan pelbagai jenis media seperti audio, visual, animasi dan teks yang mampu meningkatkan kefahaman murid terhadap apa yang diajar. Hanifah Mahat et al. (2020) menyatakan bahawa



penggunaan bahan bantu belajar (BBB) berasaskan multimedia adalah penting untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang tidak membosankan, meningkatkan daya fikir murid ke arah yang lebih kreatif dan inovatif. Bukan itu sahaja, grafik 3D dan paparan video 360 darjah melalui teknologi VR menjadikan inovasi ini mampu menarik minat untuk mengikuti pengajaran kata nama dengan lebih berkesan dan menarik.

### KEDUDUKAN SELEPAS INOVASI

Sepanjang pelaksanaan inovasi ini kepada murid-murid didapati telah menunjukkan minat yang baik untuk mengikuti pengajaran kata nama oleh guru. Mereka turut teruja dengan animasi-animasi serta grafik 3D yang menarik dalam inovasi tersebut. Tambahan pula, selepas disoal selidik, saya mendapati ini merupakan kali pertama mereka didedahkan dengan penggunaan teknologi AR dan VR dalam pengajaran. Oleh sebab itu, mereka didapati sangat seronok semasa guru melaksanakan PdP dengan menggunakan alat bantu inovasi digital ini.

### FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG DILAKSANAKAN

Terdapat beberapa faedah yang dapat diperolehi melalui penghasilan dan penggunaan inovasi BBB ini dalam PdP. Antaranya adalah:

- a. Meningkatkan kefahaman murid terhadap pengajaran kata nama.
- b. Menerapkan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan kepada murid.
- c. Memberikan kesan positif terhadap pencapaian akademik murid.
- d. Menggalakkan penglibatan aktif murid semasa PdP.
- e. Memberikan pendedahan khususnya kepada guru bahasa Melayu terhadap penggunaan teknologi AR dan VR dalam pembelajaran.

### RUJUKAN

Abd Hakim Abdul Majid, Mokhairi Makhtar & Syadiah Nor Wan Shamsuddin. (2018). Keperluan pembelajaran berasaskan realiti maya dalam konstruk pemasangan komponen komputer mata pelajaran TMK SPM Pendidikan di Malaysia: Satu kajian rintis. *Asian People Journal*, 1(1), 28-44.

Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail. (2013). Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. *Jurnal*

*Pendidikan bahasa Melayu*, 3(2), 49-63.

Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Nur Farah Athirah Khuzaini. (2014). *Strategi pengajaran dan pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu*. [https://www.researchgate.net/publication/308978936\\_Strategi\\_Pengajaran\\_dan\\_Pembelajaran\\_Tatabahasa\\_Bahasa\\_Melayu](https://www.researchgate.net/publication/308978936_Strategi_Pengajaran_dan_Pembelajaran_Tatabahasa_Bahasa_Melayu)

Charles M. L. & Ying, L.L. (2020). Peranan bahan bantu mengajar dan persekitaran maklum balas dalam meningkatkan kualiti pembelajaran pelajar. *Conference: National Research Innovation Conference (NRICon 2020)*. <https://www.researchgate.net/publication>

Chew, F. P. & Mohd Fikri Ismail. (2020). Pelaksanaan pendekatan bermain dalam Pengajaran dan Pembelajaran bahasa Melayu murid prasekolah. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, 9 (1), 14-25. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol9>

Hanifah Mahat, Satryani Arshad, Yazid Saleh, Kadaruddin Aiyub, Mohmad Isa Hashim & Nasir Nayan. (2020). Penggunaan dan penerimaan bahan bantu mengajar multimedia terhadap keberkesanan pembelajaran Geografi. *Malaysian Journal of Society and Space*, 16(3), 219-234. <https://doi.org/10.17576/geo-2020-1603-16>

Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang. (2014). *Buku Panduan Inovasi Pembelajaran dan Pengajaran*. Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang.

Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali. (2011). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. *Jurnal Pendidikan bahasa Melayu*, 1(2), 1-15.

## KEMBARA POLAYAT

Cathwin Chuan Pui Li

*PISMP BM (SJJC) JUN 2019*

### SINOPSIS

Kembara Polayat ini adalah selaras dengan nama Polayat yang merupakan hasil gabungan dua perkataan iaitu pola ayat. Permainan Kembara Polayat ini dihasilkan menggunakan perisian digital iaitu *Scratch* dengan memasukkan maklumat atau input berkaitan jenis-jenis pola ayat yang terdapat dalam bahasa Melayu. Penggunaan teknologi atau perisian digital merupakan antara elemen yang perlu dikuasai oleh semua guru pada masa kini untuk memastikan bahan bantu belajar yang dihasilkan mampu menarik minat murid seiring dengan peredaran masa dan perkembangan teknologi. Kaedah pembelajaran yang dintegrasikan dalam permainan ini ialah pembelajaran berasaskan permainan (*game based learning*). Inovasi ini merupakan kaedah baharu yang digunakan dalam pengajaran topik pola ayat kepada murid-murid dengan lebih efektif dan menarik serta mampu meningkatkan pencapaian murid dalam topik pola ayat.

### OBJEKTIF

Projek ini dihasilkan untuk mencapai beberapa objektif iaitu:

1. Membimbing murid mengenali 4 jenis pola ayat dasar dalam bahasa Melayu
2. Meningkatkan kemahiran murid dalam membina ayat dasar menggunakan setiap pola ayat mengikut konteks yang betul.
3. Memudahkan murid membuat ulang kaji tanpa rasa bosan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan.

### MASALAH YANG DIHADAPI

Sebelum membina aplikasi “Kembara Polayat” ini, saya mendapati bahawa bahasa Melayu merupakan antara mata pelajaran yang kurang digemari oleh murid-murid sekolah rendah khususnya dalam aspek kemahiran menulis. Hal ini kerana mereka berpendapat bahawa bahasa Melayu merupakan mata pelajaran yang mudah dan tidak perlu diambil perhatian dan hal ini turut disokong dalam

kajian Masyuniza (2015) yang mengatakan bahawa bahasa Melayu merupakan antara mata pelajaran yang kurang digemari oleh murid sekolah. Tambahan lagi, murid-murid sekolah rendah juga majoritinya sangat tidak gemar menulis ayat apatah lagi mengenal pasti pola ayat yang mereka bina semasa sesi PdP.

Ilham daripada penghasilan projek ini ialah berdasarkan pemerhatian saya semasa melaksanakan Praktikum Fasa 1 di Sekolah Kebangsaan Dallas Pitas yang merupakan antara sekolah kurang murid di Sabah. Semasa mengajar murid kelas Tahun 4 saya mendapati 6 daripada 8 orang murid dalam kelas tersebut masih tidak menguasai aspek tatabahasa khususnya pola ayat dalam bahasa Melayu. Murid-murid khususnya kelas Tahun 4 masih tidak dapat membezakan pola bagi ayat-ayat yang mereka bina. Oleh itu, dengan adanya projek ini saya masalah ini dapat diatasi dan mampu meningkatkan pengetahuan murid tentang jenis pola ayat yang terdapat dalam bahasa Melayu supaya mereka lebih mudah untuk menentukan ayat yang hendak digunakan atau dibina.

### KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI

Menurut Nur Syarafina Abdul Rahman et.al (2020), gaya pengajaran bagi mata pelajaran tertentu misalnya bahasa Melayu yang masih menggunakan cara yang tradisional menyebabkan murid kurang gemar dengan mata pelajaran ini khususnya bagi kemahiran menulis. Hal ini kerana, ramai murid yang tidak suka menulis seperti ayat dan karangan. Oleh itu, pengintegrasian teknologi digital dalam aktiviti pengajaran membolehkan guru menarik perhatian murid untuk menumpukan perhatian sepanjang tempoh pengajaran dan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, projek yang saya bina menggunakan *scratch* merupakan sesuatu yang baharu dan tidak pernah digunakan oleh mana-mana guru lagi khususnya dalam PdP bahasa Melayu untuk mengajar tajuk pola ayat dasar. Oleh itu, “Kembara Polayat” ini boleh digunakan bukan sahaja dalam proses PdP di dalam bilik darjah tetapi juga boleh digunakan oleh ibu bapa murid untuk membimbing anak mereka mengulang kaji ketika berada di rumah. Maka, aplikasi “Kembara Polayat” ini sangat membantu dalam meningkatkan penguasaan murid dalam tajuk pola ayat

serta mampu menyingkirkan perasaan bosan dalam diri murid ketika mempelajari tajuk ini.

## INOVASI YANG TELAH DILAKSANA

### Kaitan Dalam PdP

Dalam pengajaran bahasa Melayu khususnya bagi kemahiran menulis, cara penilaian pencapaian murid dalam sesuatu topik ialah dengan aktiviti salin semula, bina ayat dan sebagainya di dalam buku latihan. Oleh itu, saya mendapati bahawa murid tidak suka menulis lebih-lebih lagi murid tahap 1. Maka saya telah membangunkan satu aplikasi menggunakan “Scratch” sebagai satu medium baharu untuk menilai pencapaian murid dalam tajuk pola ayat. Hal ini kerana, dengan adanya aplikasi ini murid tidak hanya melakukan aktiviti menulis di atas kertas atau di dalam buku sahaja. Tegasnya, aplikasi ini sudah pasti mampu meningkatkan penguasaan murid dalam membina ayat mengikut pola ayat yang betul.

### Deskripsi Inovasi

Nama bagi projek inovasi ini merupakan hasil cantuman perkataan pola ayat lalu membentuk perkataan “polayat”. Penghasilan projek inovasi ini ialah berdasarkan strategi berasaskan permainan (*game based learning*). Aplikasi ini saya bangunkan menggunakan perisian *Scratch* dengan mengetengahkan konsep pengembaraan untuk mempelajari pola ayat dasar. Bidang utama yang difokuskan dalam penghasilan produk ini ialah penguasaan kemahiran menulis ayat menggunakan pola ayat yang betul. Dalam aplikasi yang saya hasilkan ini, saya tidak hanya memasukkan elemen permainan tetapi juga memasukkan nota ringkas yang berkaitan dengan pola ayat sebagai rujukan sebelum memainkan permainan berbentuk kuiz dalam aplikasi ini.

Sehubungan dengan itu, penghasilan projek inovasi yang mengintegrasikan teknologi digital ini sudah pasti mampu meningkatkan minat dan kemahiran murid dalam mempelajari pola ayat dasar dalam bahasa Melayu. Menurut Che Suriani

Kiflee et.al (2019), tahap keberkesanan bagi bahan bantu belajar berasaskan permainan adalah tinggi.

### Strategi Penggunaan Inovasi

Projek yang akan dihasilkan ini dinamakan sebagai “Kembara Polayat” kerana konsep kuiz dalam projek ini berasaskan permainan kembara untuk menyelamatkan seekor kuda dengan menjawab semua soalan pada setiap halangan. Dalam produk ini disediakan nota bacaan dan juga permainan. Dalam permainan ini, murid hanya perlu menjawab semua soalan dengan betul supaya kuda tersebut selamat tiba di akhir perjalanan pulang ke istana. Oleh itu, secara tidak langsung projek ini mampu meningkatkan sikap inkuiri dalam kalangan murid.

Selain itu, saya juga telah menjadikan model trialogikal sebagai asas kepada penghasilan projek ini. Produk inovasi saya boleh diakses menggunakan pautan di bawah dan berikut merupakan contoh paparan yang terdapat dalam produk inovasi yang telah saya hasilkan.

Pautan Produk “Kembara Polayat”: <https://forms.gle/GqotSo2n9qhU8xn3A>

Pelaksanaan dan penggunaan produk ini adalah seperti permainan digital yang berbentuk kuiz dan sinonim dengan murid-murid yang kini terdedah kepada permainan dalam telefon pintar. Permainan ini boleh digunakan dengan mengikuti setiap arahan yang terdapat pada paparan skrin.

Berikut merupakan panduan penggunaan produk ini.

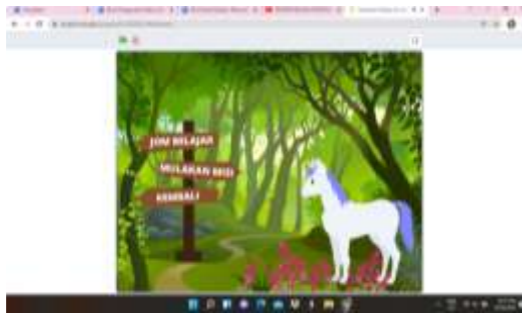
#### Langkah 1

Ketik pada butang “MULA” pada paparan pertama.



## Langkah 2

Selepas paparan berubah ke paparan kedua, tunggu sehingga watak raja selesai bercakap atau tekan kekunci “space” sekiranya murid menggunakan komputer. Selepas paparan berubah kepada paparan seperti di bawah, murid boleh memilih sama ada hendak membaca nota dan belajar terlebih dahulu mengenai pola ayat atau terus kepada permainan.



## Langkah 3

Jika murid memilih untuk membaca nota, maka paparan seperti gambar di bawah akan muncul. Melalui paparan ini, murid juga boleh mengimbas kod QR yang disediakan untuk menonton video mengenai pola ayat dan mengetik butang “Seterusnya” jika hendak meneruskan pembacaan nota.



## Langkah 4

Jika murid memilih untuk terus memulakan permainan setelah selesai membaca nota maka paparan seperti gambar di bawah akan muncul. Dan murid hanya perlu menyentuh kuda *Unicorn* tersebut untuk memulakan permainan.



## Langkah 5

Apabila kuda *Unicorn* menyentuh nombor halangan maka soalan akan muncul dan murid hanya perlu mengetik pada jawapan yang betul untuk meneruskan pengembaraan sehingga tamat. Gambar di bawah merupakan contoh soalan yang terdapat dalam produk ini.



## KEDUDUKAN SELEPAS INOVASI

Kemudian untuk pelaksanaan inovasi ini, saya hanya melakukan perkongsian secara dalam talian kerana tidak dapat pergi ke sekolah dan bersemuka dengan murid. Oleh itu, saya hanya mengambil satu sampel sahaja untuk melihat bagaimana pelaksanaan produk inovasi digital saya. Saya telah memilih seorang murid Tahun 2 dari sekolah tempat saya berpraktikum untuk mencuba menggunakan aplikasi ini. Maklum balas daripada ibu murid tersebut adalah positif kerana anaknya sangat suka menggunakan aplikasi tersebut berulang kali. Tambahan lagi, murid ini juga semakin menguasai topik pola ayat selepas menggunakan produk inovasi ini berulang kali.

Selain itu, saya juga telah melakukan perkongsian bersama rakan sekelas semasa sekolah menengah dan rakan sekelas untuk mencuba produk inovasi yang telah saya hasilkan ini. Menurut pemerhatian saya melalui respon mereka, produk “Kembara Polayat” ini sememangnya memberikan impak yang positif kepada golongan dewasa juga sebagai bekalan untuk mengajar anak-anak pada masa akan datang. Tambahan lagi, saya juga telah meminta mereka untuk membuat penilaian keberkesanan projek inovasi yang telah saya hasilkan ini menggunakan *Google Form*.

## FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Faedah inovasi ini boleh dilihat daripada aspek murid, guru dan ibu bapa seperti pencapaian murid, proses pengajaran guru di dalam bilik darjah dan juga medium yang diaplikasikan oleh ibu bapa dalam membimbing anak mereka mengulang kaji di rumah. Antara faedahnya ialah:

- a) Meningkatkan penguasaan murid dalam penggunaan pola ayat.
- b) Meningkatkan kualiti pengajaran guru bagi pola ayat
- c) Mempelbagaikan bahan bantu mengajar semasa sesi PdP
- d) Memudahkan ibu bapa untuk membimbing anak mereka membuat ulang kaji di rumah
- e) Mengelakkan rasa bosan ketika belajar tentang pola ayat dasar dalam bahasa Melayu dalam kalangan murid

## RUJUKAN

- Che Suriani Kiflee, Siti Aishah Hassan, Fariza Khalid, Noorlin Maaulot & Roslinda Yusof (2021). Analisis keberkesanan kaedah multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran terhadap pelajar pintar dan berbakat. *Jurnal Personalia Pelajar*, 23 (2), 129-136. <http://www.ukm.my>
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2016). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu Sekolah Jenis Kebangsaan*. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Masyuniza Yunos (2015). Hubungan sikap dan persepsi murid terhadap pembelajaran bahasa melayu dengan kemahiran Abad Ke-21. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5(2), 22-30. <http://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/issue/view/21>
- Nur Syarafina Abdul Rahman, Zainal Fitri Mohd Zolkifli & Ying, L. L. (2020). Kepentingan kemudahan teknologi dan motivasi membentuk kesedaran pelajar dalam pembelajaran digital. *National Research Innovation Conference*. <https://www.researchgate.net/publication/344781009>
- Siti Khodijah Che Mee (2020). Penguasaan sintaksis Bahasa Melayu dalam kalangan pelajar sarjana muda bahasa dan linguistik Melayu di Universiti Putra Malaysia. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 8 (1), 59-73. <https://doi.org/10.17576/jatma-2020-0801-06>
- Thulasimani Munohsamy (2014). Integrasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Journal IPA*, 23, 1-17. <https://www.researchgate.net/publication/279197893>

## Inovasi Digital : Interaktif Adjektif (i-Adjektif) dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Tajuk Kata Adjektif

Christie Dyanty Priscillia

PISMP BM SJKC) Jun 2019

## PENGENALAN

Penggunaan bahan bantu belajar dan bahan bantu mengajar amat digalakkan pada pembelajaran Abad Ke-21 ini. Hal ini selaras dengan perkembangan arus globalisasi yang menekankan murid secara menyeluruh dalam pembelajaran dan guru menjadi pembimbing kepada murid untuk belajar. Penggunaan bahan bantu belajar mestilah merangkumi bahan grafik, berbentuk permainan dan boleh diterokai sendiri oleh murid. Oleh itu, penggunaan aplikasi digital sangat membantu kepada guru dan murid dalam pengajaran dan pembelajaran untuk memudahkan sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah mahupun di rumah.

Interaktif adjektif atau dikenali sebagai i-adjektif ini merupakan satu inovasi yang menekankan pembelajaran imersif maya. Inovasi ini menerapkan pengetahuan morfologi Bahasa Melayu iaitu aspek tatabahasa dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu. Sasaran pengguna untuk inovasi ini boleh terdiri daripada tahun tiga sehingga tahun enam namun secara spesifiknya sasaran untuk inovasi ini hanya untuk murid tahun tiga sahaja. Standard kandungan yang dipilih ialah 5.1 iaitu memahami fungsi dan menggunakan golongan kata mengikut konteks manakala standard pembelajaran ialah 5.1.3 iaitu memahami dan menggunakan kata adjektif mengikut konteks (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017). Inovasi ini melibatkan aspek tatabahasa iaitu morfologi untuk tajuk kata adjektif. Menurut Nik Safiah Karim et. al. (2014), morfologi Bahasa Melayu merupakan bidang yang mengkaji struktur, bentuk dan penggolongan kata dalam bahasa Melayu. Inovasi ini menekankan tajuk kata adjektif yang terdiri daripada sembilan jenis yang berbeza dari segi penggunaannya. Aplikasi yang digunakan untuk membina inovasi ini ialah Aplikasi *CoSpaces*. Hal ini demikian kerana aplikasi ini agak mudah untuk dipelajari dan memberikan satu gambaran pembelajaran imersif maya yang sangat menarik bagi membantu murid-murid dan guru

dalam pengajaran dan pembelajaran.

### MASALAH YANG DIHADAPI

Berdasarkan pemerhatian, didapati murid-murid mempunyai masalah dalam mengenal pasti dan membezakan kata adjektif dalam ayat. Hal ini demikian kerana murid-murid sukar untuk mengenal pasti jenis-jenis kata adjektif yang terdiri daripada sembilan jenis. Terdapat beberapa orang murid yang masih belum mengenal pasti contoh bagi setiap jenis kata adjektif dengan betul. Separuh daripada murid-murid menghadapi kekeliruan dalam membina ayat menggunakan kata adjektif mengikut jenis yang betul. Penggunaan kaedah pembelajaran kata adjektif yang masih menggunakan pengajaran cara tradisional oleh guru agak sukar untuk difahami oleh murid. Hal ini demikian kerana penggunaan cara tradisional dalam mengajar aspek kata adjektif ini kurang sesuai pada zaman yang lebih moden ini. Oleh itu, idea dan pendekatan baharu telah dihasilkan dalam pengajaran dan pembelajaran kata adjektif menggunakan permainan dan pembelajaran kaedah imersif maya yang lebih menyeronokkan menggunakan teknologi digital. Hal ini demikian kerana penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran merupakan satu langkah untuk menuju ke dunia baharu bagi meningkatkan kemahiran berfikir secara kreatif serta pengetahuan yang digabungkan dalam pendigitalan teknologi (Nandang Hidayat & Husnul Khotimah, 2019).

### INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

#### Inovasi Digital i-Adjektif

Inovasi yang telah dilaksanakan adalah inovasi yang menggunakan pendekatan pembelajaran imersif maya yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu aspek morfologi bagi memudahkan pengajaran dan pembelajaran tentang tajuk kata adjektif. Pendekatan pembelajaran menggunakan kaedah imersif maya dijadikan sebagai asas aplikasi dalam penghasilan inovasi ini kerana pembelajaran imersif maya mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan murid-murid dapat meneroka sendiri apa yang dipelajari dengan mudah.

Interaktif adjektif (i-adjektif) merupakan alatan hasil inovasi yang digunakan untuk mengajar kemahiran tatabahasa tajuk kata adjektif. Fokus utama dalam inovasi ini dihasilkan adalah untuk membantu murid mengenal pasti dan membandingbezakan kata

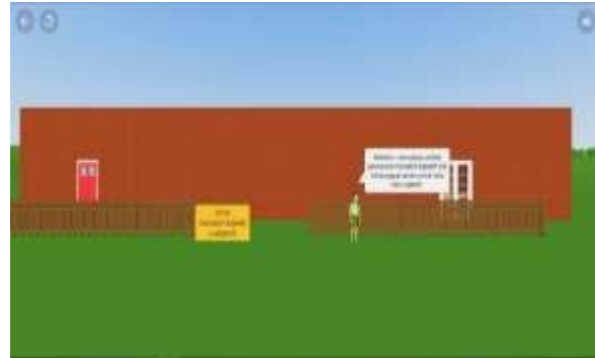
adjektif dengan mudah supaya murid dapat membina ayat dengan menggunakan kata adjektif mengikut konteks yang sesuai. Interaktif adjektif ini terdiri daripada permainan, nota dan latihan berbentuk kuiz. Hal ini dapat membantu pengajaran guru dalam memudahkan mereka untuk mengajar tajuk kata adjektif dalam satu masa sahaja tanpa memerlukan pelbagai idea untuk pengajaran dan pembelajaran. Di samping itu, penghasilan inovasi i-adjektif ini menerapkan elemen dunia yang berbentuk maya sesuai dengan pembelajaran abad ke-21. Hal ini dapat memberikan peluang kepada murid untuk menerima bentuk pengajaran dan pembelajaran yang berlainan selaras dengan kepelbagaian keperluan pembelajaran dalam mencungkil potensi murid dalam pembelajaran yang lebih aktif dan menyeronokkan (Norazlin Mohd Ruslin & Siti Rahaimah Ali, 2019).

#### Deskripsi Inovasi

Inovasi i-adjektif ini boleh digunakan sebagai bahan bantu belajar yang dapat digunakan untuk mengajar kata adjektif kepada murid-murid. Fokus utama dalam penghasilan inovasi ini adalah untuk menambah keseronokan dan mengubah persepsi guru terhadap pengajaran kata adjektif secara tradisional kepada pembelajaran interaktif. Inovasi i-adjektif yang dihasilkan ini lebih bersifat interaktif kerana mengandungi elemen grafik yang menarik seperti watak, alatan dan sebagainya. Selain itu, inovasi ini juga dilengkapi dengan permainan digital yang menggunakan mod imersif maya yang memudahkan murid menguasai pengetahuan tentang kata adjektif. Inovasi yang dihasilkan ini juga memfokuskan kepada aspek tatabahasa bahasa Melayu iaitu lebih kepada bidang morfologi. Penghasilan inovasi ini juga menggunakan bidang teknologi yang berasaskan pembelajaran imersif maya yang lebih menyeronokkan. Hal ini juga memfokuskan kaedah pembelajaran secara koperatif dalam kalangan murid. Pembelajaran secara koperatif dan aktif ini merupakan kaedah model sosial yang menggalakkan penglibatan murid secara aktif dalam pengajaran dan pembelajaran (Hazlin Haris & Khairul Farhah Khairuddin, 2021). Ini secara tidak langsung dapat memastikan murid menguasai objektif pembelajaran dengan lebih bermakna melalui inovasi digital yang dihasilkan ini. Gambaran awal inovasi ini sudah mampu menimbulkan keinginan murid untuk belajar menggunakan inovasi ini. Inovasi i-adjektif yang dihasilkan ini diselitkan dengan nota dan latihan kuiz serta kaedah pembelajaran imersif maya yang boleh diteroka oleh murid

dalam mempelajari kata adjektif.

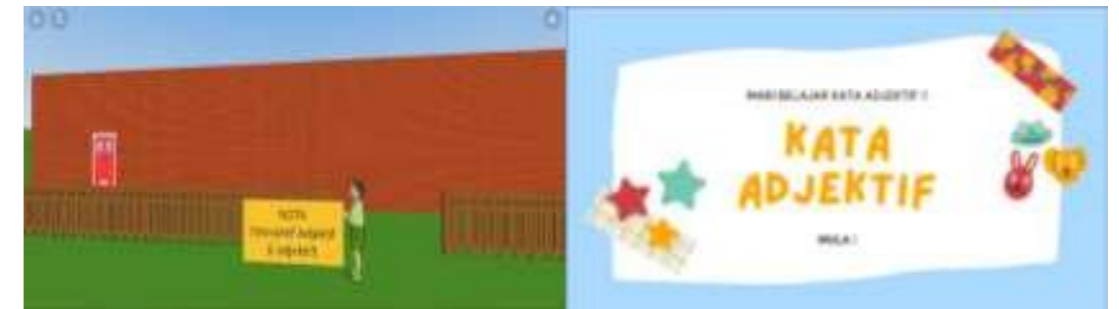
**Rajah 1**  
**Muka depan inovasi i-adjektif**



**Strategi Pelaksanaan Inovasi i-Adjektif**

Pelaksanaan dan penggunaan inovasi ini adalah menggunakan permainan berasaskan pembelajaran secara imersif maya menggunakan teknologi digital dan diselitkan dengan soalan- soalan berkaitan yang boleh membantu murid lebih memahami kata adjektif dengan mudah. Terdapat tiga bahagian dalam strategi penggunaan inovasi ini iaitu terdiri daripada arahan-arahan mudah, pendekatan atau latih tubi dalam bentuk permainan digital secara imersif maya serta soalan berbentuk kuiz yang mudah dan ringkas untuk difahami oleh murid-murid. Pelaksanaan inovasi ini melibatkan audiens secara maya yang terdiri daripada murid, guru dan pelbagai pihak. Cara penggunaan produk ini sangat mudah dan tidak menekankan kepada banyak perkara yang boleh menimbulkan kebosanan dalam kalangan murid namun aspek yang ditekankan sangat luas dan mampu mewujudkan elemen yang lebih menarik dan positif kepada murid-murid. Penerangan yang diberikan dalam inovasi ini adalah ringkas dan padat serta mudah difahami oleh murid. Di samping itu, pendekatan bermain sambil belajar yang digunakan ini banyak membantu murid dalam pembelajaran kata adjektif.

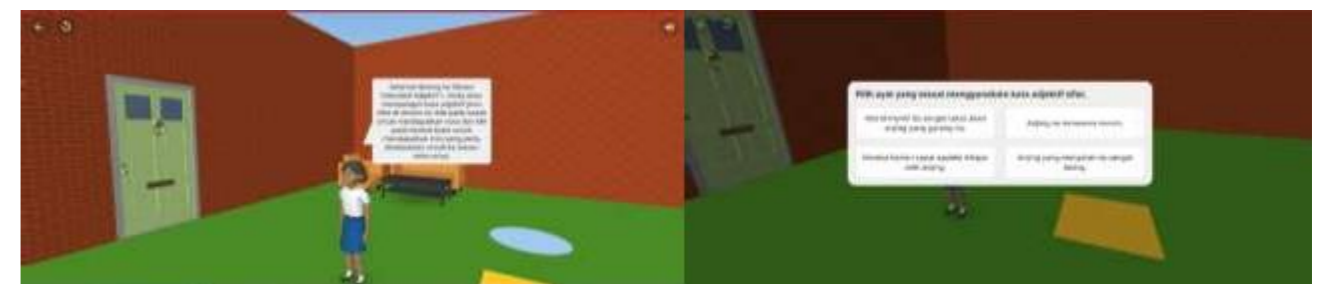
**Rajah 2**  
**Nota kata adjektif**



**Rajah 3**  
**Soalan berdasarkan nota**



**Rajah 4**  
**Contoh Latihan Stesen Interaktif Adjektif 1**



**Rajah 5**  
**Contoh Latihan Stesen Interaktif Adjektif 2**



## KEADAAN SELEPAS INOVASI

Selepas menjalankan uji lari, sebanyak 75 peratus keberkesanan penggunaan produk inovasi ini dalam mengatasi masalah pengajaran dan pembelajaran tajuk kata adjektif. Produk yang dihasilkan ini dapat membantu guru dan murid supaya lebih memahami penggunaan kata adjektif mengikut konteks yang sesuai. Inovasi ini juga memberikan keberkesanan terhadap pembelajaran kerana boleh mewujudkan pengajaran dan pembelajaran yang bersifat interaktif untuk mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran. Penginterasian elemen multimedia yang bersifat inovasi dan menerapkan pelbagai media menjadi perangsang kepada murid untuk meneruskan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman murid dalam topik yang diajar (Nagavalli Poobalan et. al., 2019).

## FAEDAH-FAEDAH DARIPADA INOVASI YANG DILAKSANAKAN

Faedah inovasi ini lebih memfokuskan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu aspek morfologi khususnya kata adjektif di samping faedah terhadap pelbagai pihak dan persekitaran seperti yang berikut:

- a) Pengetahuan, pemahaman dan pengukuhan yang mantap terhadap tajuk kata adjektif boleh dikuasai oleh murid dan guru serta pelbagai pihak.
- b) Semua pihak termasuk murid dapat mengubah persepsi mereka dan menetapkan minda bahawa tajuk kata adjektif adalah mudah kerana melalui penggunaan inovasi ini semua individu terutama murid-murid dapat menguasai sembilan jenis kata adjektif dan menyatakan contoh-contoh bagi setiap kata adjektif dengan mudah serta dapat membina ayat menggunakan kata adjektif.
- c) Penglibatan aktif murid semasa pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan inovasi i-adjektif ini lebih mudah dilaksanakan oleh guru kerana murid-murid dapat membuat latihan sendiri bersama rakan-rakan di dalam bilik darjah mahupun di rumah bersama ibu bapa.
- d) Inovasi produk ini boleh digunakan oleh semua lapisan masyarakat dalam mendalami dan mempelajari tajuk kata adjektif.

- e) Menarik minat murid untuk mempelajari tajuk kata adjektif dengan lebih seronok dan mengelakkan kebosanan dalam kalangan murid kerana inovasi i-adjektif ini tidak terikat dengan nota dan latihan sahaja namun kesediaan aplikasi yang digunakan boleh membina satu persepsi kepada murid untuk belajar secara santai dan menyeronokkan.

## RUJUKAN

- Hazlin Haris & Khairul Farhah Khairuddin. (2021). Pelaksanaan pedagogi inklusif bagi murid berkeperluan khas masalah pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(2), 197-210.  
<https://www.msocsciences.com/index.php/mjssh/article/view/666/495>
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2017). *Kurikulum standard sekolah rendah dokumen standard kurikulum dan pentaksiran Bahasa Melayu tahun 3*. Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Nagavalli Poobalan, Rozniza Zaharudin, Voon, Y. T. (2019). Penggunaan bahan multimedia interaktif 3D animasi ('Scratch') dalam kaedah pembelajaran teradun terhadap minat dan pencapaian murid Tahun 5 bagi mata pelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia*, 9(1), 49-56.
- Nandang Hidayat & Husnul Khotimah. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.  
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/988>
- Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Musa & Abdul Hamid Mahmood. (2015). *Tatabahasa dewan edisi ketiga*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Norazlin Mohd Ruslin & Siti Rahaimah Ali. (2019, November). Amalan dan cabaran pelaksanaan pembelajaran abad ke-21. In *Proceedings of the International Conference on Islamic Civilization and Technology Management*, 23(1), 87-105.  
<https://www.tatiuc.edu.my/assets/files/ICTM19-Papers/ICTM-09>



## Dunia RagA

Jennesy Sanchez Leo  
PISMP BM (SJKC) JUN 2019

### PENGENALAN

Inovasi merupakan satu perubahan yang berlaku untuk menjalankan suatu proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dengan berkesan. Hal ini demikian kerana inovasi bermula daripada cetusan idea kreatif yang akhirnya diterjemahkan menjadi produk atau perkhidmatan yang berguna melalui pelaksanaan langkah-langkah yang berkesan (Mohd. Azhar Abd. Hamid et al., 2006). Inovasi juga ditakrifkan sebagai penjelmaan idea kepada produk atau amalan untuk menjadikan institusi sentiasa memberikan perkhidmatan yang efektif dan impak yang tinggi (Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, 2014). Hal ini kerana, seorang guru hendaklah bijak menghasilkan inovasi supaya dapat melakukan pembaharuan terhadap PdP yang dilangsungkan terutama dalam bentuk digital selaras dengan perkembangan sistem pendidikan yang terkini. Dengan itu, maka dapatlah pelajar didedahkan dengan dunia teknologi maklumat dan inovasi digital (Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif, 2019).

### OBJEKTIF

Penggunaan ciri-ciri pembelajaran abad ke-21 misalnya aspek seperti kreativiti dan inovasi ke dalam proses PdPc amatlah signifikan dalam memberikan pendedahan awal kepada murid sebagai usaha untuk meningkatkan tahap pemikiran kritis mereka. Kreativiti dan inovasi dalam pendidikan merupakan nadi kepada pemacu kemajuan dan kemakmuran negara pada masa hadapan sebagai asas perkembangan ekonomi dan kemahiran hidup sehari-hari (Normah Jantan, 2016). Justeru, berikut merupakan objektif penghasilan *Dunia RagA* ini:

- I. Mendedahkan murid dengan ayat aktif dan pasif sekaligus dapat mengenal pasti kata kerja yang berkaitan dengan ayat-ayat tersebut.
- II. Murid dapat membina ayat aktif dan pasif menggunakan konteks yang betul.
- III. Memperkasakan penggunaan TMK dalam pembelajaran murid.

### MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI SEBELUM INOVASI

Murid yang tidak dapat menguasai kemahiran tatabahasa akan menghadapi kesukaran untuk menghasilkan penulisan disebabkan mereka memerlukan asas penulisan yang baik untuk menghasilkan penulisan yang berkualiti dan mempunyai makna. Ini jelas menunjukkan bahawa kemahiran tatabahasa sangat perlu untuk dikuasai oleh murid sebelum mereka mula didedahkan dengan penulisan. Masalah yang dikenal pasti adalah seperti di bawah:

- I. Murid Tahun Lima sukar membezakan ayat aktif dan ayat pasif yang telah dipelajari sejak Tahun 4.
- II. Murid keliru dalam membina ayat aktif dan ayat pasif.
- III. Murid kurang didedahkan dengan aktiviti yang melibatkan elemen TMK.

### INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

#### Hubungkait dengan pengajaran dan pembelajaran

Pembelajaran berkesan akan berlaku sekiranya murid seronok belajar (Berita Harian, 2021). Dalam konteks ini, frasa “pembelajaran berkesan” merujuk kepada tiga aspek iaitu guru, murid dan bahan yang saling berinteraksi untuk mewujudkan pembelajaran berkesan. Oleh itu, kualiti pengajaran merupakan aspek penting dalam menarik minat dan meningkatkan kemahiran berbahasa murid terutama (Shamsudin Othman & Abdul Rasid Jamian, 2014). Hal ini akan menyebabkan motivasi murid untuk belajar meningkat sekali gus berjaya menggalakkan senario pembelajaran yang aktif di bilik darjah (Bhavani Somasundram & Zamri Mahamod, 2017). Dalam produk *Dunia RagA* yang dihasilkan ini, murid akan menjalani pembelajaran imersif maya di mana di dalam produk tersebut, murid akan memasuki suatu rumah yang mempunyai

empat pembahagian. Petak pertama yang dimasuki akan mendedahkan murid dengan nota berkaitan ragam ayat iaitu ayat aktif dan ayat pasif dan seterusnya, bagi petak kedua, murid perlu menyelesaikan misi iaitu melalui laluan yang bersimpang-siur terlebih dahulu untuk mencari jalan keluar. Kemudian, barulah mereka akan menjawab kuiz berdasarkan nota yang telah mereka baca pada kawasan petak pertama sebentar tadi. Jadi di sini jelas menunjukkan bahawa berlakunya perkaitan pengajaran dan pembelajaran (PdP) dengan aktiviti permainan yang diselitkan sebagai selingan kepada murid supaya tidak mudah berasa bosan. Kuiz yang disediakan membantu murid untuk merangsang ingatan mereka di samping rumus menggunakan lagu diberikan pada bahagian petak ketiga rumah tersebut memudahkan murid untuk menghafal rumus.

### Deskripsi Inovasi

Inovasi yang saya bina ialah *Dunia RagA* yang terdiri daripada singkatan Dunia Ragam Ayat. Ragam ayat ini mengandungi dua subtopik iaitu ayat aktif dan ayat pasif. Ilham untuk membangunkan *Dunia RagA* ini tercetus setelah menjalani praktikum di mana saya dapati murid Tahap 2 masih mempunyai masalah dari segi mengenal pasti dan membezakan ayat aktif dan ayat pasif. Ini menyukarkan mereka untuk menguasai penulisan dengan baik kerana tidak dapat membina ayat aktif dan pasif dalam konteks yang betul. Hal ini selaras dengan pendapat Abdul Aziz Abdul Talib (2000) bahawa pengajaran tatabahasa ini sangat penting untuk membolehkan murid-murid saling berkomunikasi atau menulis dalam bahasa Melayu dengan baik (Ghazali Yusri et al., 2010). Jadi dalam aplikasi ini, selain menyediakan nota, saya juga menyediakan satu rumus yang ringkas iaitu menggunakan lagu sebagai satu kaedah untuk murid menghafal kata kunci bagi memudahkan mereka untuk mengenal pasti ayat aktif dan ayat pasif. Melalui rumus yang disediakan secara nyanyian, murid akan lebih seronok dan tertarik untuk mempelajari ragam ayat selain dapat memantapkan pengetahuan mereka melalui kuiz yang dilaksanakan. Hal ini selaras dengan pendapat Abdul Rasid Jamian (2013), bahawa pendekatan didik hibur bersifat santai dan sangat menyeronokkan kerana tidak hanya menekankan kepada penyampaian isi kandungan semata-mata.

### Strategi

Inovasi *Dunia RagA* ini dapat digunakan oleh guru dan murid pada bila-bila masa sahaja. Melalui pautan yang diberikan, guru dan murid dapat mempunyai akses kepada produk tersebut secara langsung dan memainkan nota yang terdapat dalam slaid tersebut. Nota yang disediakan dalam bentuk animasi dan mengandungi rumus nyanyian dapat dilihat oleh murid dengan jelas dengan mengikut panduan pada produk tersebut. Kuiz interaktif turut dimasukkan, di mana murid serta guru boleh menekan pautan tersebut untuk menjawab kuiz. Kuiz ini dapat guru jadikan sebagai latihan pengukuhan kepada murid-muridnya. Dengan demikian, PdP pada hari tersebut akan dapat berlangsung dan bagi murid yang tidak hadir atau memilih untuk belajar secara dalam talian, produk ini boleh diakses pada masa-masa tertentu.

Perjalanan permainan atau pelaksanaan produk dimulakan dengan pemain memasuki rumah ke petak yang pertama, di mana pemain akan didedahkan dengan nota berkaitan Ayat Aktif dan Ayat Pasif terlebih dahulu dengan dipandu oleh karakter Ruth. Kemudian, untuk memasuki ruang seterusnya iaitu yang kedua, pintu hanya akan dibuka setelah pemain menjawab soalan kuiz. Di bahagian ruang kedua ini, pemain akan melalui ruang yang berliku-liku yang mempunyai banyak simpang. Setelah berjaya mencari jalan keluar, pemain akan bergerak ke ruang yang ketiga. Di sana, murid diberikan nota bagi rumus melalui lagu. Rumus berbentuk lagu ini disediakan untuk membantu pemahaman dan ingatan murid. Setelah mendengarkan lagu tersebut, kuiz sekali lagi diberikan kepada murid namun kali ini kuiz adalah lebih sukar. Setelah selesai menjawab, pemain akan dapat bergerak ke ruang terakhir iaitu yang keempat. Ini menandakan bahawa pemain berjaya menyelesaikan pembelajaran pada hari tersebut.

### FAEDAH INOVASI

Faedah inovasi ini lebih difokuskan dari segi PdP bahasa Melayu berkaitan bidang Sintaksis khususnya berkaitan dengan ragam ayat. Faedah yang terhasil hasil penggunaan produk ini ialah:

- i. Murid dapat menghafal dan membezakan kata kunci berkaitan imbuhan dan perkataan yang menentukan ayat aktif dan pasif.

- ii. Murid dapat mencari dan menyenaraikan ayat aktif dan pasif dengan betul.
- iii. Murid dapat didedahkan dengan asas kemahiran tatabahasa secara didik hibur melalui rumus dalam bentuk lagu yang dihasilkan.
- iv. Menarik minat murid untuk mempelajari tatabahasa secara seronok dan mengelakkan kebosanan.
- v. Dapat diguna semula sebagai koleksi untuk bahan bantu belajar (BBB) guru.

## RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian. (2013). *Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3(2), 49-63. <http://journalarticle.ukm.my/6749/1/49-63>
- Abdul Rasid Jamian. (2021, Februari 23). *Teknik, kaedah pengajaran elak murid bosan*. Berita Harian Online. <https://www.bharian.com.my/kolumnis/2021/02/789204/teknik-kaedah-pengajaran-berkesan-elak-murid-bosan>
- Bhavani Somasundram & Zamri Mahamod (2017). Keberkesanan pembelajaran koperatif terhadap pencapaian dan motivasi murid sekolah menengah dalam pembelajaran bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 7(1), 11-23. <http://journalarticle.ukm.my/10409/1/128-246-1-SM.pdf>
- Ghazali Yusri, Nik Mohd Rahimi & Parilah M. Shah. (2010). Sikap pelajar terhadap pembelajaran kemahiran lisan bahasa Arab di Universiti Teknologi MARA (UiTM). *GEMA Online Journal of Language Studies*, 10,(3). <https://ejournal.ukm.my/gema/article/view/76/70>
- Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang. (2014). *Buku panduan inovasi pembelajaran dan pengajaran*. Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang.
- Mohd. Azhar Abd. Hamid, Mohd. Koharuddin Balwi & Muhamed Fauzi Othman. (2006). *Rekacipta & inovasi dalam perspektif kreativiti*. Universiti Teknologi Malaysia.
- Normah Jantan. (2016). *Penerapan budaya kreatif dan inovatif di kalangan pelajar politeknik merlimau melalui PERKAYA INOVASI*. Politeknik Merlimau. <http://122.129.124.246/zxc/publikasi/Laporan>
- Shamsudin Othman & Abdul Rasid Jamian. (2014). Pelaksanaan elemen sastera dalam pengajaran dan pembelajaran seni bahasa kurikulum standard sekolah rendah. *Jurnal Bahasa*. <http://jurnalbahasa.dbp.my/wordpress/wp-content/uploads/2014/08/7-Didik-hibur.pdf>
- Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif. (2019). *Inovasi digital dalam pengajaran dan pembelajaran*. Oxford Fajar Sdn. Bhd.

## Inovasi Si-KAd

Jocelyn Jelembai Juan  
PISMP BM (SJKC) JUN 2019

### SINOPSIS

Si-KAd merupakan satu inovasi digital yang dihasilkan untuk membantu murid Tahap Satu dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu. Inovasi ini menerapkan melibatkan aspek tatabahasa, iaitu kata adjektif. Kumpulan sasaran bagi inovasi ini ialah murid Tahap Satu, khususnya Tahun Tiga. Inovasi ini dihasilkan berdasarkan Standard Kandungan 5.1, iaitu memahami fungsi dan menggunakan golongan kata mengikut konteks serta Standard Pembelajaran 5.1.3 memahami dan menggunakan kata adjektif mengikut konteks bagi kata adjektif jarak, perasaan, pancaindera (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2017).

### OBJEKTIF

Tujuan inovasi ini dicipta ialah:

- i. Meningkatkan penguasaan murid terhadap fungsi kata adjektif (jarak, perasaan, pancaindera).
- ii. Meluaskan perbendaharaan kata murid bagi kata adjektif.
- iii. Membantu murid membina ayat menggunakan kata adjektif secara kreatif.

### KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI

Aspek tatabahasa merupakan satu daripada komponen Bahasa Melayu yang dititikberatkan dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Bahasa Melayu. Aspek tatabahasa merupakan aspek morfologi dan sintaksis yang perlu dikuasai oleh murid dalam bahasa Melayu. Kata adjektif merupakan satu daripada aspek yang terdapat dalam aspek tatabahasa Bahasa Melayu. Menurut Nik Safiah Karim et.al. (2014), kata adjektif merujuk kepada perkataan yang menjadi konstituen inti dalam binaan frasa adjektif.

Oleh hal yang demikian, inovasi ini telah dihasilkan agar murid dapat menguasai komponen tersebut dengan lebih mudah. Menurut Nurul Hasniza Samsudin et. al., (2017), penggunaan bahan digital semasa PdP dapat membantu murid menguasai kemahiran tersebut dengan lebih mudah memandangkan murid sukar untuk memahami konsep yang abstrak termasuklah murid pendidikan khas. Hal ini demikian kerana, murid dapat mempelajari sesuatu konsep seperti dalam keadaan sebenar melalui pengaplikasian inovasi digital dalam PdP.

### **MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI SEBELUM INOVASI**

Satu pemerhatian telah dijalankan di sebuah sekolah rendah kebangsaan di daerah Subis sepanjang Praktikum Fasa 1 yang bermula 28 Jun 2021 mengenai penguasaan murid terhadap kata adjektif. Berdasarkan pemerhatian tersebut, murid didapati menghadapi kekeliruan mengenai fungsi kata adjektif, terutamanya tiga jenis kata adjektif yang difokuskan (jarak, perasaan dan pancaindera). Selain itu, murid hanya dapat membina ayat secara kreatif menggunakan dua daripada enam kata adjektif. Seterusnya, hanya dua daripada empat orang murid menghadapi kesukaran untuk menjawab soalan menggunakan kata adjektif berdasarkan pemerhatian ini.

### **INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN**

Inovasi SI-KAd ini merupakan inovasi yang diaplikasikan dalam PdP Bahasa Melayu aspek tatabahasa, khususnya kata adjektif jarak, perasaan dan pancaindera. Inovasi ini menerapkan elemen imersif maya dan juga pembelajaran berasaskan permainan. Inovasi ini dibangunkan dengan gabungan aplikasi CoSpaces dan laman web puzzel.org yang disatukan melalui Google Sites. Aplikasi CoSpaces digunakan untuk memberi penerangan kepada murid mengenai fungsi kata adjektif jenis jarak, perasaan dan pancaindera dengan menggunakan watak yang mempunyai dialog. Selain itu, terdapat pelbagai contoh ayat yang boleh digunakan oleh murid sebagai rujukan bagi membina ayat menggunakan kata adjektif secara kreatif pada dialog yang dinyatakan oleh watak dalam aplikasi CoSpaces yang saya hasilkan. Seterusnya, murid dapat menguji penguasaan mereka melalui kuiz yang saya hasilkan menggunakan laman web puzzle.org. Ibu bapa atau guru boleh memantau prestasi murid kerana markah murid-

murid boleh dikongsikan terus oleh laman web tersebut setelah selesai menjawab kuiz melalui tetapan yang terdapat pada laman web tersebut. Murid boleh memilih untuk menjawab mana-mana daripada tiga kuiz yang telah saya sediakan untuk mengelakkan kebosanan.

### **Kaitan dengan Pengajaran dan Pembelajaran**

Penggunaan bahan bantu belajar (BBB) memudahkan murid untuk memahami sesuatu perkara atau konsep berbanding penerangan secara lisan. Pendapat ini turut disokong oleh Rosen dalam Rohaizat Ibrahim et. al., (2020) yang menyatakan bahawa penglibatan pelbagai deria dalam aktiviti PdP mampu mengekalkan fokus murid serta meningkatkan tahap penguasaan murid. Rentetan itu, inovasi ini telah dihasilkan dengan melibatkan deria penglihatan (imej 3D dan animasi) serta deria pendengaran (audio bunyi) bagi mewujudkan situasi sebenar sebagai contoh yang konkrit kepada murid. Menurut Nur Najihah Rosli et. al. (2018), inovasi digital juga membantu murid menguasai konsep dengan lebih mudah memandangkan murid sukar untuk memahami konsep yang abstrak. Inovasi digital menyediakan pelbagai pengalaman yang membolehkan murid merasai pengalaman tersebut melalui aplikasi digital secara percuma tanpa perlu pergi ke tempat sebenar. Misalnya, saya telah menghasilkan inovasi SI-KAd melalui CoSpaces menggunakan watak haiwan di lautan agar murid dapat mengetahui ciri-ciri haiwan tanpa perlu melihat haiwan tersebut di laut. Secara tidak langsung, murid dapat melihat penggunaan kata adjektif jarak, perasaan dan pancaindera untuk membina ayat secara kreatif melalui dialog yang dinyatakan oleh watak haiwan tersebut.

### **Deskripsi Inovasi**

“Si-KAd” ialah inovasi yang dapat digunakan untuk mengajar aspek tatabahasa dalam Bahasa Melayu bagi murid Tahun 3, khususnya kata adjektif jarak, perasaan dan pancaindera. Inovasi ini dilengkapi dengan imej 3D serta penerangan menggunakan watak haiwan laut untuk memberi penerangan mengenai kata adjektif. Watak ini juga berperanan memberikan contoh ayat yang dibina menggunakan kata adjektif jarak, perasaan dan pancaindera untuk menjelaskan ciri-ciri haiwan di laut. Seterusnya, inovasi ini turut mengintegrasikan elemen pentaksiran melalui kuiz kata adjektif. Contohnya, silang kata, cari kata dan juga aktiviti padanan merupakan instrumen pentaksiran yang

digunakan untuk menilai tahap penguasaan murid terhadap kata adjektif. Kuiz ini boleh dijalankan secara dalam talian atau secara bertulis kerana guru boleh mencetak kuiz yang telah dibina melalui laman web puzzle.org ini.

### Strategi

Strategi yang dilaksanakan bagi produk inovasi ini bermula dengan pengguna mendapat penerangan mengenai fitur-fitur yang terdapat dalam produk inovasi ini, iaitu *CoSpaces* yang digunakan untuk penerangan mengenai kata adjektif serta kuiz yang digunakan untuk menilai pengguna. Setelah itu, saya akan mendemonstrasikan cara penggunaan fitur-fitur tersebut kepada pengguna sebelum pengguna meneroka sendiri produk inovasi ini. Kemudiannya, saya akan mengedarkan borang soal selidik secara dalam talian melalui *google form* agar pengguna dapat memberi maklum balas mengenai produk tersebut (rujuk lampiran). Setelah itu, saya akan membuat refleksi berdasarkan maklum balas yang diberikan oleh pengguna.

### Bidang Utama Inovasi

Bidang utama inovasi ini ialah kata adjektif yang merupakan aspek tatabahasa dalam bahasa Melayu. Jenis kata adjektif yang difokuskan ialah kata adjektif jenis jarak, perasaan dan pancaindera.

### Butiran Inovasi

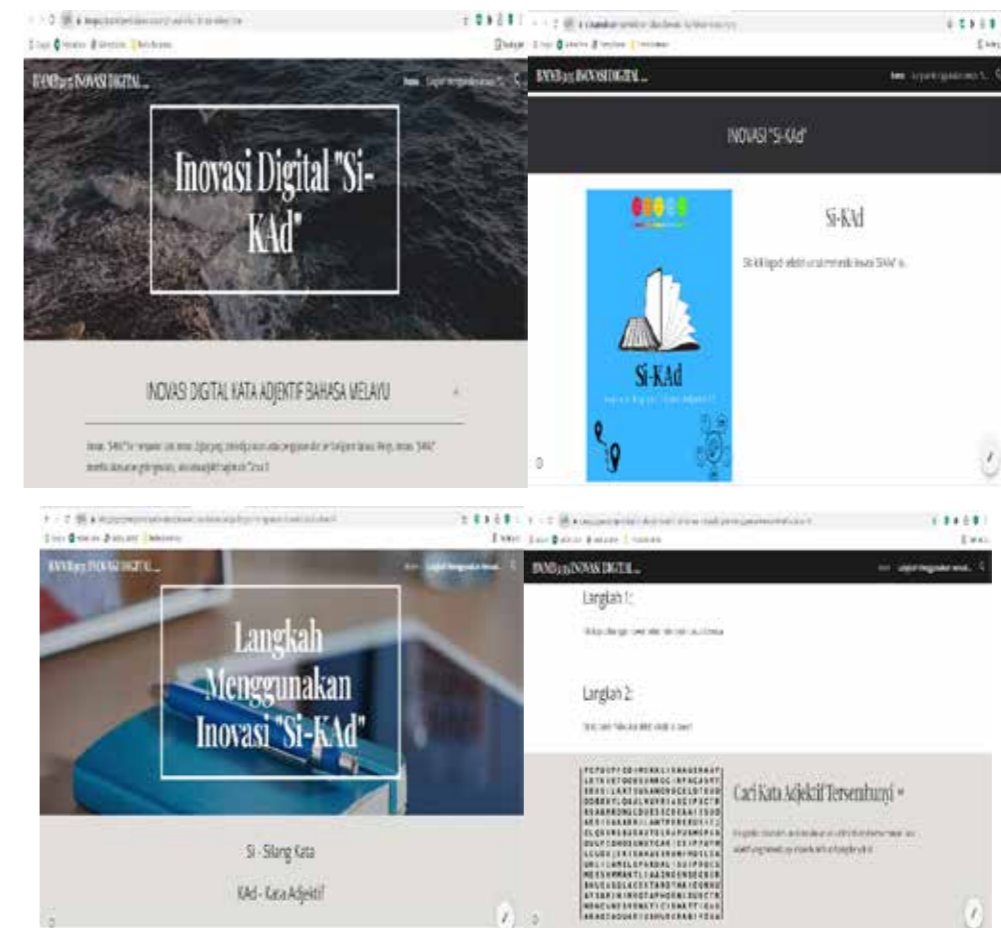
“Si-KAd” merupakan satu inovasi digital yang dibina bermula 15 November 2021 hingga 3 Disember 2021. Penghasilan produk ini tidak melibatkan sebarang kos memandangkan perisian yang digunakan adalah percuma.

### Situasi semasa Pelaksanaan Inovasi

Inovasi ini dilaksanakan secara dalam talian menggunakan *Google Meet* untuk melakukan uji lari. Saya telah meminta beberapa orang murid pelbagai umur dan juga guru-guru di sekolah untuk melibatkan diri ketika uji lari produk “Si-KAd” ini. Setelah melakukan uji lari, satu borang penilaian yang dihasilkan melalui *Google Form* telah disebar untuk mendapatkan maklum balas mengenai inovasi ini.

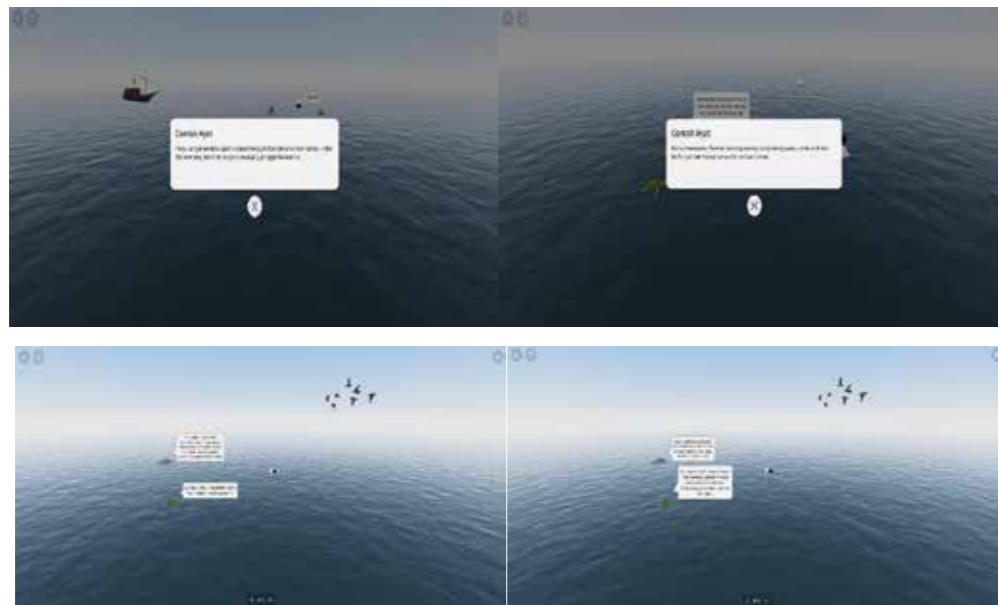
### Contoh Produk yang Dihasilkan

Produk “Si-Kad” yang dihasilkan ini mempunyai dua fitur, iaitu fitur penerangan (*CoSpaces*) dan fitur kuiz (*puzzle*). Kedua-dua fitur ini digabungkan menggunakan *Google Sites* seperti yang ditunjukkan dalam gambar di bawah:

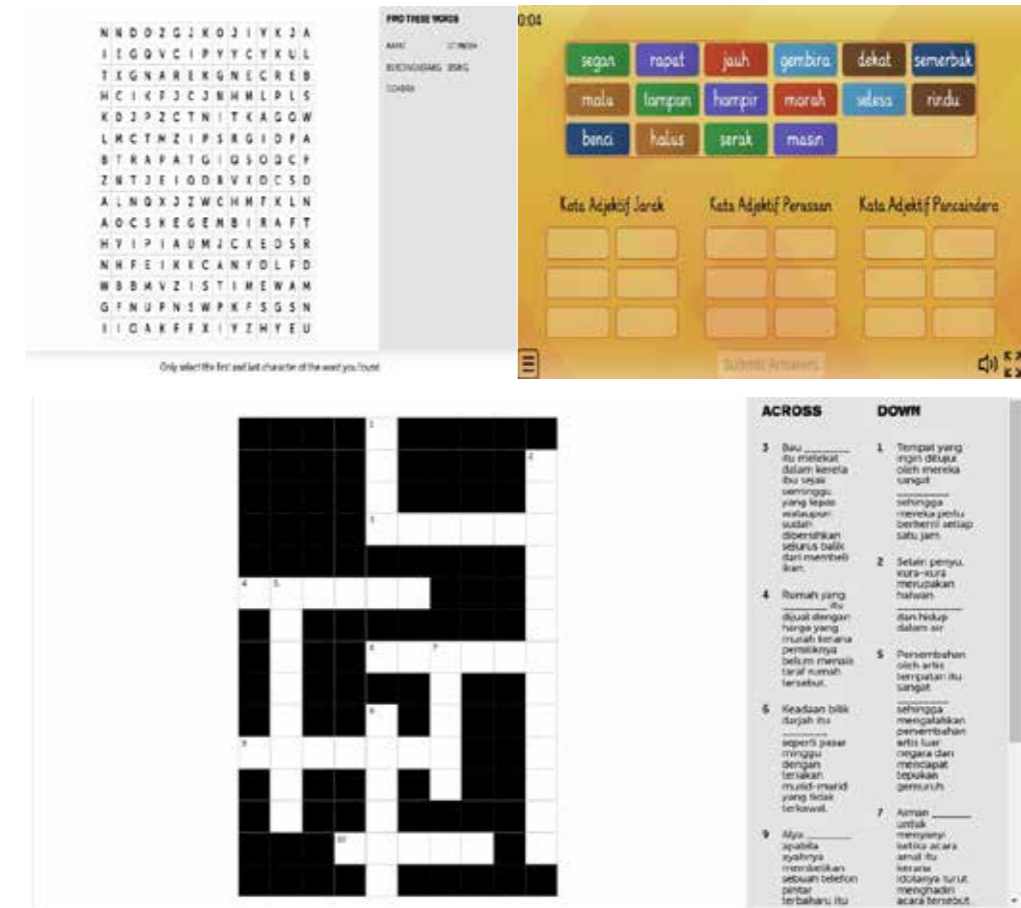




Seterusnya, gambar di bawah mempamerkan serba sedikit fitur penerangan mengenai kata adjektif dan contoh ayat yang dibina menggunakan kata adjektif yang dihasilkan melalui *Cospaces*:



Di samping itu, inovasi “Si-KAd” ini juga mempunyai fitur kuiz bagi menguji penguasaan murid terhadap kata adjektif jarak, perasaan dan pancaindera. Selain itu, ibu bapa dan guru dapat menilai prestasi murid-murid bagi kata adjektif yang difokuskan melalui fitur ini. Antara kuiz yang perlu diselesaikan oleh murid ialah silang kata, cari kata dan aktiviti padanan seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut:



**FAEDAH INOVASI**

Penggunaan inovasi ini sebagai bahan bantu belajar (BBB) semasa sesi pembelajaran dapat membantu murid untuk menguasai kata adjektif jarak, perasaan dan pancaindera. 61.5% responden mengatakan bahawa inovasi “Si-KAd” dapat meningkatkan pengetahuan murid mengenai kata adjektif dan boleh dipakai oleh murid pelbagai peringkat umur. Selain itu, 61.5% mengatakan bahawa inovasi ini juga dapat membantu murid untuk membina ayat menggunakan kata adjektif dengan lebih kreatif serta menarik minat murid untuk mempelajari kata adjektif.

## Kafe "PenBil"

Marcella Chalis

PISMP BM (SJKC) JUN 2019

### PENGENALAN

Penggunaan penjodoh bilangan yang kurang tepat dalam kalangan murid sekolah khususnya murid tahap dua sekolah rendah. Pengaplikasian bahan bantu belajar (BBB) yang menarik dalam bilik darjah memainkan peranan penting dalam usaha menarik minat serta perhatian murid bagi memastikan murid menerima input pembelajaran yang tepat. Kaedah pengajaran dan pembelajaran berasaskan permainan (*Game Based Learning*) merupakan satu daripada kaedah yang dapat membantu menarik perhatian murid sepanjang proses PdP berlangsung. Seiring dengan pernyataan Azlina Mohd Mydin et. al (2021), kaedah ini dipercayai memberi impak positif kepada tahap kognitif murid, proses motivasi serta memberikan ganjaran ekstrinsik kepada murid. Hal ini kerana kaedah pengajaran dan pembelajaran konvensional berasaskan "Chalk and Talk" yang diaplikasikan tanpa melibatkan sebarang unsur didik hibur dan grafik menjadikan murid dalam generasi Y mudah bosan dan tidak menumpukan perhatian yang sepenuhnya terhadap sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) (Siti Aminah Sallehin & Fazlinda Ab Halim, 2019). Namun begitu, kaedah pengajaran dan pembelajaran yang pelbagai dapat diaplikasikan di sekolah bagi meningkatkan tahap pemahaman murid mengenai sesuatu topik yang dipelajari.

### OBJEKTIF

Inovasi Digital "Kafe PenBil" dipercayai dapat meningkatkan pemahaman berkenaan dengan pembentukan penjodoh bilangan mengikut konteks yang betul dan sesuai. Seterusnya, objektif projek inovasi yang kedua ialah murid dapat menggunakan penjodoh bilangan mengikut konteks yang betul dan sesuai ketika sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) dalam bilik darjah.

### PERNYATAAN MASALAH

Dapatan sesi tinjauan dan pemerhatian yang dilakukan dalam bilik darjah berdasarkan Praktikum Fasa 1 pada Jun 2021 ialah tahap penguasaan penjodoh bilangan yang kurang memuaskan dalam kalangan murid Tahun 4.

Hal ini dikatakan demikian kerana saya mendapati bahawa 3 daripada 15 orang murid Tahun 4 telah menggunakan penjodoh bilangan yang kurang tepat dalam konteks tertentu ayat. Misalnya, murid kurang faham dan keliru terhadap penjodoh bilangan "helai" dan "keping" (Aminuddin Sarmiran, 2017). Murid cenderung untuk menggunakan penjodoh bilangan "keping" untuk kata dasar "kertas" walhal "keping" hanya digunakan untuk sesuatu yang berkeping, nipis dan lebar seperti sekeping biskut. Kata dasar "kertas" sesuai menggunakan penjodoh bilangan "helai" kerana kertas bersifat lembut, nipis dan lebar (Nik Safiah Karim, et. al, 2014). Jelaslah penggunaan penjodoh bilangan yang kurang tepat dalam kalangan murid tahun 4 merupakan pernyataan masalah yang menjadi asas kepada inovasi digital "Kafe PenBil".

### INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Projek Inovasi Digital "Kafe PenBil" telah dicipta menggunakan aplikasi "Blooket". Penghasilan inovasi digital tersebut adalah berasaskan nota dan kuiz serta misi khas permainan dengan persekitaran sesebuah kafe. Kaedah pengajaran dan pembelajaran berasaskan permainan (*Game Based Learning*) merupakan satu daripada kaedah yang dapat membantu menarik perhatian murid sepanjang proses PdP berlangsung. Seiring dengan pernyataan Azlina Mohd Mydin et. al (2021), kaedah ini dipercayai memberi impak positif kepada tahap kognitif murid, proses motivasi serta memberikan ganjaran ekstrinsik kepada murid. Hal ini kerana murid mudah mengalih tumpuan mereka sekiranya kaedah konvensional diaplikasikan, iaitu kaedah pengajaran dan pembelajaran "Chalk and Talk" sahaja tanpa melibatkan sebarang unsur didik hibur dan grafik (Siti Aminah Sallehin dan dan Fazlinda Ab Halim, 2019). Justeru, "Game Based Learning" sesungguhnya membantu dalam meningkatkan tahap penguasaan murid terhadap penjodoh bilangan dan melahirkan persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan.

Projek Inovasi Digital "Kafe PenBil" merupakan suatu inovasi digital yang direka bagi membantu murid khususnya murid tahap dua dalam membezakan serta mengaplikasikan penjodoh bilangan dalam suatu konteks ayat. Secara umumnya, "Kafe PenBil" berkonsepkan penggunaan penjodoh bilangan yang betul dan sesuai mengikut konteks ayat. Lantaran itu, penciptaan inovasi digital "Kafe PenBil" adalah berbentuk *Game Based Learning* (Pembelajaran Berasaskan Permainan) mampu memberikan impak positif kepada kognitif

murid, proses motivasi serta memberikan ganjaran ekstrinsik kepada murid (Azlina Mohd Mydin, et. al, 2021). Justeru, inovasi digital "Kafe PenBil" dapat membantu meningkatkan tahap penguasaan murid terhadap penjumlahan bilangan dan melahirkan persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan. Kaedah permainan yang sangat mudah di mana guru meminta murid untuk memuat turun atau mengakses laman web aplikasi "Blooket" dan bersedia untuk memasukkan kod permainan yang dipaparkan oleh guru. Kemudian, murid dikehendaki menjalani beberapa langkah permainan sebelum permainan dimulakan seperti mengisi nama dan memilih mod permainan "kafe" untuk membaca nota berkaitan penjumlahan bilangan Bahasa Melayu. Selepas membaca nota, murid dikehendaki untuk menjawab kuiz serta menyelesaikan misi khas dalam "Kafe PenBil".

Rajah 1

Murid muat turun atau melayari laman web aplikasi "Blooket"



Rajah 2

Murid memasukkan kod penyertaan permainan yang dipaparkan oleh guru



Rajah 3

Murid menyelesaikan misi khas permainan dan klik "Restock Food" untuk menjawab soalan seterusnya



Rajah 4

Murid menjawab soalan yang disertakan



### KELEBIHAN INOVASI

Inovasi digital "Kafe PenBil" tidak melibatkan sebarang kos pembangunan. Hal ini dikatakan demikian kerana aplikasi "Blooket" boleh dimuat turun ataupun boleh diakses secara percuma. Bukan itu sahaja, kemudahan internet secara percuma disediakan dalam kawasan institut turut membantu dalam penghasilan projek inovasi digital "Kafe PenBil". Tambahan pula, permainan inovasi boleh dijalankan di mana-mana sahaja dengan menggunakan peranti elektronik sedia ada seperti telefon pintar, komputer riba ataupun "smart tv" di rumah.

### IMPAK INOVASI

Tahap penguasaan penjumlahan bilangan semakin memberangsangkan dalam kalangan murid berdasarkan pemerhatian yang dilakukan. Dapatan menunjukkan ramai murid dapat menjawab soalan berkenaan penjumlahan bilangan dengan baik berdasarkan nota penjumlahan bilangan yang disertakan. Selain itu, inovasi digital membantu menjimatkan masa dan tenaga guru dalam usaha mewujudkan suasana pembelajaran interaktif dalam sesebuah bilik



darjah sejajar dengan Model Pembelajaran Trialogikal. Tambahan pula, unsur didik hibur dalam inovasi digital "Kafe PenBil" menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan.

### Rujukan

Aminuddin Sarmiran. (2017). Penjodoh bilangan dan rencana. *BH Didik*.  
<https://www.sistemguruonline.my/wp-content/uploads/2018/05/08-05-2017.pdf>

Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Musa & Abdul Hamid Mahmood. (2014). *Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

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

## KAMAJTAP

Mohamad Izzuddin bin Rashidi  
 PISMP BM (SJKC) JUN 2019  
[zudin900@gmail.com](mailto:zudin900@gmail.com)

### TAJUK INOVASI

KAMAJTAP (Kata Majmuk Mantap - Tatabahasa)

### OBJEKTIF

- Membantu murid menguasai kata majmuk bentuk mantap
- Meningkatkan ingatan murid berkaitan kata majmuk bentuk mantap
- Menunjukkan penambahbaikan amalan pedagogi guru dalam pengajaran kata majmuk bentuk mantap melalui penggunaan "KAMAJTAP".

### KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI

Menurut Nik Safiah Karim et al. (2014), Kata majmuk ialah bentuk kata yang wujud apabila dua kata dasar atau lebih dirangkaikan menjadi satu kesatuan sintaksis yang membawa makna tertentu. Kata majmuk dieja terpisah dan bertindak sebagai satu unit, iaitu bentuknya tidak boleh menerima sebarang penyisipan unsur lain. Namun begitu, terdapat sebilangan kecil (15 perkataan) bentuk kata majmuk yang penggunaannya sudah dianggap mantap sebagai satu perkataan yang utuh dan dieja bercantum seperti:

**antarabangsa , beritahu, bumiputera, jawatankuasa, kakitangan, kerjasama, olahraga, matahari, setiausaha, sukarela, suruhanjaya, tandatangan, tanggungjawab, warganegara, pesuruhjaya**

Penguasaan 15 kata majmuk mantap amatlah bagi mengelakkan murid melakukan kesalahan ejaan. Proses untuk menghafal 15 kata majmuk mantap amatlah sukar jika murid tidak membuat ulang kaji pelajaran. Maka, inovasi telah dihasilkan untuk menarik minat murid untuk mengenali, menghafal serta mengulang kaji kata majmuk mantap dalam persekitaran yang menyeronokkan.

## MASALAH YANG DIHADAPI SEBELUM INOVASI

Pemilihan isu berkaitan kata majmuk mantap dibuat berdasarkan kesedaran terhadap ejaan yang betul sangatlah penting dalam pembinaan ayat (Wong, 2019). Hal ini demikian kerana kesalahan ejaan akan mengubah maksud sesuatu penyampaian bahasa. Kata majmuk mantap merupakan suatu topik yang sukar dikuasai murid disebabkan murid perlu menghafal 15 kata majmuk mantap yang telah ditetapkan. Maka, murid perlu menjadikan kebiasaan bahawa 15 kata majmuk mantap perlu dieja rapat.

Bukan itu sahaja, Sesetengah guru juga hanya menyenaraikan 15 kata majmuk mantap di papan hitam dan kurangnya membuat penekanan yang khusus untuk murid mengingati contoh-contoh tersebut. Perkara ini disokong oleh Alizah Lambri dan Zamri Mahamod (2015), kekurangan kaedah syarahan adalah bersifat suapan dan kurang sesuai untuk diamalkan. Kesannya murid akan lupa dan melakukan kesilapan ejaan. Oleh itu, produk inovasi ini telah dicipta bagi menarik minat murid menghafal dalam suasana yang menyeronokkan.

## INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Inovasi ini merupakan inovasi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu aspek Morfologi yang menggunakan perisian *RPG Playground* untuk menghafal kata majmuk.

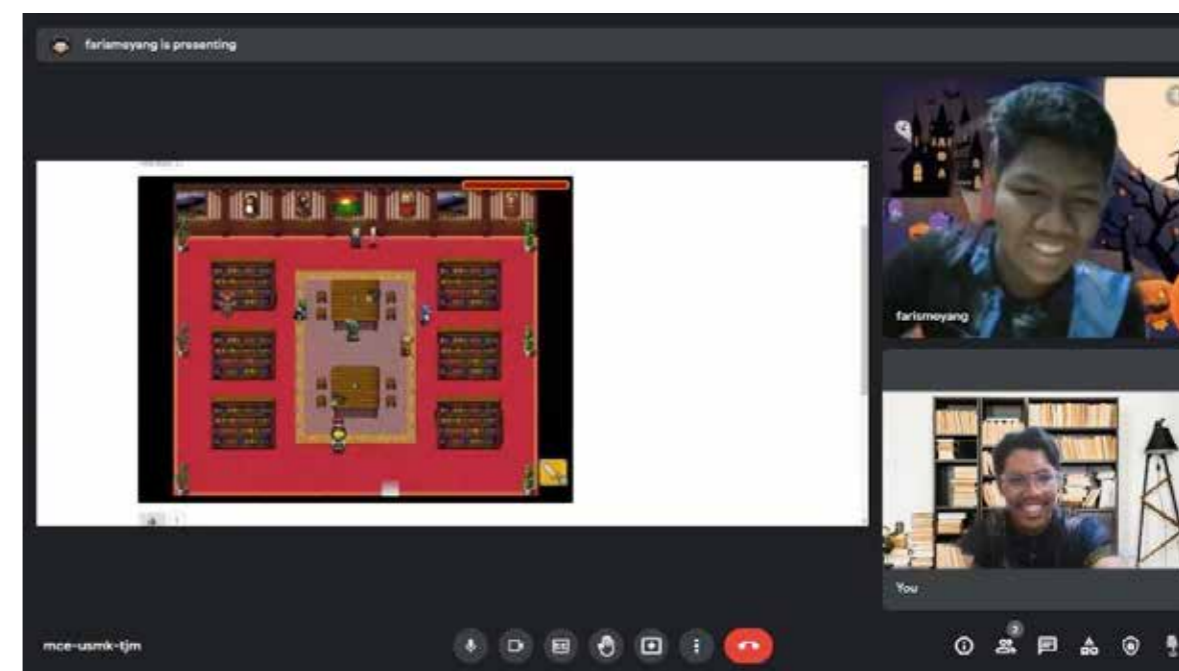
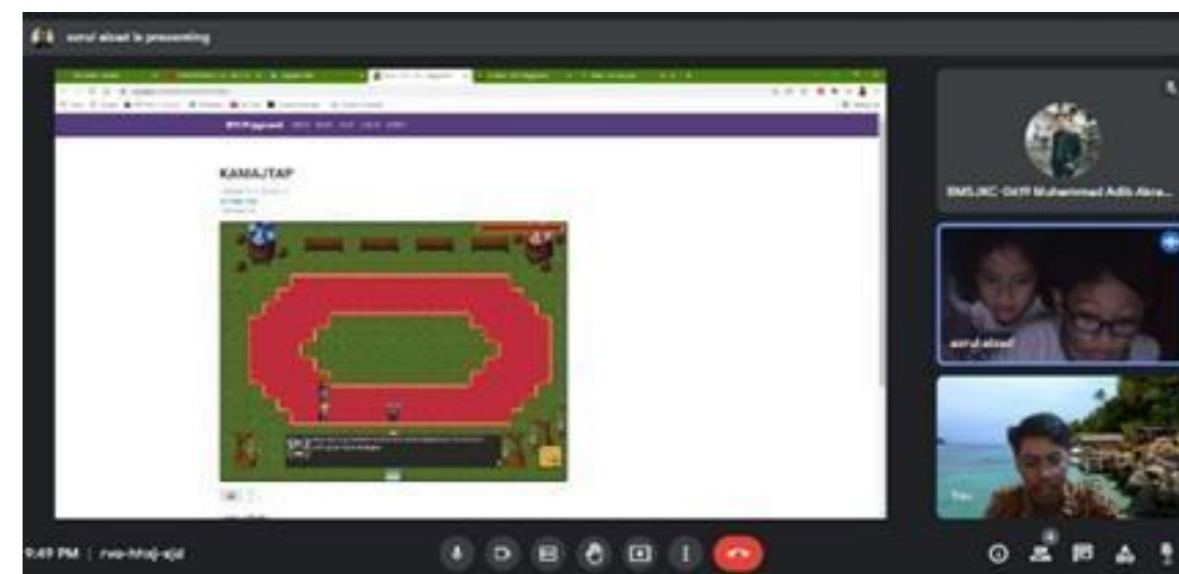
## HUBUNGKAIT DENGAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Menurut Abdul Ghafar (2003), kaedah kuliah atau kaedah konvensional menyebabkan ramai murid menjadi bosan terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan oleh guru di dalam kelas. Oleh itu, permainan ini merupakan satu medium yang dapat menarik minat murid untuk terlibat dalam sesi PdP terutamanya situasi sekarang yang memerlukan murid belajar secara dalam talian serta berupaya untuk menukar persepsi bahawa menghafal kata majmuk mantap itu mudah. Oleh itu, kaedah pengajaran bermain sambil belajar merupakan kaedah yang dipilih agar objektif PdP tercapai.

## SITUASI SEMASA PELAKSANAAN INOVASI

Pelaksanaan inovasi ini dilakukan secara dalam talian disebabkan pandemik Covid-19. Maka, saya telah menggunakan *Google Meet* untuk melakukan uji lari. Bukan itu sahaja, saya juga telah meminta beberapa orang murid yang terdiri daripada pelbagai tahun untuk melakukan uji lari inovasi KAMAJTAP ini. Mereka dibimbing oleh saya semasa mereka melaksanakan uji lari tersebut. Bukti-bukti bergambar semasa melaksanakan uji lari bersama murid-murid.

**Rajah 1**  
*Uji Lari Bersama Murid-Murid*



## CONTOH PRODUK YANG DIHASILKAN

Inovasi yang telah saya hasilkan berbentuk *Role Play Gaming (RPG)*. RPG merupakan permainan seperti main peran di mana pemain dapat mengawal watak di dalam sebuah latar cerita. Saya telah menghasilkan sebuah dunia yang akan diterokai murid untuk mempelajari ejaan yang betul bagi kata majmuk mantap. Sebagai contoh, mereka akan berbual dengan watak-watak lain yang terdapat dalam dunia tersebut dan pada penghujung perbualan, pemain akan menjawab soalan yang diberikan. Terdapat empat tempat iaitu perpustakaan, dewan bandar, tempat olahraga, rumah kelab pengembara dan tempat pertanian. Berikut merupakan tempat-tempat serta situasi yang terdapat dalam dunia tersebut:

**Rajah 2**  
*Tempat-Tempat Di Dunia Maya*



**Rajah 3**  
*Perbualan dan Soalan*



## FAEDAH INOVASI

Terdapat beberapa faedah daripada inovasi ini iaitu:

- Meningkatkan penguasaan kata majmuk mantap
- Memberikan keseronokan kepada murid semasa menggunakan "KAMAJTAP"
- Murid dapat melakukan pembelajaran berterusan

## RUJUKAN

- Abdul Ghafar Md Din (2003). Prinsip dan Amalan Pengajaran. Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd
- Alizah Lambri & Zamri Mahamod (2015). Pelaksanaan aktiviti pembelajaran berasaskan masalah dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. *Pendeta: Jurnal Bahasa, Pendidikan Dan Sastera Melayu*, 6, 98 - 117. <http://ejournal.upsi.edu.my/index.php/PENDETA/article/view/1160>
- Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Musa & Abdul Hamid Mahmood (2014). *Tatabahasa dewan edisi ketiga*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Wong S.H. (2019). Penggunaan "Teknik Jalinan Cerita" untuk meningkatkan penguasaan dan ingatan pelajar terhadap kata majmuk bentuk mantap. *Journal of Malay Language, Education and Literature*, 10, 106-120. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol10.8.2019>.

## i-GoKaTif

Mohamad Hanif Firdaus

PISMP BM (SJKC) JUN 2019

### SINOPSIS

Morfologi ialah satu bidang ilmu Bahasa yang mengkaji perkataan-perkataan (Nik Safiah Karim et al. 2015). Kajian morfologi meliputi aspek struktur, bentuk dan juga penggolongan kata. Sebelum inovasi dihasilkan iaitu melalui pemerhatian sewaktu praktikum fasa 1, terdapat 11 daripada 26 orang murid di dalam kelas yang tidak menguasai golongan kata adjektif. Selain itu, kaedah Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang dilaksanakan juga ialah secara konvensional sahaja.

Inovasi i-GoKaTif menerangkan tentang golongan kata adjektif dengan lebih jelas dan terperinci. Golongan Kata Adjektif ialah sejumlah perkataan yang dapat menjadi unsur inti dalam binaan frasa adjektif. Jadi, golongan kata adjektif tidak mempunyai subgolongan yang ketara. i-GoKaTif adalah berkaitan golongan kata adjektif dalam bahasa Melayu. Pada permulaan inovasi ini, saya menyediakan nota berbentuk video tentang golongan kata adjektif kemudian menghuraikan golongan kata adjektif tersebut dengan terperinci disertai contoh yang betul dan sesuai. Kemudian, saya menghasilkan satu permainan kuiz ringkas iaitu meletakkan lima soalan berkaitan kata adjektif. Jadi, murid hanya perlu menekan perkataan golongan kata adjektif yang betul sahaja untuk mendapat skor. Permainan dan kuiz ini mengikut tahap kemampuan murid tahun 5. Akhir inovasi, saya juga menyelitkan nota ringkas berkaitan golongan kata adjektif iaitu definisi dan jenis.

### OBJEKTIF

Produk Inovasi i-GoKaTif menerangkan golongan kata adjektif dengan jelas dan terperinci. Fungsi utama inovasi i-GoKaTif ini adalah untuk memantapkan penggunaan golongan kata adjektif dalam kalangan murid dengan betul dan tepat mengikut konteks. Secara tidak langsung, murid dapat memahami golongan kata adjektif dalam bahasa Melayu dengan mudah. Produk inovasi ini juga membantu mereka untuk mengatasi masalah dalam penggunaan golongan kata adjektif dan melakukan perbezaan antara jenis-jenis kata adjektif sekaligus mengaplikasikan kata

adjektif dengan tepat mengikut konteks. Hal ini demikian kerana terdapat murid yang masih keliru tentang penggunaan kata adjektif yang tepat. Sebagai contoh, murid sering kali tidak dapat membezakan “merah” merupakan kata nama atau kata adjektif.

Selain itu, produk inovasi ini juga berfungsi menarik minat murid untuk belajar di dalam bilik darjah kerana berasaskan Permainan Berdasarkan Pembelajaran dan Realiti Maya (VR). Menurut Nur Aisyah Mohamad Noor, et al. (2012), bahan bantu mengajar (BBM) dalam penggunaan komputer dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan di dalam bilik darjah seiring dengan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK).

### ASPEK INOVASI

Penggunaan inovasi i-GoKaTif adalah untuk membantu dan merawat murid yang lemah dan yang masih belum menguasai cara untuk mengenal pasti dan menggunakan kata adjektif. i-GoKaTif merupakan akronim yang terbentuk daripada I iaitu interaktif, Go (golongan), Ka (Kata) dan Tif (Adjektif). Strategi yang diterapkan dalam produk Inovasi Digital ini ialah berdasarkan Augmented Reality (AR) dan Permainan Berasaskan Pembelajaran. Menurut Dr. Norazah Nordin (2021), guru dituntut menjadi lebih kreatif dalam mencetuskan rasa ingin tahu dan kegembiraan dalam kalangan murid bagi menghasilkan persekitaran pembelajaran kondusif. Antara kandungan dalam Inovasi i-GoKaTif ialah:

- Penerangan Golongan Kata Adjektif (AR)
- Kuiz Kata Adjektif (Permainan Berasaskan Pembelajaran)

Bidang utama yang diterapkan dalam produk Inovasi Digital i-GoKaTif ialah Bahasa Melayu iaitu mengetengahkan aspek tatabahasa dan mensasarkan murid tahun 5.

Rajah 1  
Contoh Penerangan Dalam Produk



Rajah 2  
Contoh Penerangan Dalam Produk



Rajah 3  
Contoh Kuiz Dalam Produk



**KELEBIHAN INOVASI**

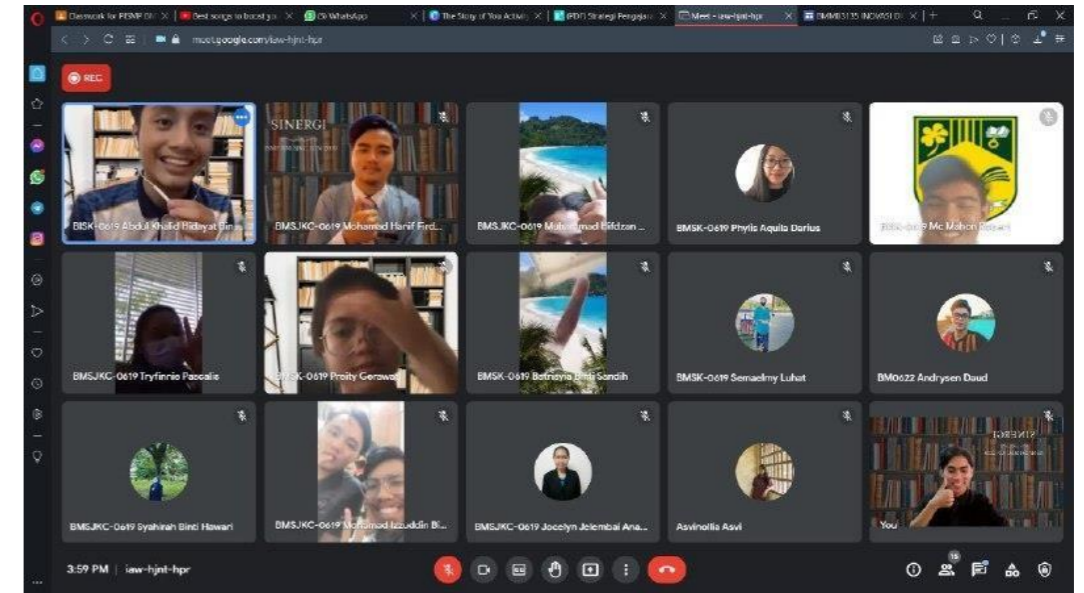
Antara kelebihan-kelebihan yang diperoleh melalui penghasilan produk Inovasi Digital ini ialah:

- i. Proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) menjadi lebih seronok.
- ii. Penerapan kaedah PAK 21 iaitu teknologi maklumat dalam proses PdP.
- iii. Meningkatkan penguasaan murid dalam kemahiran tatabahasa iaitu golongan kata adjektif melalui produk yang dihasilkan.

**KEJAYAAN INOVASI**

Pelaksanaan Inovasi telah dilaksanakan dalam kalangan guru pelatih IPG Kampus

Batu Lintang. Pelbagai input dan cadangan penambahbaikan telah diperoleh. Produk yang saya cipta juga mendapat komen yang positif. Berikut merupakan gambar sewaktu pembentangan produk dilaksanakan:



**Rujukan**

Nik Safiah Karim, Farid M.Onn, Hashim Musa & Abdul Hamid Mahmood. (2015). *Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Nur Aisyah Mohamad Noor, Zamri Moahmod, Afendi Hamat & Mohamed Amin Embi. (2012). Persepsi Pelajar Terhadap Aplikasi Perisian Multimedia dalam Pembelajaran Komsas Bahasa Melayu Tingkatan 1. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 2(1),1-16.

## I-SIMBA (INTERAKTIF-SIMPULAN BAHASA)

Muhammad Adib Akram bin Md Sa'don

[adibmadsadon@gmail.com](mailto:adibmadsadon@gmail.com)

### TAJUK INOVASI

“i-SimBa (Interaktif-Simpulan Bahasa)” (Simpulan Bahasa – Aspek Seni Bahasa)

### OBJEKTIF

- Memberi pendedahan kepada murid-murid mengenai simpulan bahasa.
- Meluaskan perbendaharaan kata bahasa Melayu murid-murid.
- Menerapkan aspek Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam pembelajaran.
- Menjadi satu bahan bantu belajar interaktif untuk mewujudkan sesi PdP yang seronok.
- Menerapkan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam PdP bahasa Melayu.

### KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI

Simpulan bahasa tergolong dalam aspek seni bahasa iaitu salah satu aspek kemahiran yang terdapat dalam bahasa Melayu. Aspek seni bahasa dirujuk sebagai keupayaan seseorang murid untuk memahami, mengungkap dan menghargai bahasa yang indah (Shamsudin & Abdul Rashid, 2013). Simpulan bahasa ialah ungkapan yang terdiri daripada gabungan dua perkataan atau lebih dan mempunyai makna yang berbeza daripada perkataan-perkataan yang membentuknya. Antara contoh simpulan bahasa ialah makan angin, otak cair, mulut tempayan dan sebagainya.

Penguasaan murid-murid terhadap simpulan bahasa ini sebenarnya adalah penting kerana dengan mempelajari simpulan bahasa, murid-murid dapat mengasah pemikiran ke arah lebih kritis dan kreatif. Hal ini disokong oleh Haron Mat Piah (2003) yang menyatakan bahawa simpulan bahasa ini digunakan dalam pertuturan harian sebagai ungkapan bahasa yang menjadikan bahasa berkias satu madah yang mengandungi pengajaran ataupun sindiran yang tajam yang mungkin tidak dapat diluahkan dengan bahasa biasa.

### MASALAH YANG DIHADAPI SEBELUM INOVASI

Pada 27 Jun 2021, saya telah menjalani Praktikum Fasa Satu selama tiga bulan di SK Sri Labis, Johor. Sepanjang tempoh praktikum itu, saya telah mengenal pasti beberapa masalah murid-murid berkaitan dengan simpulan bahasa. Pertama sekali ialah murid-murid kurang didedahkan dengan tajuk simpulan bahasa. Hal ini kerana berdasarkan Rancangan Pengajaran Tahunan yang disediakan, sepanjang tiga bulan praktikum itu hanya dua kali sahaja tajuk pembelajaran akan melibatkan simpulan bahasa. Selain itu, saya juga mendapati murid-murid kurang berkeyakinan untuk menjawab soalan-soalan berkaitan simpulan bahasa. Masalah lain yang saya dapat kenal pasti ialah sewaktu saya memberikan tugas penulisan, tidak ramai murid-murid yang menyelitkan unsur simpulan bahasa sedangkan penggunaan simpulan bahasa dalam penulisan dapat menjadikan penulisan lebih gramatis.

### INOVASI YANG TELAH DILAKSANA

Inovasi ini seperti yang telah disebutkan merupakan inovasi untuk aspek seni bahasa iaitu simpulan bahasa bahasa Melayu dengan menggunakan konsep pembelajaran berasaskan permainan.

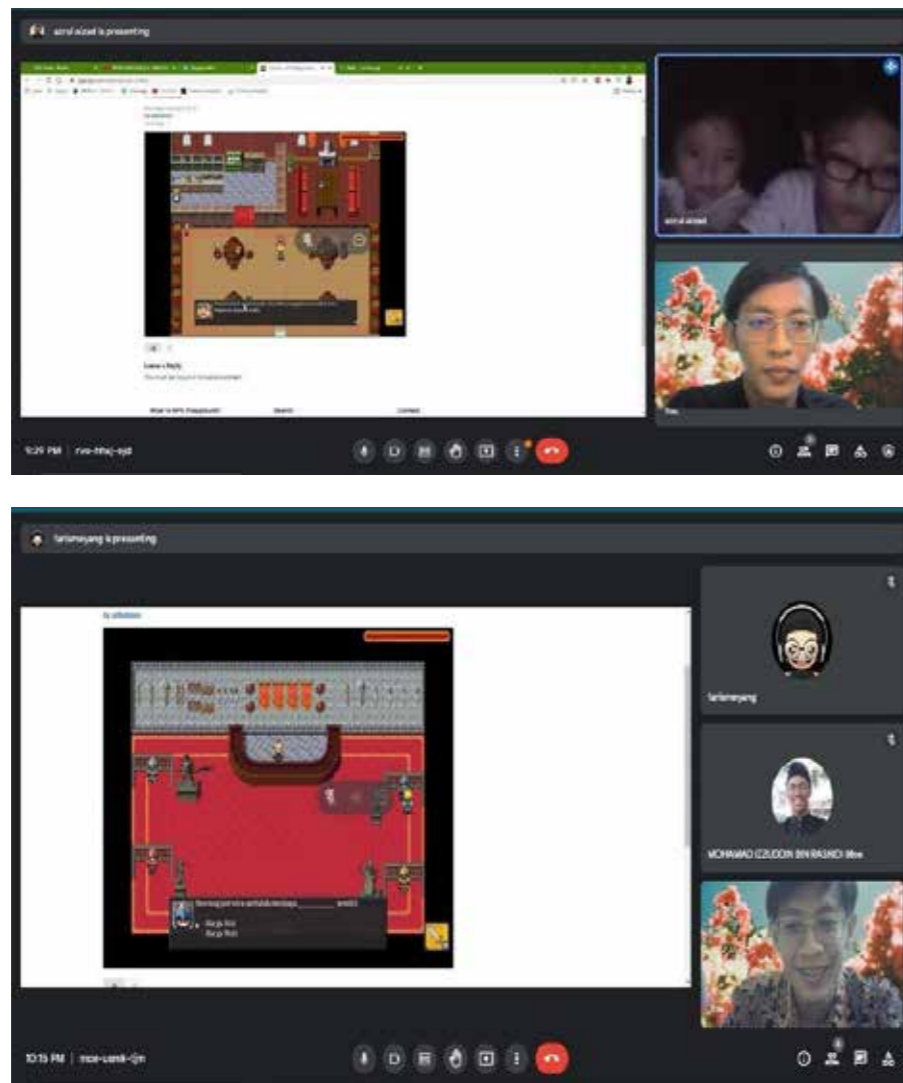
### HUBUNGKAIT DENGAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Pada masa ini, dunia pendidikan sudah berubah dan kaedah pengajaran yang dilakukan guru perlulah seiring dengan kemajuan teknologi. Menurut Abdul Ghafar (2003), kaedah kuliah atau kaedah konvensional menjadi punca ramai murid berasa bosan terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan oleh seseorang guru semasa di dalam kelas. Maka guru perlulah kreatif dengan menggunakan inovasi berunsurkan teknologi maklumat dan komunikasi semasa menjalankan PdP bagi memastikan objektif pembelajaran tercapai di samping membina suasana PdP yang seronok.

### SITUASI SEMASA PELAKSANAAN INOVASI

Penghasilan inovasi ini dilaksanakan semasa pandemik Covid-19. Oleh yang demikian uji lari hanya dapat dijalankan secara dalam talian sahaja. Saya telah meminta beberapa orang murid sekolah rendah daripada pelbagai tahun untuk melakukan uji lari inovasi i-Simba sambil dibimbing oleh saya dengan menggunakan *Google Meet*. Berikut merupakan gambar sewaktu pelaksanaan inovasi dilakukan:

Rajah 1  
Uji lari i-Simba secara dalam talian



### CONTOH PRODUK YANG DIHASILKAN

Inovasi yang dihasilkan ini bertemakan *Role Play Gaming (RPG)* iaitu permainan berperanan di mana para pemain dapat mengawal watak yang mewakili mereka di dalam sebuah latar cereka. Saya telah menghasilkan sebuah perkampungan maya di mana murid- murid akan menjelajah dan mengembara sambil belajar mengenai simpulan bahasa dengan menjawab soalan-soalan yang telah disediakan. Berikut merupakan contoh tangkap layar bagi produk inovasi yang telah dihasilkan.

Rajah 2  
Perkampungan Maya dalam inovasi i-Simba



Rajah 3  
Soalan yang disediakan dalam inovasi i-Simba



Rajah 4

Ganjaran yang diberikan kepada pemain apabila berjaya menjawab soalan tertentu dengan betul



Rajah 5

Halangan dan cabaran yang perlu diselesaikan oleh pemain



### FAEDAH INOVASI

Faedah ini difokuskan dari segi tahap penguasaan murid-murid terhadap simpulan bahasa di samping faedah terhadap pelbagai pihak dan persekitaran seperti yang berikut:

- Pengukuhan yang mantap terhadap tahap penguasaan simpulan bahasa murid-murid.
- Murid-murid dapat meluaskan perbendaharaan kata bahasa Melayu dan mengaplikasikannya di dalam penulisan.
- Penerapan unsur kemahiran berfikir aras tinggi.
- Mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik kepada murid-murid sambil menerapkan elemen teknologi maklumat dan komunikasi.

### RUJUKAN

- Abdul Ghafar Md Din (2003). Prinsip dan Amalan Pengajaran. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd
- Haron Mat Piah. (2003). Nilai budaya pantun Melayu. *Prosiding Seminar Za'ba Mengenai Alam Melayu: Nilai-nilai peradaban Melayu*, 22- 38.
- Shamsudin Othman & Abdul Rasid Jamian. (2013). Pelaksanaan Elemen Sastera Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Seni Bahasa Kurikulum Standard Sekolah Rendah. *Jurnal Bahasa* 1(2), 292-312.



## MAZE OF KaHuS

Nor Zuerain Asyiqin Mohd Hardy  
PISMP BM(SJKC) JUN 2019

### PENGENALAN

Pembelajaran berasaskan permainan (*Game-Based Learning*) merupakan satu kaedah pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang bertujuan untuk membantu proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) lebih mudah dan seronok. (Aisyah Cinta Putri Wibawa et. al, 2021). Pada generasi digital sekarang ini, kaedah pembelajaran berasaskan permainan adalah sangat sesuai untuk diaplikasikan dalam PdP. Hal ini dikatakan demikian untuk menggalakkan pembelajaran dalam kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi melalui aplikasi digital sekali gus menepati elemen Pendidikan Abad Ke-21 (PAK-21).

### MASALAH YANG DIHADAPI

Berdasarkan praktikum fasa 1 yang dijalankan dahulu, saya mendapati masalah ini ketika menyemak tugas yang diberikan dalam topik kata hubung dan kata sendi nama. Hal ini dikatakan demikian kerana murid-murid tidak dapat membezakan kata hubung dan kata sendi nama mengikut konteks yang betul dalam ayat. Selain itu, murid-murid juga tidak dapat menyenaraikan kata hubung dan kata sendi nama dengan betul ketika guru bertanya. Hal ini dikatakan demikian kerana perkataan antara kedua ini adalah hampir sama dalam sesuatu penggunaan ayat.

Selain itu, sesetengah bahan pengajaran yang digunakan tidak menarik minat murid langsung. Hal ini kerana guru sering menggunakan bahan pengajaran yang sedia ada sahaja. Menurut Siti Aminah Salehhin dan Fazlinda Abd Rahim (2019), penggunaan bahan pengajaran yang berasaskan TMK dan digital adalah sangat penting untuk digunakan dalam proses PdP pada waktu generalisasi ini. Oleh hal yang demikian, pendekatan telah dibuat untuk membina produk inovasi ini untuk mengatasi permasalahan yang dinyatakan tersebut.

## INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

### Deskripsi Inovasi

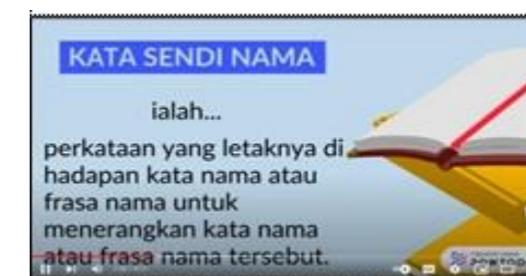
Produk inovasi ini menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan (*Game-Based Learning*). Pada masa yang sama, produk inovasi ini juga boleh dijadikan sebagai pembelajaran imersif maya (*augmented reality*). Seterusnya, penerapan morfologi dan sintaksis juga dimasukkan ke permainan dalam produk inovasi ini. Dalam morfologi, adalah melalui permainan mengelaskan perkataan mengikut kategori. Dalam sintaksis pula ialah melengkapkan ayat menggunakan kata hubung dan kata sendi yang betul iaitu dengan mengisi tempat kosong.

Secara pandangan yang menyeluruh berkenaan permainan dalam produk inovasi "*Maze of KaHus*" ini ialah bermula dari penerangan pembelajaran topik kata hubung dan kata sendi melalui video pembelajaran dan nota. Kemudian permainan pengkelasan kata hubung dan kata sendi dan berakhir dengan latihan pengukuhan iaitu melengkapkan ayat menggunakan kata hubung dan kata sendi dengan tepat.

### Strategi Pelaksanaan Inovasi

Menurut Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang (2014), dalam produk inovasi ini, terdapat beberapa strategi yang digunakan dari awal hingga ke akhir permainan. Iaitu dalam produk ini merangkumi tiga tahap. Pada tahap yang pertama, strategi pendedahan tentang penjelasan pengajaran kata hubung dan kata sendi nama melalui tayangan video dan nota slaid. Seterusnya, strategi yang digunakan ialah pengkelasan kata hubung dan kata sendi nama mengikut jenis masing-masing. Pada tahap yang terakhir, merupakan latihan pengukuhan dengan menjawab kuiz (isi tempat kosong).

### PERINGKAT 1: Pengajaran tentang topik kata hubung dan kata sendi nama



Penjelasan pengajaran kata hubung dan kata sendi nama melalui tayangan

video (Youtube) dan nota. Pada peringkat pertama ini, pendedahan terhadap pengajaran topik kata hubung dan kata sendi nama perlulah diberikan kepada murid agar mereka lebih faham.

### PERINGKAT 2: Permainan mengkelaskan kata hubung dan kata sendi nama



Permainan mengkelaskan kata hubung dan kata sendi nama mengikut rumah masing-masing berdasarkan kad-kad yang terdapat pada meja-meja yang ada. Dalam permainan ini, murid perlulah mengkategorikan 5 kata hubung dan 5 kata sendi nama pada rumah masing-masing dengan betul. Jika jawapan yang dipilih adalah betul, maka kad tersebut akan beralih ke rumahnya. Jika salah, adalah sebaliknya. Dengan itu, murid akan dapat mengingat perbezaan antara kata hubung dan kata sendi nama dengan baik.

### PERINGKAT 3: Latihan pengukuhan dalam pembinaan ayat



Latihan pengukuhan kata hubung dan kata sendi nama dalam pembinaan ayat (kuiz) iaitu dengan mengisi tempat kosong dengan betul. Dalam permainan ini, murid hendaklah mencari jalan keluar dari setiap bilik dengan cara menjawab kuiz yang akan terpapar pada setiap pintu. Jika jawapan yang dipilih adalah betul, maka pintu akan terbuka. Manakala jika jawapan yang dipilih adalah salah, maka murid perlu menjawab semula sehingga mendapat jawapan yang betul. Apabila murid telah selesai menjawab semua permainan dalam ketiga-tiga peringkat tersebut, mereka akan mendapat satu *bonus* sebagai penghargaan seperti yang dapat dilihat pada peringkat 3 yang terakhir di atas.

### KEADAAN SELEPAS INOVASI

Selepas menjalankan inovasi ini, didapati bahawa ada peningkatan yang ditunjukkan oleh murid-murid dalam pembelajaran di bawah topik ini. Hal ini boleh dilihat ketika murid-murid menjawab aktiviti dan latihan dalam permainan tersebut. Mereka juga menunjukkan minat ketika menjawab kuiz. Hal ini kerana bentuk kuiz tersebut seperti satu pengembaraan yang perlu diselesaikan oleh mereka. Ini juga merupakan fitrah murid yang suka untuk bermain aplikasi permainan digital lagi-lagi pada zaman teknologi kini. (Maslawati Mohammad, 18 Mei 2021). Setelah selesai melakukan pelaksanaan inovasi ini, saya mendapati bahawa sebahagian murid dapat menjawab setiap soalan yang diberikan pada masa yang singkat. Dengan itu, objektif yang dinyatakan dapat tercapai oleh murid dengan penggunaan produk inovasi "Maze of KaHuS" ini.

### FAEDAH-FAEDAH DARI INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

Faedah produk inovasi ini dihasilkan lebih berfokus kepada PdP Bahasa Melayu dalam aspek tatabahasa seperti berikut:

- Pengetahuan dan pengukuhan dalam mengenal pasti dan membezakan kata hubung dan kata sendi nama mengikut konteks yang betul.
- Meningkatkan minat murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.
- Produk inovasi yang dihasilkan dapat digunapakai pada jangka masa yang panjang.
- Menggalakkan pembelajaran dalam kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi melalui aplikasi digital sekali gus menepati elemen Pendidikan Abad Ke-21 (PAK-21).

### RUJUKAN

- Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah & Rizki Hikmawan. (2021). Inovasi Game-Based Learning sebagai Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Masa New Normal. *Integrated Journal of Information Technology and Vocational Education*, 3(1), 17-22.
- Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang. (2014). *Buku Panduan Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran*. Institut Pendidikan Kampus Batu Lintang.
- Maslawati Mohamad. (2021, 18 Mei). Permainan dalam Talian Suntuk Elemen Ceria PdPR. *Berita Harian Online*. <https://www.bharian.com.my/berita/pendidikan/2021/05/817922>

## Meningkatkan Penguasaan Topik Kata Adjektif Menerusi Harta Katif

Nur Annisafatiha binti Zulhadawi

PISMP BM (SJKC) JUN 2019

### SINOPSIS

Harta Katif merupakan sebuah produk inovasi digital bagi meningkatkan penguasaan murid dalam mata pelajaran bahasa Melayu berfokus kepada topik kata adjektif. Produk inovasi digital ini berteraskan pembelajaran imersif maya ataupun *augmented reality* (AR) yang mengintegrasikan dunia nyata dan maya. Dalam inovasi ini, pemain akan belajar sambil meneroka dunia “Katif” untuk mencari peti berkaitan kata adjektif. Pemain akan menjawab soalan dengan memilih jenis kata adjektif yang tepat berdasarkan soalan yang ditemui dalam peti. Produk inovasi ini turut dilengkapi dengan soalan dalam kuiz setelah pemain berjaya menjumpai semua peti dalam produk ini. Penciptaan produk inovasi ini berfokus untuk membantu murid tahun 4 supaya berpotensi membezakan kata adjektif mengikut jenis kata adjektif. Sehubungan dengan itu, produk inovasi ini diwujudkan supaya murid dapat melengkapkan ayat menggunakan kata adjektif yang sesuai dengan betul.

### TAJUK INOVASI

Tajuk inovasi yang dibina ialah “Harta Katif” yang memfokuskan mata pelajaran bahasa Melayu untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan murid tahun 4 bagi topik kata adjektif. Perkataan “Harta” membawa maksud berbagai-bagai barang, benda serta keperluan. Perkataan “Katif” pula hasil gabungan suku kata “ka” daripada perkataan “kata” dan suku kata “tif” daripada perkataan “adjektif”. Oleh yang demikian, tajuk inovasi ini dinamakan “Harta Katif” kerana, pemain akan meneroka dunia “Katif” untuk mencari peti harta Katif berkaitan topik kata adjektif.

### OBJEKTIF

Produk ini dibina bagi membantu murid yang mensasarkan murid tahun 4 supaya dapat membezakan kata adjektif mengikut jenis kata adjektif. Selain itu, aplikasi ini diwujudkan agar murid dapat melengkapkan ayat menggunakan kata adjektif yang sesuai dengan betul.

## KEDUDUKAN SEBELUM INOVASI

Topik kata adjektif merupakan aspek tatabahasa yang mustahak dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Melayu, malahan menjadi isi utama dalam komunikasi serta bahasa yang digunakan dalam kehidupan seharian. Norliza (2018) menegaskan, kata adjektif menjadi ungkapan bebas yang menjadi inti komunikasi untuk menjalin hubungan, menyampaikan maklumat, pendapat dan perasaan. Lantaran itu, topik kata adjektif ini mestilah dikuasai oleh murid sedari kecil lagi yang diajar dalam mata pelajaran bahasa Melayu. Berdasarkan pemerhatian yang dijalankan semasa praktikum fasa 1 pada 28 Jun 2021 di SK Bandaran No.3, saya mendapati murid tahun 4 masih tidak menguasai topik kata adjektif dengan berkesan.

## MASALAH-MASALAH YANG DIHADAPI SEBELUM INOVASI

Topik kata adjektif merangkumi sembilan jenis kata adjektif yang mengakibatkan murid sukar membezakan kata adjektif mengikut jenis dengan betul. Hal ini turut menyebabkan mereka sukar untuk mengingat kesemua sembilan jenis kata adjektif dengan mudah kerana sering mengalami kekeliruan dalam mengkategorikan kata adjektif mengikut jenis. Justeru itu, masalah ini secara tidak langsung menyebabkan murid tidak dapat melengkapkan ayat menggunakan kata adjektif yang sesuai dengan betul.

## INOVASI YANG TELAH DILAKSANA

Inovasi Harta Katif dibangunkan menggunakan aplikasi *CoSpaces* berteraskan pembelajaran imersif maya ataupun *augmented reality* (AR) yang menggabungkan dunia nyata dan maya. Dalam pada itu, inovasi ini diyakini berupaya memenuhi keperluan guru bagi mengatasi masalah mata pelajaran bahasa Melayu tahun 4 berfokus topik kata adjektif. Bahkan, inovasi ini juga dapat menghasilkan suasana PdP yang seronok, kreatif dan bermakna demi meningkatkan penguasaan murid dalam topik yang diajar oleh guru. Model Trialogikal yang melibatkan kolaborasi tiga komponen ahli pasukan iaitu guru, pelajar, media atau teknologi diterapkan dalam pembinaan produk inovasi yang meliputi enam langkah utama (Siti Rosni & Abd Samad, 2019).

## HUBUNG KAIT DENGAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Sejajar dengan era globalisasi kini, pendekatan pengajaran mengintegrasikan teknologi atau digital merupakan medium utama yang berupaya mencetus pemahaman murid dan menghasilkan PdP menyeronokkan. Oleh itu, guru memainkan peranan penting dalam usaha meningkatkan kualiti PdP dengan melakukan inovasi bagi menyediakan persekitaran serta pengalaman pembelajaran yang seronok serta memberi peluang kepada murid meneroka kemahiran baharu. Menurut Danakorn Nincarean et. al. (2013), aplikasi pembelajaran imersif maya yang menerapkan elemen visualisasi dapat membangunkan keupayaan penerokaan murid dan mewujudkan persekitaran pembelajaran yang positif. Hasilnya, produk inovasi Harta Katif merupakan inovasi yang dibina hasil cetusan idea daripada penambahbaikan serta pengubahsuaian bagi mengatasi masalah murid dalam topik kata adjektif.

## DESKRIPSI INOVASI

Produk inovasi Harta Katif yang dibina mengaplikasikan pembelajaran imersif maya iaitu *augmented reality* (AR). Menurut Danakorn Nincarean et. al. (2013), AR merupakan teknologi terkini yang berpotensi memberi impak positif terhadap PdP kerana mendorong murid belajar serta meneroka persekitaran dunia nyata bersama-sama objek maya yang dijana. Pembangun menggunakan aplikasi *CoSpaces* untuk membina produk inovasi yang menyediakan tiga elemen utama, iaitu isi pelajaran, permainan serta kuiz. Pembinaan inovasi ini mengambil kira pembelajaran yang menyediakan persekitaran ataupun pengalaman pembelajaran menyeronokkan. Hal ini kerana, membolehkan murid mencapai hasil pembelajaran topik kata adjektif yang ditetapkan, iaitu dapat membezakan kata adjektif mengikut jenis kata adjektif sekali gus dapat melengkapkan ayat menggunakan kata adjektif yang sesuai dengan betul.

Produk inovasi ini menyediakan isi pelajaran berkaitan kata adjektif, permainan dan kuiz berteraskan pembelajaran imersif maya iaitu AR yang dibina menggunakan *CoSpaces*. Oleh itu, pemain akan belajar sambil meneroka dunia "Katif" untuk mencari harta berkaitan kata adjektif. Secara ringkasnya, pemain akan memasuki dunia "Katif" melalui pautan yang diberi atau dalam aplikasi *CoSpaces*, kemudian didedahkan dengan isi pelajaran berbentuk video serta nota ringkas terlebih dahulu. Permainan

diteruskan dengan pemain mencari lima peti di sekitar kawasan Taman Jurasik dan menjawab kuiz melalui pautan yang diberi. Objektif yang dititikberatkan dalam penghasilan projek ini ialah, murid dapat membezakan sembilan kata adjektif mengikut jenis kata adjektif dan berupaya melengkapkan ayat menggunakan kata adjektif yang sesuai dengan betul.

## SITUASI SEMASA PELAKSANAAN INOVASI

Pelaksanaan inovasi dijalankan bersama murid tahun 4 di sebuah sekolah secara dalam talian pada 13 Disember 2021 menggunakan *Google Meet*. Fenomena pandemik kini menjadi halangan kepada pembangun untuk melaksanakan inovasi dengan lebih berkesan bersama murid. Namun demikian, didapati semua murid berasa seronok dan teruja semasa bermain produk inovasi Harta Katif kerana fitrah mereka ialah suka bermain. Berikut merupakan gambar bersama murid tahun 4 di sebuah sekolah semasa pelaksanaan inovasi.

**Rajah 1**  
Situasi semasa pelaksanaan inovasi



## CONTOH PRODUK YANG DIHASILKAN

Produk inovasi Harta Katif yang dibina berkonsepkan penerokaan untuk melengkapkan misi pencarian peti harta Katif di Taman Jurasik. Dengan itu, pemain perlu meneroka di segenap penjuru Taman Jurasik untuk mencari lima peti harta Katif berfokuskan kepada membezakan kata adjektif mengikut jenis kata adjektif. Sekiranya pemain berjaya menjumpai kelima-lima peti harta Katif, pemain perlu ke pintu berwarna putih untuk melengkapkan misi seterusnya iaitu, menjawab kuiz kata adjektif, yakni menjurus kepada melengkapkan ayat menggunakan kata adjektif yang sesuai

dengan betul. Berikut merupakan contoh produk yang dihasilkan setelah melakukan penambahbaikan.

### Rajah 2

Gambaran keseluruhan produk inovasi Harta Katif



### Rajah 3

Gambaran permulaan produk inovasi Harta Katif



### Rajah 4

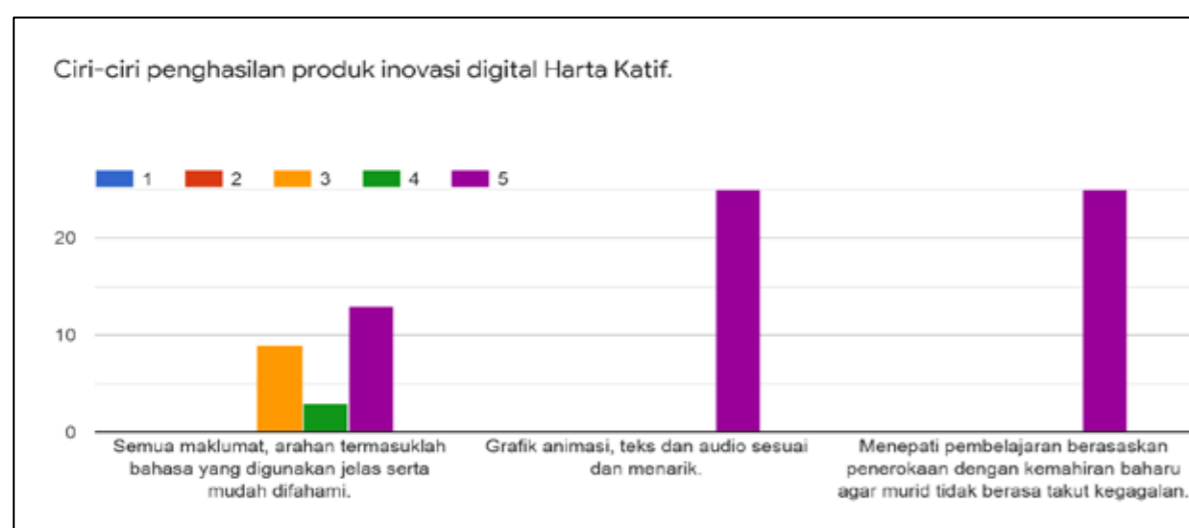
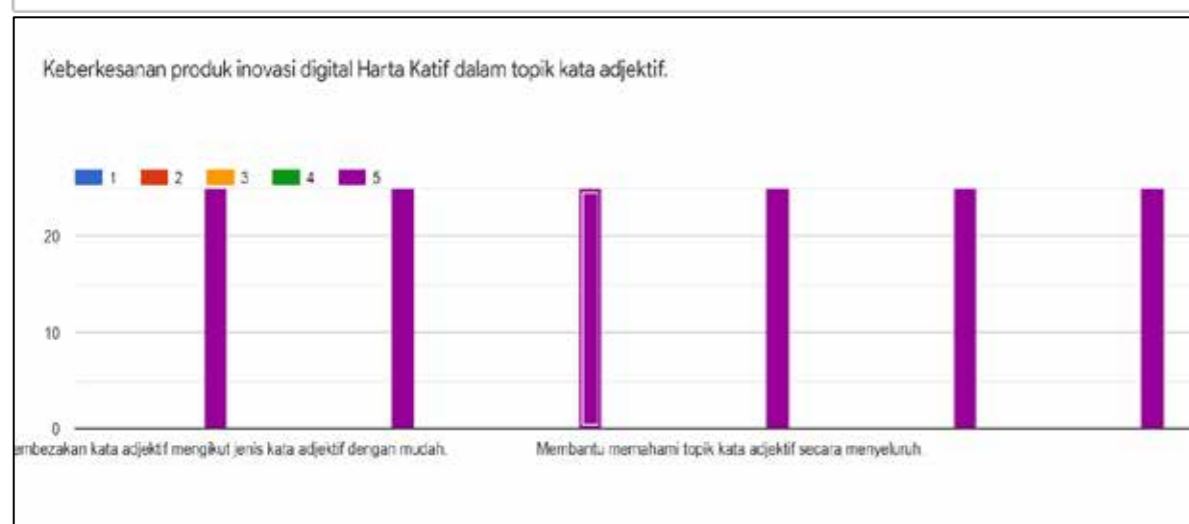
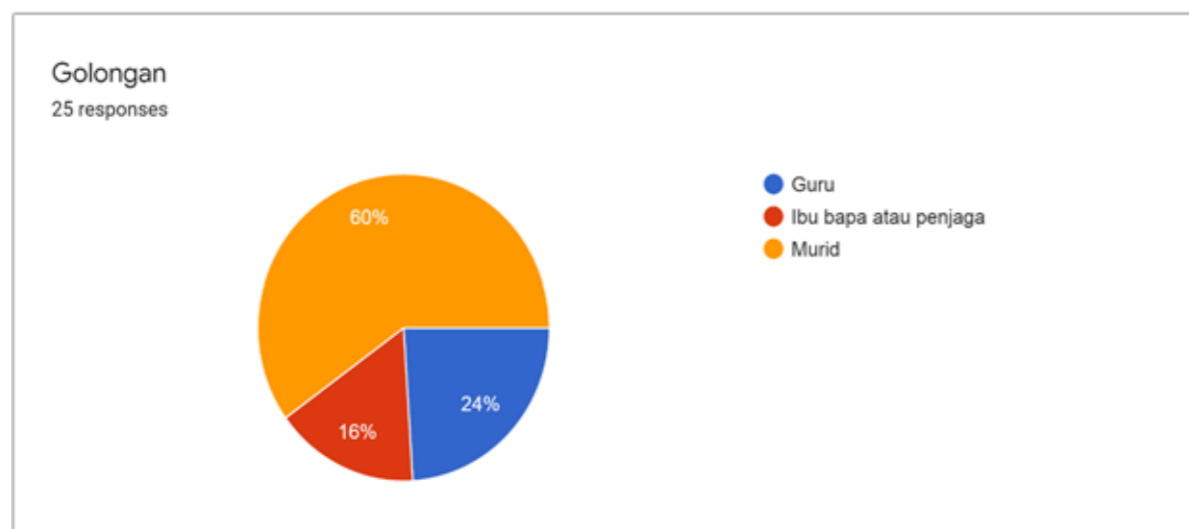
Paparan contoh kuiz dalam produk inovasi Harta Katif



## FAEDAH INOVASI

Hakikatnya, inovasi ini memberi faedah meliputi manfaat kepada diri pembangun sendiri, murid serta masyarakat. Faedah terhadap diri sendiri ialah, pembangun dapat menimba banyak ilmu hasil daripada penerokaan aplikasi bagi membina produk inovasi. Bahkan, inovasi ini memberi faedah dalam aspek disiplin diri pembangun untuk menghasilkan produk dengan sistematik mengikut carta gantt yang dibuat. Faedah terhadap murid pula ialah, dapat membendung masalah dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berfokuskan topik kata adjektif yang digariskan iaitu, kesukaran memahami dan menggunakan kata adjektif mengikut konteks. Jelasnya, produk ini berupaya meningkatkan penguasaan topik kata adjektif semua lapisan umur murid dengan berkesan. Hal ini kerana, pembangun memuatkan segala isi penting menggunakan cara menarik dan kreatif berteraskan pembelajaran imersif maya. Secara tidak langsung, produk ini nescaya dapat mencetus minat murid untuk belajar kerana mereka berasa seronok mempelajari kata adjektif. Faedah terhadap masyarakat pula ialah, dapat memudahkan semua pihak seperti ibu bapa serta guru khususnya untuk mengajar topik kata adjektif yang menggunakan produk ini sebagai BBB dengan mengintegrasikan digital. Konklusinya, inovasi ini memberi faedah dalam banyak aspek meliputi diri sendiri, murid serta masyarakat.

Hasil dapatan dalam borang soal selidik (Google Form)



**NamDiri 1,2,3!**  
**Aplikasi Bagi Mengenal Kata Ganti Nama Diri Orang**

Rafiena Chenda Baja  
PISMP BM (SJKC) JUN 2019

**SINOPSIS**

NamDiri 1,2,3! merupakan tajuk inovasi yang akan dibangunkan. Tajuk inovasi ini tercipta daripada akronim Nama Diri 1,2,3 yang memberi fokus kepada Kata Ganti Nama Diri pertama, kedua dan ketiga. Penghasilan aplikasi NamDiri 1,2,3! ini berhasrat untuk membantu murid-murid sekolah rendah khususnya Tahap 2 iaitu Tahun 6 dalam memantapkan kefahaman mereka terhadap penggunaan Kata Ganti Nama Diri Orang dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Bukan itu sahaja, inovasi ini turut menekankan audio visual yang memberi penerangan secara jelas terhadap watak-watak yang memikul peranan sebagai golongan Kata Ganti Nama Orang Pertama, Kedua atau Ketiga. Di samping itu, inovasi ini dilengkapi dengan nota, muzik, kuiz interaktif serta permainan yang bertujuan menjadikan proses pembelajaran murid menjadi lebih menarik serta dapat membantu murid yang sukar menguasai aspek tatabahasa iaitu Kata Ganti Nama Diri.

Platform yang digunakan untuk membangunkan inovasi ini ialah Cospaces. Platform Cospaces dipilih kerana menepati kriteria inovasi yang menekankan pembelajaran Imersif Maya dengan penggunaan Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Pemilihan inovasi berkonsepkan VR dan AR sememangnya menepati keperluan semasa PdP kerana murid berupaya meneroka ruang pembelajaran secara 3D sekaligus mewujudkan suasana pembelajaran interaktif dan menyeronokkan. Bukan itu sahaja, murid menjadi lebih faham terhadap aspek golongan Kata Ganti Nama Diri Orang yang telah dintergrasikan dalam bentuk 3D melalui platform Cospaces.

**OBJEKTIF**

Pengaplikasian Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam pembelajaran abad ke-21 seperti inovasi digital dilihat memenuhi keperluan pendidikan semasa serta memudahkan proses pembelajaran dan pemudahcaraan (Noriati A. Rashid,

2012). Oleh itu, inovasi digital yang dibangunkan haruslah memiliki objektif utama yang ingin dicapai. Justeru, objektif penghasilan inovasi NamDiri 1,2,3! adalah untuk;

- i. Mendedahkan aspek kemahiran tatabahasa bagi golongan kata iaitu Kata Ganti Nama Diri Orang sama ada secara lisan atau penulisan.
- ii. Mengajar contoh yang tepat bagi setiap pembahagian dalam Kata Ganti Nama Diri Orang.
- iii. Memberi pengalaman secara langsung kepada murid untuk belajar secara interaktif dalam elemen TMK yang menerapkan pembelajaran Imersif Maya.

## MASALAH YANG DIHADAPI

Penghasilan sesebuah inovasi dalam pendidikan umumnya tertumpu kepada keperluan, isu atau permasalahan yang wujud. Ronal Watrianthos & Alex Rikki (2021) menyatakan bahawa inovasi digital dalam pendidikan merupakan penyelesaian yang berupaya menangani masalah-masalah yang wujud dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan. Oleh itu, dalam penghasilan sesebuah inovasi digital, masalah-masalah yang wujud dalam PdP harus dikenalpasti agar inovasi tersebut memenuhi keperluan serta mampu menyelesaikan masalah PdP yang timbul. Justeru, inovasi digital ini dihasilkan untuk mengatasi masalah murid yang masih keliru dalam aspek kemahiran tatabahasa, iaitu penggunaan Kata Ganti Nama Diri yang pertama, kedua dan ketiga.

Menurut Maslida Yusof (2018), penggunaan kata ganti nama diri telah menimbulkan isu dalam kalangan murid kerana timbulnya kekeliruan terhadap penggunaan kata ganti yang betul semasa berkomunikasi secara lisan atau penulisan. Bukan itu sahaja, penghasilan inovasi ini bukan hanya bermatlamat untuk mengatasi kekeliruan ini namun turut mengetengahkan fungsi kata ganti nama bukan hanya sebagai nahu semata-mata namun turut berfungsi sebagai ujaran beradab dalam kesantunan berbahasa. Justeru, berikut merupakan pernyataan ringkas beberapa masalah atau isu yang dikenalpasti berkait rapat dengan matlamat penghasilan inovasi digital ini. Murid belum mahir dalam aspek kemahiran tatabahasa bagi golongan kata iaitu Kata Ganti Nama Diri Orang secara lisan atau penulisan.

- i. Murid seringkali keliru terhadap penggunaan contoh dalam Kata Ganti

Nama Diri Orang yang pertama, kedua dan ketiga

- ii. Murid kurang diberi pendedahan dengan pembelajaran berasaskan TMK khususnya Imersif Maya.

## INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

### Inovasi Yang Dihasilkan

Inovasi ini seperti yang telah disebutkan merupakan inovasi Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu aspek tatabahasa yang menggunakan konsep Imersif Maya sebagai dasar utama inovasi untuk mempelajari kata ganti nama diri orang.

### Hubungkait Dengan Pengajaran Dan Pembelajaran

Kemahiran tatabahasa amatlah signifikan untuk dipelajari oleh semua murid tanpa mengira tahap kognitif. Oleh hal yang demikian, penguasaan dalam setiap aspek tatabahasa perlu diambil perhatian oleh semua guru bahasa Melayu. Justeru, inovasi digital ini merupakan satu medium keperluan bagi mereka untuk melibatkan diri secara aktif dalam PdP sekaligus menguasai tatabahasa secara mudah.

### Deskripsi Inovasi

Inovasi NamDiri 1,2,3! akan mendedahkan murid kepada aspek tatabahasa dalam golongan kata iaitu Kata Ganti Nama Diri yang dipecahkan kepada tiga, iaitu Kata Ganti Nama Diri Orang Pertama, Orang Kedua dan Orang Ketiga. Hal ini selari dengan isu-isu kekeliruan penggunaan kata ganti nama diri orang yang tepat semasa komunikasi berlangsung. Murid seringkali keliru semasa membina ayat yang tepat untuk menggunakan kata ganti nama diri orang pertama, kedua dan ketiga seperti “dia”, “saya”, “awak”, “beliau”, “baginda”, “mereka”, “kalian” dan sebagainya.

Bukan itu sahaja, penghasilan inovasi ini juga dilihat memenuhi keperluan bidang pendidikan yang mahu menerapkan penggunaan TMK secara meluas dalam kalangan murid, maka melalui aplikasi ini murid akan didedahkan dengan pembelajaran Imersif Maya iaitu VR atau AR. Justeru, aplikasi ini terhasil daripada penggabungjalinan animasi, audio, video dan juga visual yang mampu mewujudkan pengalaman sebenar pembelajaran maya.

### Strategi Penggunaan Produk Inovasi

Pelaksanaan dan penggunaan bahan ini adalah sepenuhnya secara dalam talian. Murid akan menerima pautan pembelajaran yang lengkap disertakan dengan nota dan latihan mudah. Pada permulaan pengajaran, murid akan berkenalan dengan watak utama iaitu "Mori Si Kucing". Produk inovasi ini betemakan ekspedisi namun secara Imersif Maya dengan melalui jelajah ekspedisi bersama Mori Si Kucing. Kemudiannya, murid akan melalui tiga bilik utama dan mempelajari kisah NamDiri 1,2,3 untuk mengetahui konsep serta pembahagian Kata Ganti Nama Diri Orang pertama, kedua dan ketiga. Pada akhir ekspedisi ini, murid dikehendaki menjawab latihan ringkas untuk menguji tahap kefahaman mereka.

### Situasi semasa pelaksanaan Inovasi

Pelaksanaan inovasi dan uji lari telah dilaksanakan secara dalam talian bersama guru pelatih Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching. Hal ini kerana kekangan untuk bersemuka di sekolah akibat murid-murid yang sudah mulai bercuti akhir tahun. Seterusnya, audiens pula merangkumi guru-guru pelatih yang menerima pautan pengajaran menerusi pautan *Cosplaces*. Pelaksanaan inovasi kemudian diteruskan dengan mengedar borang soal selidiks secara dalam talian untuk penilaian keberkesanan inovasi.

Berdasarkan pemerhatian dan soal selidik, penghasilan inovasi ini kelihatan menyeronokkan dan mampu meningkatkan tahap kefahaman menyeluruh dalam aspek tatabahasa. Hal ini kerana, daripada 11 orang responden secara rawak, 8 daripada 11 orang bersetuju bahawa Produk Inovasi Digital "NamDiri 1,2,3!" ini mesra pengguna. Bukan itu sahaja, anggaran 7 daripada 11 orang juga bersetuju bahawa maklumat dan arahan yang dalam Produk Inovasi Digital "NamDiri 1,2,3!" jelas dan mudah difahami. Secara keseluruhannya, pembinaan produk inovasi ini dilihat mencapai matlamat dan objektif yang ditetapkan pada awal pemerhatian.

### FAEDAH INOVASI

Faedah inovasi ini lebih difokuskan dari segi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu aspek Tatabahasa khususnya Kata Ganti Nama Diri Orang;

- I. Pengetahuan, pemahaman dan pengukuhan yang mantap terhadap pengetahuan Golongan Kata Ganti Nama Diri Orang.
- II. Penglibatan aktif murid dalam PdP dapat dipastikan lantaran penggunaan TMK berfokuskan Imersif Maya mudah dilaksanakan oleh guru.
- III. Penerapan TMK dalam pengajaran demi memantapkan tahap penggunaan IT dalam kalangan murid.



## Inovasi “Celik Kadina”

Sharen Safina Ho

PISMP BM (SJKC) JUN 2019

### SINOPSIS

Projek inovasi “Celik Kadina” ini dibina khas untuk membantu pelajar yang sering menghadapi kekeliruan dalam menggunakan kata sendi nama dalam ayat. Justeru itu, inovasi ini dicipta dalam bentuk Pembelajaran Berasaskan Permainan (*Game Based Learning*) diharap dapat mengembangkan lagi ilmu pengetahuan pelajar tentang penggunaan kata sendi nama dengan betul semasa menulis karangan dan menjawab soalan pemahaman. Kata Sendi Nama merupakan satu daripada kemahiran tatabahasa dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Dalam Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga pada tahun 2014, Kata sendi nama merupakan cabang daripada golongan kata dan dibawah kelompok kata tugas. Kata sendi nama ialah perkataan yang letaknya di hadapan frasa nama. Namun begitu, setiap kata sendi nama yang hadir di hadapan frasa nama mempunyai fungsi-fungsi yang berlainan dalam penggunaannya. Oleh yang demikian, penggunaan kata sendi nama secara mudah tanpa mematuhi hukum yang betul boleh menimbulkan kekeliruan dalam kalangan pembaca.

### OBJEKTIF

Standard Kandungan yang dipilih bagi memenuhi objektif inovasi ialah **5.1** Memahami dan menggunakan golongan kata mengikut konteks. Manakala Standard Pembelajaran ialah **5.1.4** Memahami dan menggunakan kata tugas kata sendi nama mengikut konteks. Objektif utama inovasi Celik Kadina dihasilkan agar murid boleh memahami kata sendi nama dengan baik. Apabila murid sudah memahami kata sendi nama, objektif yang kedua ialah murid mahir menggunakan kata sendi nama dalam pembinaan ayat tunggal mahupun ayat majmuk. Seterusnya, objektif yang ketiga ialah murid dapat mengaplikasikan kata sendi nama (KSN) dalam pelbagai konteks seperti penulisan dan pemahaman.

### ASPEK INOVASI

Inovasi “Celik Kadina” dibina dan direka dengan menggunakan aplikasi *Genially* yang berasaskan nota ringkas dan permainan dengan melengkapkan misi kata sendi

nama.. Selain itu, projek ini dibina khas untuk membantu pelajar yang sering menghadapi kekeliruan dalam menggunakan kata sendi nama dalam ayat. Justeru itu, inovasi ini dicipta dengan harapan dapat mengembangkan lagi ilmu pengetahuan pelajar tentang penggunaan kata sendi nama dengan betul semasa menulis karangan dan menjawab soalan pemahaman. Contoh kata sendi nama yang akan difokuskan dalam inovasi ini ialah dari, daripada, terhadap, kepada, bagi, dan untuk. Lantaran itu, Inovasi “Celik Kadina” ini dibina adalah untuk membantu guru bahasa Melayu dalam mengajar topik yang berkaitan dengan kata sendi nama khususnya bagi murid tahap dua. Inovasi Celik Kadina ini dihasilkan dalam bentuk Pembelajaran Berasaskan Permainan (*Game-Based-Learning*) sebagai satu cara untuk melibatkan murid dalam pembelajaran dengan bahan pendidikan yang menyeronokkan dan dinamik. Selain itu, inovasi Celik Kadina merupakan inovasi yang dimainkan secara dalam talian. Maka dengan itu, murid dapat menggunakan inovasi ini di sekolah dan di rumah.

### KELEBIHAN INOVASI

Dalam inovasi Celik kadina, inovasi ini dilihat mampu memberi manfaat kepada guru untuk mengajar subtajuk kata sendi nama dengan lebih berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, inovasi ini juga memberi impak kepada murid untuk lebih memahami dan mahir menggunakan kata sendi nama dalam pelbagai konteks. Secara tidak langsung, guru dapat mewujudkan suasana yang lebih menarik di dalam kelas kerana murid diberi peluang untuk mengaplikasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dalam pembelajaran. Justeru, ICT juga dapat meningkatkan mutu dan mempelbagaikan penyampaian dan pengajaran melalui penggunaan internet, bahan-bahan multimedia disamping bahan pengajaran yang sedia ada. Dengan demikian, guru dapat membantu mengukuhkan lagi kefahaman pelajar terhadap sesuatu konsep.

### KEJAYAAN INOVASI

Penciptaan sesebuah inovasi sudah semestinya mendatangkan kelebihan kepada pengguna. Dalam inovasi Celik kadina, inovasi ini dilihat mampu memberi manfaat kepada guru untuk mengajar subtajuk kata sendi nama dengan lebih berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, inovasi ini juga memberi impak kepada murid untuk lebih memahami dan mahir menggunakan kata sendi nama dalam pelbagai konteks. Secara tidak langsung, guru dapat mewujudkan

suasana yang lebih menarik di dalam kelas kerana murid diberi peluang untuk mengaplikasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) dalam pembelajaran. Oleh itu, inovasi dalam pendidikan mampu meningkatkan kapasiti guru dalam bidang inovasi serta teknologi untuk terus membangunkan sumber pembelajaran dan pengajaran berkualiti tinggi untuk menjadikannya lebih mudah diakses bagi guru-guru dan pelajar, serta memperkukuhkan lagi sokongan kepada pelajar-pelajar yang tidak mempunyai akses kepada teknologi.

**Rajah 1**  
Contoh Inovasi Digital Celik Kadina



## PENGUNAAN INOVASI DIGITAL *KEMBARA PERI* DALAM MEMBANTU SESI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KATA PEMERI BAHASA MELAYU

Siti Nurfadillah Mohamad

PISMP BM(SJKC) JUN 2019

### SINOPSIS

Inovasi digital merupakan sebuah inisiatif dalam membantu proses pengajaran dan pembelajaran yang efektif. (Siti Salma Mohamad Shokri et al., 2021). Projek *Kembara Peri* ini dicipta adalah untuk mencetuskan minat murid dalam mempelajari topik berkaitan penggunaan kata pemerian yang betul dan tepat. Sasaran utama bagi projek inovasi ini ialah murid Tahap 2 dan difokuskan kepada murid Tahun 5 sekolah rendah. Inovasi yang dihasilkan ini adalah dalam bentuk *gamed-based learning* kerana terdapat kuiz interaktif. Aspek bahasa yang diaplikasikan dalam projek ini ialah tatabahasa dan topik yang difokuskan ialah *Kata Pemerian*.

Bagi menghasilkan projek inovasi ini, aplikasi utama yang digunakan ialah *Scratch* dan boleh diakses menggunakan telefon pintar serta komputer riba. Perkara ini lebih memudahkan murid untuk mengakses dan menggunakannya di samping boleh digunakan secara luar talian. Dalam pada itu, dengan adanya inovasi digital berkaitan kata pemerian ini kaedah pengajaran tradisional akan dapat dikurangkan. Menurut Faridah Nazir et al. (2016), masih ramai guru sekolah mengaplikasikan kaedah pengajaran tradisional terutamanya kaedah “chalk and talk” dan kaedah ini perlu dielakkan agar pembelajaran aspek tatabahasa lebih berkesan.

### OBJEKTIF

Penggunaan inovasi digital *Kembara Peri* adalah untuk membantu sesi pengajaran dan pembelajaran tatabahasa Bahasa Melayu berkaitan dengan Kata Pemerian. Antara objektif penggunaan inovasi digital *Kembara Peri* ini termasuklah, mencetuskan minat murid untuk mempelajari topik kata pemerian melalui kaedah yang menyeronokkan. Selain itu, membantu murid menggunakan kata pemerian yang betul mengikut konteks serta mengaplikasikan kata pemerian yang tepat dalam kehidupan seharian.

## MASALAH YANG DIHADAPI

Semasa menjalankan Praktikum Fasa 1 di sebuah sekolah daerah Kudat, Sabah saya mendapati bahawa penggunaan kata pemerian dalam kalangan murid Tahun 5 adalah tidak tepat. Sepanjang tiga bulan mengajar mata pelajaran Bahasa Melayu, 10 orang murid sering menggunakan kata pemerian yang tidak tepat mengikut konteks ayat. Murid menghadapi kesukaran untuk membezakan penggunaan kata pemerian 'ialah' dan 'adalah' dengan betul.

Kata pemerian ialah sebuah kata tugas yang menghubungkan subjek dengan frasa-frasa utama dalam predikat ayat. (Nik Safiah Karim et al., 2014). Kata pemerian 'ialah' perlu hadir di hadapan kata nama dan frasa nama sahaja. Manakala 'adalah' pula perlu hadir di hadapan frasa adjektif dan frasa sendi nama. Namun begitu, kata pemerian tidak boleh hadir di hadapan frasa kerja dan isu ini merupakan antara satu kesalahan umum yang kerap dilakukan murid Tahun 5 UM. Malahan, saya turut menghadapi kesukaran untuk meningkatkan kefahaman murid dalam mempelajari topik Kata Pemerian.

Masalah inilah yang menjadi punca utama teretusnya idea untuk menghasilkan projek inovasi *Kembara Peri*. Sebagai seorang guru, saya perlu memikirkan kaedah dan teknik yang sesuai untuk meningkatkan tahap penguasaan murid dalam topik Kata Pemerian. Dalam hal ini, saya perlu memikirkan sebuah alat atau bahan bantu belajar yang sesuai dengan keupayaan murid dan juga menarik minat murid. (Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif, 2019). Oleh itu, saya telah membuat keputusan untuk menghasilkan projek inovasi *Kembara Peri* yang dijadikan sebagai bahan bantu belajar bagi meningkatkan kefahaman murid terhadap topik kata pemerian.

## ASPEK INOVASI

Bidang tumpuan utama projek inovasi ini ialah inovasi digital dalam pengajaran dan pembelajaran. Projek *Kembara Peri* ini dijalankan dengan tujuan untuk membantu murid menguasai topik tatabahasa iaitu Kata Pemerian dengan lebih berkesan dalam proses PdP. Model yang diterapkan semasa penghasilan projek inovasi ini ialah Model Trialogikal. Projek inovasi *Kembara Peri* ini teretus daripada hasil pemerhatian semasa Praktikum Fasa 1.

*Kembara Peri* ini merupakan inovasi digital berbentuk permainan. *Kembara Peri* ini banyak menerapkan elemen kuiz interaktif yang terbahagi kepada 3 tahap untuk menyelesaikan permainan yang disediakan. Dalam *Kembara Peri* ini, nota berkaitan turut diselitkan dalam bentuk penceritaan ringkas dan juga dalam bentuk imbasan Kod QR. Sebelum memulakan permainan, murid yang bermain *Kembara Peri* ini perlu membaca arahan yang diberikan bagi memahami permainan.

*Kembara Peri* ini menerapkan konsep pengembaraan untuk menyelamatkan watak *Peri*. Terdapat 3 tahap permainan yang ditetapkan dalam *Kembara Peri* dan murid perlu menyelesaikan kesemua tahap ini bagi menyelamatkan watak *Peri*. Tahap 1 permainan ialah permainan *Clicker Balloon* yang memerlukan murid menyelesaikan permainan mengikut arahan. Seterusnya Tahap 2 ialah permainan *Scavenger Hunt* berbentuk soalan *True or False* yang memerlukan murid memilih jawapan yang tepat. Tahap terakhir iaitu Tahap 3 ialah permainan kuiz *Kembara Peri* bagi menguji tahap kefahaman murid berkaitan Kata Pemerian. Berikut merupakan produk inovasi digital yang telah dihasilkan.

**Rajah 1**  
Contoh Produk Inovasi Digital Kembara Peri



	
<b>Nota (Canva)</b>	<b>Kod QR Nota Google Slides</b>
	
<b>Papan Cerita (Permainan)</b>	<b>Papan Cerita (Permainan)</b>
	
<b>Papan Pilihan (Permainan)</b>	<b>Permainan Clicker Balloon (Tahap 1)</b>
	
<b>Permainan Scavenger Hunt (Tahap 2)</b>	<b>True of False dalam Scavenger Hunt</b>
	
<b>Permainan Kuiz Kembara Peri (Tahap 3)</b>	<b>Kuiz dalam Kuiz Kembara Peri</b>



*Kembara Peri* ini sangat bersesuaian dengan Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran yang ditetapkan dalam KSSR Bahasa Melayu Sekolah Rendah. Projek inovasi ini juga senang untuk diakses serta mempunyai kos yang rendah di samping membantu menarik minat murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran Kata Pemei. Projek *Kembara Peri* ini boleh dijadikan sebagai bahan bantu belajar semasa aktiviti pengukuhan bagi meningkatkan kefahaman murid terhadap topik Kata Pemei. Dengan menggunakan *Kembara Peri* ini, murid Tahap 2 khususnya murid Tahun 5 mampu mencapai suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

#### KELEBIHAN INOVASI

Inovasi *Kembara Peri* yang dihasilkan memberikan pelbagai manfaat dan faedah kepada semua pihak terutamanya kepada guru dan juga murid.

Pertama sekali, meningkatkan kefahaman murid dengan lebih efektif mengenai aspek tatabahasa iaitu Kata Pemei. Dengan adanya inovasi *Kembara Peri*, proses PdP topik Kata Pemei menjadi lebih mudah dan menyeronokkan. Ini kerana *Kembara Peri* menerapkan kaedah pembelajaran berasaskan permainan yang mampu menarik minat murid. Dalam pada itu, murid juga terdedah dengan konsep kalah dan menang dalam permainan lalu memperbaikinya dengan pengalaman yang diperoleh. (Azlina Mohd Mydin et al., 2021). Dengan ini, murid akan merasai pengalaman belajar sebenar melalui kaedah yang lebih menyeronokkan.

Seterusnya, *Kembara Peri* tidak melibatkan sebarang kos pembinaan dan mudah untuk dihasilkan. *Kembara Peri* tidak melibatkan kos kerana dibangunkan melalui perisian dalam talian iaitu *Scratch*. Dalam hal ini, tugas guru akan menjadi lebih mudah sekiranya inovasi dihasilkan secara digital kerana bahan digital tidak melibatkan kos yang tinggi namun memerlukan kemahiran sains komputer yang baik. (Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif, 2019). Hal ini berbeza sekali dengan bahan maujud yang memerlukan kos dan masa untuk

menghasilkannya. Malahan, produk berbentuk digital seperti *Kembara Peri* ini boleh disimpan dalam tempoh yang lama dan dapat diguna semula.

Akhir sekali, inovasi *Kembara Peri* ini menekankan kaedah pembelajaran sendiri. Melalui *Kembara Peri*, murid didedahkan dengan sifat berdikari kerana boleh mengaplikasikan kaedah pembelajaran sendiri. Hal ini kerana inovasi *Kembara Peri* boleh diakses di telefon pintar murid tanpa sebarang halangan walaupun tidak berada di sekolah. Murid juga boleh bermain permainan *Kembara Peri* sekiranya mempunyai masa lapang bagi mengukuhkan lagi pengetahuan. Menurut Faridah Nazir et al. (2016), pembelajaran sendiri mampu mewujudkan sifat bertanggungjawab yang tinggi.

### KEJAYAAN INOVASI

Projek inovasi digital *Kembara Peri* ini tidak dipertandingkan di mana-mana pertandingan inovasi digital. Namun begitu, kejayaan terbesar yang dicapai daripada penghasilan inovasi ini ialah murid yang menjadi responden kepada projek ini mampu meningkatkan kefahaman mereka terhadap topik Kata Pemerian dengan berkesan. Perkara ini dapat dilihat dengan jelas melalui hasil soal selidik yang dijalankan. Melalui hasil dapatan soal selidik, murid mengalami peningkatan yang sangat ketara kerana mampu menguasai topik Kata Pemerian dengan bantuan inovasi *Kembara Peri*. Dengan ini, inovasi *Kembara Peri* ini sangat berkesan kerana membantu dalam meningkatkan penguasaan tatabahasa murid.

### RUJUKAN

- Azlina Mohd Mydin, Siti Nurleena Abd Mansor, Wan Anisha Wan Mohammad, Mahanim Omar, Rafizah Kechil & Siti Mariam Saad (2021). Pembelajaran Berasaskan Permainan. *InCeS*, 45-53. <https://appspenang.uitm.edu.my/>
- Faridah Nazir, Faiziah Shamsuddin & Amran Bakar (2016). *Kaedah Pengajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah*. Sasbadi Sdn. Bhd.
- Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Musa dan Abdul Hamid Mahmood (2014). *Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga*. Dewan Bahasa dan Pustaka
- Siti Rosni Mohamad Yusoff & Abd Samad Hanif (2019). *Inovasi Digital dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Sasbadi Sdn. Bhd.
- Siti Salma Mohamad Shokri, Syafawati Salihan, Muhammad Hafizan Abd Hamid (2021). Inovasi Digital dalam Pengajaran & Pembelajaran Program Tahfiz di Universiti Tenaga Nasional. *Al-Irsyad: Journal of Islamic and Contemporary Issue*. 6(1): 495-507. <https://doi.org/10.53840/alirsyad.v6i1.137>

## SKATT

Syahirah Hawari

PISMP BM(SJKC) JUN 2019

### PENGENALAN

Pada era globalisasi ini, pembelajaran berasaskan permainan merupakan satu strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang sangat berkesan. Hal ini kerana murid-murid lebih fokus apabila pengajaran yang dilaksanakan dengan permainan. Selain itu, rasa bosan murid-murid semasa PdP juga dapat dielakkan dengan adanya permainan bagi suatu PdP. Dengan adanya strategi pembelajaran berasaskan permainan yang diterapkan kepada murid melalui inovasi secara tidak langsung murid dapat mempelajari ilmu baharu sekali gus menerapkan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) bagi menepati elemen Pendidikan Abad Ke-21 (PAK- 21).

Justeru, satu projek inovasi digital SKATT telah dihasilkan. Inovasi ini merupakan aplikasi pengajaran digital yang direka khas dalam bentuk simulasi maya dan disertakan dengan pembelajaran berasaskan permainan melalui perisian *CoSpace* yang melibatkan murid untuk meneroka jenis kata kerja aktif. Perisian ini juga merupakan satu amalan PdP yang berasaskan TMK. Kaedah pembelajaran menggunakan perisian ini memerlukan murid untuk memahami jenis kata kerja iaitu kata kerja aktif transitif atau kata kerja aktif tak transitif yang disampaikan melalui simulasi secara maya supaya dapat meningkatkan kefahaman murid. Hal ini menjurus kepada makna inovasi iaitu kaedah untuk mempraktikkan idea kreatif bagi meningkatkan kualiti produk melalui pengubahsuaian atau penambahbaikan. Dengan itu, standard pembelajaran

topik kata kerja aktif berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran telah dijadikan panduan utama bagi menghasilkan inovasi ini.

Selain itu, penggunaan *Augmented Reality (AR)* dalam perisian ini turut memudahkan murid untuk memahami isi pelajaran. Oleh itu, pengetahuan dan pengalaman sedia ada murid dapat diaplikasikan dalam PdP yang dilaksanakan.

### Rajah 1

#### Inovasi SKATT



### MASALAH YANG DIHADAPI

Projek inovasi SKATT ini dihasilkan dengan bagi mengatasi masalah yang telah dikenal pasti. Terdapat dua masalah utama yang diperolehi. Masalah pertama ialah murid tidak dapat membezakan jenis kata kerja aktif. Hal ini kerana murid masih lagi keliru dengan kata kerja aktif transitif dan kata kerja aktif tak transitif.

Masalah kedua pula ialah murid tidak dapat menggunakan kata kerja aktif dengan betul dalam ayat. Perkara ini disebabkan oleh penguasaan murid

dalam membina ayat menggunakan kata kerja aktif transitif dan kata kerja aktif tak transitif masih lagi tidak memuaskan. Oleh itu, projek inovasi SKATT ini dihasilkan bagi mengatasi masalah tersebut.

### INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN

#### Inovasi SKATT

Inovasi ini merujuk kepada inovasi pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dari aspek tatabahasa yang menggunakan *CoSpace* dan *Quiziz* sebagai medium utama serta Youtube sebagai medium tambahan. Murid-murid dan permainan tidak boleh dipisahkan. Murid-murid akan lebih seronok jika PdP yang dilaksanakan dalam permainan. Hal ini kerana permainan dianggap sebagai wadah agar hidup dipenuhi dengan keseronokan. Oleh itu, PdP yang dijalankan hendaklah bersifat dinamik untuk memenuhi kehendak semasa. Dapat ditafsirkan bahawa tahap pemikiran murid-murid tidak boleh terlalu menjurus kepada akademik semata-mata bahkan perlu dikaitkan dengan kehidupan yang dijalani dengan permainan. Inovasi SKATT ini turut melibatkan permainan interaktif dalam PdP. Dengan itu, murid-murid tidak akan merasa bosan dan akan lebih fokus kepada PdP.

#### Deskripsi Inovasi

Projek inovasi "SKATT" ini merupakan BBB yang boleh digunakan oleh semua pihak untuk melaksanakan PdP berasaskan aspek tatabahasa iaitu kata kerja aktif transitif dan tak transitif. Tambahan pula, inovasi ini juga dilengkapi dengan visual gambar, video dan kuiz bagi memudahkan murid faham dan mengingat isi pelajaran. Penggunaan *Augmented Reality (AR)* dalam perisian ini turut memudahkan murid untuk memahami isi pelajaran. Oleh itu, pengetahuan dan pengalaman sedia ada murid dapat diaplikasikan dalam PdP

Pada masa yang sama, inovasi “SKATT” ini menerapkan elemen penggabungan subjek misalnya, Pendidikan Seni Visual yang melibatkan murid mengenal pasti objek yang ada pada arahan. Di sini, murid turut dapat meningkatkan kemahiran membaca mereka di samping menguasai aspek tatabahasa kata kerja aktif.

### Strategi Pelaksanaan Inovasi SKATT

Strategi penggunaan inovasi ini memerlukan murid menggunakan telefon pintar atau komputer riba sebagai alat untuk bermain. Inovasi ini mengaplikasikan permainan mencari barang dan lorong sesat. Dalam hal ini, beberapa penambahbaikan telah dalam produk ini seperti animasi, visual gambar dan video serta permainan interaktif. Inovasi ini adalah secara dalam talian.

Murid-murid akan diperkenalkan topik utama terlebih dahulu kemudian kepada topik tertumpu iaitu kata kerja aktif transitif dan tak transitif. Murid akan diberikan nota dengan mencari objek yang telah ditetapkan. Dengan itu, murid akan membaca nota terlebih dahulu sebelum meneruskan permainan.

**Rajah 2**  
Nota berkaitan



**Rajah 3**  
Nota Dalam Produk



Seterusnya, murid akan diberikan kuiz bagi setiap nota yang diberi. Ini adalah cara untuk melihat sejauh mana pengetahuan murid mengenai topik yang diberi. Jika murid tidak dapat menjawab soalan yang diberi, murid tidak dapat menamatkan permainan dan dianggap tidak mencapai objektif.

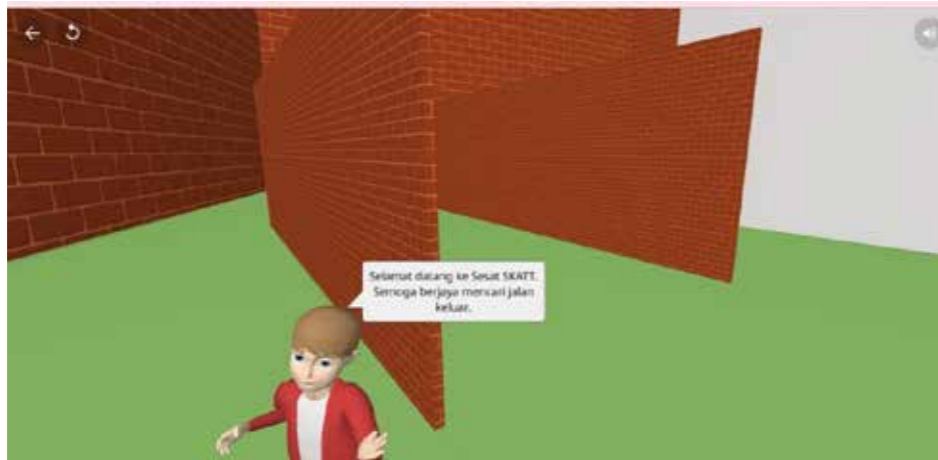
**Rajah 4**  
Contoh Soalan Kuiz



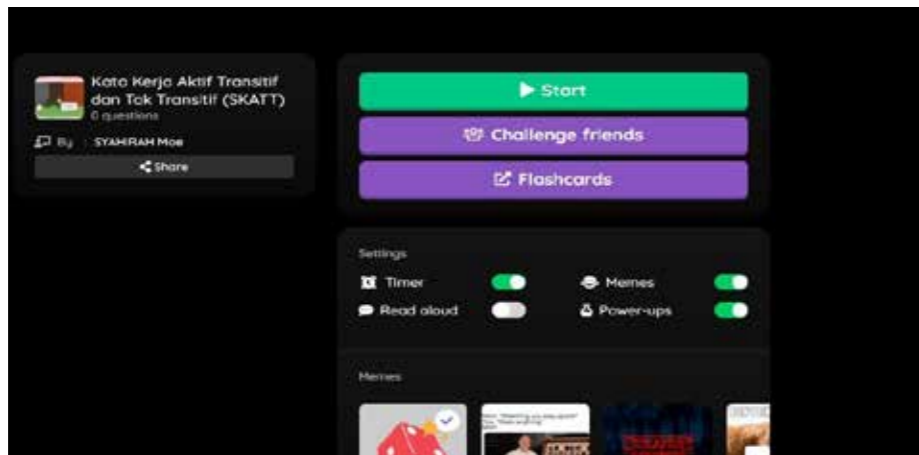
Lantaran itu, permainan lorong sesat juga diaplikasikan dalam inovasi

“SKATT” ini. Ini adalah untuk menarik minat murid untuk meneruskan permainan dan melatih murid untuk mencabar diri mereka bagi menamatkan permainan. Akhir sekali, murid akan diberikan *link Quiziz* sebagai latihan pengukuhan.

**Rajah 5**  
Lorong Sesat SKATT



**Rajah 6**  
Contoh Quiziz



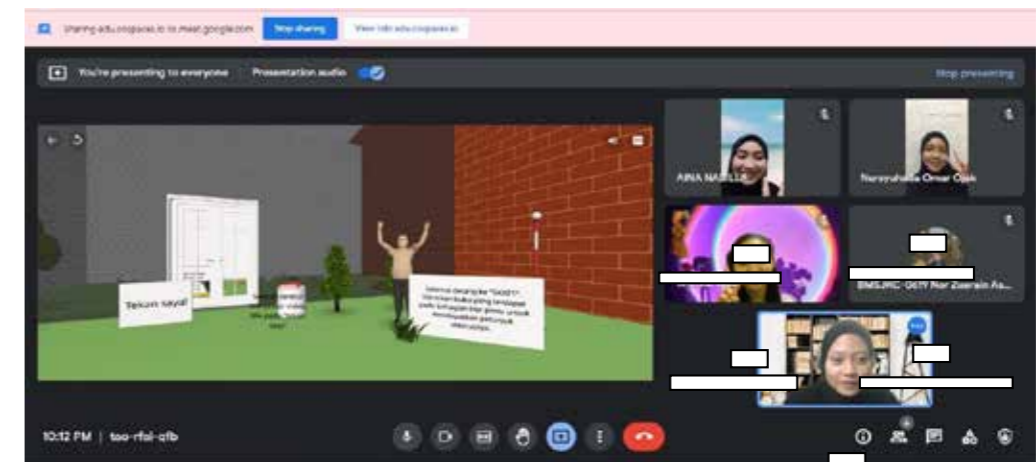
**KEADAAN SELEPAS INOVASI**

Selepas menggunakan inovasi ini, didapati bahawa murid-murid dapat

membezakan kata kerja aktif transitif dan tak transitif. Inovasi ini terpaksa dijalankan secara dalam talian kerana situasi tidak mengizinkan untuk melaksanakan uji lari secara bersemuka dengan murid. Simulasi mengenai inovasi ini telah dijalankan. Dengan itu, inovasi ini hanya dapat ditunjukkan melalui *Google Meet* kepada murid-murid tersebut. Murid- murid diarahkan untuk mencuba inovasi ini di rumah dan perlu menjawab soal selidik setelah mencuba inovasi “SKATT” ini. Dari sini, terdapat kekurangan dari aspek teknikal kerana tidak dapat melihat sejauh mana pengetahuan murid dalam menggunakan inovasi ini. Akan tetapi, penilaian terhadap murid masih dapat dilaksanakan melalui kuiz interaktif yang disediakan dalam inovasi.

Dari segi respons yang diberi melalui soal selidik, inovasi ini telah meningkatkan pengetahuan mengenai kata kerja aktif transitif dan tak transitif. Dengan itu, inovasi ini juga mampu menarik minat murid untuk melaksanakan ulang kaji secara sendiri dengan lebih mudah dan membuang rasa bosan semasa mengulang kaji.

**Rajah 7**  
Simulasi Inovasi secara dalam talian





**FAEDAH-FAEDAH DARI INOVASI YANG DILAKSANAKAN**

Inovasi ini mendapat banyak faedah kepada diri saya, murid-murid dan semua pihak yang lebih berfokus kepada sesi PdP Bahasa Melayu bagi topik kata kerja aktif. Faedahnya adalah seperti berikut:

- a) Pengetahuan, pemahaman dan pengalaman akan semakin meningkat dari segi aspek tatabahasa topik kata kerja aktif.
- b) Keyakinan diri murid akan meningkat.
- c) Murid lebih seronok dan tidak bosan semasa PdP.
- d) Penglibatan murid semasa PdP dapat ditingkatkan.
- e) Inovasi yang merentas subjek iaitu boleh mengadaptasikan subjek Pendidikan Seni dalam subjek Bahasa Melayu.
- f) Menarik minat dan fokus murid untuk berinteraksi dan berkomunikasi sama ada secara langsung ataupun tidak.

**INOVASI DIGITAL (I-GOKATSE) MENGGUNAKAN PLATFORM COSPACES.EDU**

Tryfinnie Pascalis

PISMP BM(SJKC) JUN 2019

**PENGENALAN**

Perkembangan teknologi bukan sahaja dikatakan menyumbang kepada peningkatan kualiti dan produktiviti, malahan turut memberi kesan kepada penerimaan masyarakat terhadap teknologi semasa kerana berupaya menarik minat atau mampu menawarkan kemudahan mudah alih. Teknologi yang semakin maju juga boleh menjadi pengaruh kepada perubahan amalan atau proses di dalam sesebuah bidang. Amalan pengajaran dan pembelajaran (PdP) juga turut berubah seiring dengan perkembangan teknologi secara global. Perisian Cospaces merupakan satu amalan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berasaskan teknologi. I-GokatSe merupakan bahan bantu belajar bagi tajuk Golongan Kata Seru. Inovasi ini merupakan inovasi yang menggunakan Morfologi Bahasa Melayu Sekolah Rendah berasaskan bahan bantu mengajar interaktif iaitu (Cospaces.edu).

**OBJEKTIF**

Tujuan inovasi ini dilakukan agar:

- a) Murid dapat memahami fungsi dan menggunakan golongan kata seru dengan betul.
- b) Murid dapat menggunakan kata seru dalam konteks ayat dengan sesuai.

**PERNYATAAN MASALAH**

Hasil dapatan sesi tinjauan dan pemerhatian yang dilakukan semasa menjalani Praktikum Fasa 1 di Sekolah X. Kelas yang diajar ialah murid Tahun 3 Amanah. Pernyataan masalah yang pertama ialah murid tidak dapat menguasai kata seru dengan betul. Selain itu, murid tidak dapat menggunakan kata seru dalam konteks ayat dengan sesuai.

**INOVASI YANG TELAH DILAKSANAKAN**

**Hubung kaitkan dengan pengajaran dan pembelajaran**

Inovasi yang dihasilkan juga mempunyai penceritaan yang mana dialog antara cikgu Tryfinnie, Alex dan Nazirah. Golongan kata seru digunakan semasa penceritaan iaitu, eh, amboi, oh, dan wah. Pada masa yang sama memahami fungsi dan menggunakan golongan kata seru dengan betul. Selain itu, murid dapat menggunakan kata seru dalam konteks ayat dengan betul dan sesuai. Oleh yang demikian, inovasi yang telah dilaksanakan ini berfokus pada cara untuk menarik minat murid supaya dapat mencapai objektif yang ingin dicapai. Penggunaan kaedah permainan adalah untuk menambahkan keseronokan kepada pembelajaran.

**Deskripsi Inovasi**

I-GokatSe merupakan bahan bantu belajar bagi tajuk Golongan Kata Seru. I bermaksud inovasi, Go bermaksud golongan kata dan se bermakna Seru apabila digabungkan menjadi Inovasi Golongan Kata Seru. Kata Seru merupakan bentuk kata yang berfungsi melahirkan berbagai-bagai perasaan dan digunakan dalam ayat seruan (Nik Safiah Karim et al., 2015). Penggunaan teknik bagi inovasi ini ialah Pembelajaran Realiti Maya dan Pembelajaran Berasaskan Permainan. Inovasi ini mempunyai penceritaan dan permainan iaitu kuiz semasa melakukan lawatan sambil belajar di Muzium I-GoKatse.

**SITUASI SEMASA PELAKSANAAN INOVASI**

Pelaksanaan inovasi dijalankan secara dalam talian iaitu menggunakan Google Meeting bersama dengan murid Tahun 3 Amanah Sekolah X. Selain itu, pelaksanaan inovasi juga dilakukan bersama siswa siswi PISMP Jun 2021.

**Contoh Produk yang dihasilkan**



Muka depan inovasi



Sesi Penceritaan antara Cikgu Tryfinnie, Alex dan Nazierah



Kuiz

**FAEDAH INOVASI**

Inovasi ini merupakan inovasi yang mesra pengguna. Hal ini dikatakan demikian kerana murid boleh mengakses I-GoKatSe melalui komputer riba dan telefon pintar. Selain itu, inovasi ini boleh diperbaiki secara berterusan. Inovasi ini mempunyai tarikan tersendiri. Hal ini dikatakan demikian kerana PAKES 2021 merupakan Pameran Seni Tiga Dimensi yang telah dilaksanakan oleh pembangun sendiri. Dengan itu, pembangun inovasi telah meletakkan gambar sebenar hasil karya siswa siswi yang telah mengambil elektif seni dalam Cospaces. Murid dapat mengetahui situasi sebenar semasa mengikuti PAKES 2021.

**IMPAK INOVASI**

Tahap penguasaan penggunaan golongan kata seru semakin memberangsangkan dalam kalangan murid berdasarkan pemerhatian yang telah dijalankan. Hasil dapatan pemerhatian menunjukkan ramai murid dapat menjawab kuiz yang diberikan. Selain itu, inovasi digital membantu menjimatkan masa dan tenaga guru dalam mewujudkan suasana pembelajaran interaktif dalam kelas selaras dengan Model Pembelajaran Trialogikal. Tambahan pula, unsur didik hibur dan pembelajaran berasaskan permainan dalam i-GoKatSe menjadikan suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan.

## INOVASI DIGITAL ‘SIR CRAB ADJEKTIF’

Allan Delon

PISMP BM (SK) JUN 2019

lozot@gmail.com

### PENGENALAN

Pada zaman moden ini, kewujudan pelbagai teknologi canggih telah memudahkan penghasilan inovasi yang dapat membantu kita dalam menghasilkan pembelajaran yang menarik. Menurut Engku Ahmad Zaki et al. (2014), perkembangan teknologi pada masa kini bukan sahaja dikatakan menyumbang kepada peningkatan kualiti dan produktiviti, malahan turut memberi impak kepada penerimaan masyarakat terhadap teknologi semasa kerana berupaya menarik minat dan mampu menawarkan kemudahan mudahalih.

Inovasi digital “Sir Crab Adjektif” yang dihasilkan ini menggunakan aplikasi ‘Scratch’. Perisian ‘Scratch’ merupakan salah satu amalan PdP yang berasaskan teknologi. Murid yang menjadi sasaran inovasi ini ialah murid tahun 4. Inovasi yang dihasilkan ini juga berpandukan kepada Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran tahun 4 (DSKP, 2018).

Kata adjektif merupakan perkataan yang menerangkan sifat atau keadaan sesuatu. Menurut Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Haji Musa dan Abdul Hamid Mahmood (2015), Kata adjektif merupakan perkataan yang dikenali sebagai kata sifat yang menerangkan keadaan atau sifat kata nama atau frasa nama. Kata adjektif terbahagi kepada 9 jenis seperti ditunjukkan pada Jadual 1.

Jadual 1: Sembilan Jenis Kata Adjektif

Jenis Kata Adjektif	
1. Sifat/Keadaan	6. Jarak
2. Warna	7. Cara
3. Ukuran	8. Perasaan
4. Bentuk	9. Pancaindera
5. Waktu	

### MASALAH YANG DIHADAPI

Kaedah pemerhatian mempunyai kelebihan dalam merekod maklumat sebenar terhadap situasi yang berlaku dalam persekitaran dan untuk mengkaji tingkah laku yang sebenar (Creswell, 2005). Menurut pemerhatian saya dalam kelas tahun 4 yang diajar semasa pratikum fasa 1 di sekolah kebangsaan Petra Jaya, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh murid. Pertama, murid tidak dapat mengenalpasti kata adjektif. Segelintir murid lemah dalam mengenalpasti sesebuah perkataan adjektif yang diberikan oleh guru. Kedua, murid tidak dapat membezakan kata adjektif dengan golongan kata yang lain seperti kata nama. Misalnya, kata adjektif ‘cantik’ dikatakan kata nama. Ketiga, murid mudah bosan dan tidak memberikan perhatian di dalam kelas. Murid kurang memberi respon di dalam kelas.

### INOVASI YANG DILAKSANA

#### Hubungkait dengan pengajaran dan pembelajaran

Kaedah kuliah atau kaedah konvensional menyebabkan ramai murid menjadi bosan terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan oleh guru di dalam kelas (Abdul Ghafar, 2003). Oleh itu, produk ini adalah salah satu medium yang dapat menarik minat pelajar untuk melibatkan diri secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) serta berupaya untuk menukar persepsi murid bahawa belajar kata adjektif itu menyeronokkan.

#### Deskripsi Inovasi

#### Sinopsis Ringkas Inovasi

Inovasi digital yang dihasilkan diberi nama ‘Sir Crab Adjektif’. Nama tersebut diberi kerana ketam dalam game yang dihasilkan hanya menangkap perkataan-perkataan adjektif sahaja. Inovasi digital ini dibentuk menggunakan aplikasi atau perisian ‘Scratch’. Inovasi ini memberi fokus kepada aspek tatabahasa bahasa Melayu iaitu golongan kata adjektif. Inovasi ini berasaskan permainan iaitu permainan video yang berunsurkan Pendidikan. Diharapkan dengan penghasilan inovasi digital ini, murid dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap kata adjektif.

Rajah 1  
Aplikasi Scratch 'Sir Crab Adjektif'



### Metodologi Inovasi

Dalam menghasilkan inovasi 'Sir Crab Adjektif', model Pembelajaran Trialogikal telah diaplikasikan bagi mempermudah proses pelaksanaan inovasi ini. Model generik ini telah dianggap suatu kaedah yang diaplikasikan dalam membuat keputusan kerana model ini meliputi semua fasa yang perlu dimiliki. Terdapat 8 idea utama dalam pembelajaran trialogikal (Hakkarainen, K., 2008) telah diaplikasikan dalam inovasi ini. Contohnya, inovasi ini berpusatkan pelajar, melibatkan komuniti pelajar, hasil aktiviti pembelajaran boleh diguna semula dan sebagainya. Aspek yang diutamakan dalam inovasi 'Sir Crab Adjektif' ini adalah aspek tatabahasa Melayu iaitu golongan kata adjektif. Semasa pelaksanaan inovasi ini, saya dan rakan-rakan bersama-sama membuat perbincangan dan mencari idea-idea penting bagi menjayakan inovasi ini. Perbincangan dilaksanakan menggunakan Microsoft team bagi memudahkan perkongsian maklumat-maklumat penting walaupun berada di tempat yang berbeza.

### Strategi

Pelaksanaan dan penggunaan inovasi ini adalah seperti permainan video. Terdapat kuih donut yang turun dari atas, kuih donut tersebut berisi pelbagai jenis golongan kata. Murid perlu mengawal ketam dalam permainan tersebut untuk menangkap kuih donut yang berisi kata adjektif untuk menambah markah. Jika ketam menangkap donut berisi golongan kata lain maka markah akan ditolak. Terdapat juga batu yang turun dari atas, murid harus mengelak batu tersebut, jika kena nyawa ketam akan berkurangan. Penambahan batu di dalam permainan ini adalah untuk mewujudkan cabaran dan keseronokan apabila bermain.

### Contoh produk yang dihasilkan

Rajah 2  
Aplikasi Scratch 'Sir Crab Adjektif'.



### IMPAK INOVASI

Terdapat beberapa impak yang diperolehi oleh murid melalui inovasi digital yang dihasilkan. Antaranya ialah murid dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan murid berkenaan dengan kata adjektif. Murid juga berupaya untuk membezakan kata adjektif dengan golongan kata yang lain. Selain itu, inovasi ini membantu murid untuk lebih menumpukan tumpuan dan perhatian di dalam kelas. Inovasi ini juga memudahkan murid untuk melakukan pembelajaran sendiri di rumah.

Bagi pihak guru pula, guru-guru dapat menggunakan inovasi ini dalam sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas untuk mewujudkan keseronokan bagi murid semasa belajar. Selain itu, guru dapat menggunakan semula inovasi ini bagi pengajaran yang seterusnya. Inovasi ini juga tidak perlu mengeluarkan kos yang tinggi untuk mengakses. Hal ini sangat sesuai untuk digunakan oleh guru berulang kali.

Bagi pihak ibubapa, mereka dapat menggunakan inovasi ini untuk membimbing anak-anak mereka untuk belajar di rumah. Selain itu, inovasi digital yang dihasilkan sangat mudah untuk digunakan di samping tidak mengeluarkan kos yang banyak untuk mengguna pakai inovasi ini.

**RUJUKAN**

- Abdul Ghafar Md Din (2003). Prinsip dan Amalan Pengajaran. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd
- Creswell, J.W. (2005), *Educational research, planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research (2nd Ed)*. Prentice Hall.
- Engku Ahmad Zaki Engku Alwi Norazmi Anas, Mohd. Syahril Ibrahim, Ahmad Fadhir Mat Dahan & Zuriani Yaacob (2014). *Digital Quran Application on Smart Phones and Tablets: A Study of Foundation Programme Students. Asian Social Sciene. Canadian Center of Sciene and Education, 10(15), 212-216.*
- Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran bahasa Melayu Tahun 4 (2018). Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Hakkarainen, K. (2008). *Toward a triological approach to Learning*. <http://www.ribiecol.org/embebidas/congreso/2008/conferencias/kai.pdf>
- Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Musa & Abdul Hamid Mahmood (2015). *Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga*. Dewan Bahasa dan Pustaka.

**Pembelajaran Kata Ganda Berentak Melalui Inovasi Digital  
“Space KaGa”**

Alvin Tingang Kebin  
PISMP BM (SK) JUN 2019

**SINOPSIS**

Dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa Melayu, tiga kemahiran yang perlu dikuasai oleh murid ialah kemahiran lisan, kemahiran membaca dan kemahiran menulis. Terdapat pelbagai masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses PdP mata pelajaran bahasa Melayu. Tatabahasa merupakan antara masalah utama yang dapat dikesan dalam kalangan murid. Tatabahasa adalah peraturan bagaimana perkataan-perkataan dibentuk dan digabung dengan perkataan-perkataan lain untuk menghasilkan ayat-ayat yang gramatis. Antara aspek yang tatabahasa yang terpenting dalam pembentukan kata bahasa Melayu ialah kata ganda.

Dalam era globalisasi ini, kemajuan penggunaan media elektronik dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) boleh menjadikan persekitaran pembelajaran di sekolah lebih canggih, futuristik dan sesuai dengan perubahan era teknologi maklumat. Kini, kaedah pengajaran tradisional tidak mampu menarik minat dan perhatian murid untuk mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran dengan aktif. Penerapan unsur digital dalam pengajaran dan pembelajaran adalah perlu bagi menarik minat murid generasi baharu yang sememangnya tidak asing lagi dengan teknologi maklumat dan komunikasi. Pengajaran guru akan menjadi lebih menarik dan berkesan (Safuan & Fong 2003) murid lebih mudah memahami konsep yang diajar (Rozhan, 2009), meningkatkan kualiti persekitaran pembelajaran (Lever Duffy et al. 2003) dan meningkatkan pencapaian pelajar (Soon, 2003).

Inovasi digital “Space KaGa” merupakan inovasi Pengajaran dan Pembelajaran bahasa Melayu aspek tatabahasa iaitu pembentukan kata ganda berentak. Inovasi digital ini dihasilkan menggunakan aplikasi Scratch. Inovasi digital “Space KaGa” ini merupakan suatu bentuk pembelajaran

berasaskan permainan. “Space KaGa” merupakan sebuah permainan video yang diselitkan dengan unsur pendidikan seperti nota berkaitan pembentukan kata ganda berentak. Pemain akan mengawal sebuah jet pejuang dan akan menembak ke arah makhluk asing yang bertulis kata ganda berentak sahaja untuk mendapatkan mata. Jika pemain menembak makhluk asing yang bertulis kata ganda separa atau kata ganda penuh, maka jet pejuang pemain akan mengalami kerosakan sehinggalah permainan tamat apabila jet pejuang pemain telah mengalami kerosakan sebanyak tiga kali.

## OBJEKTIF

Objektif inovasi digital “Space KaGa” ini adalah seperti berikut :

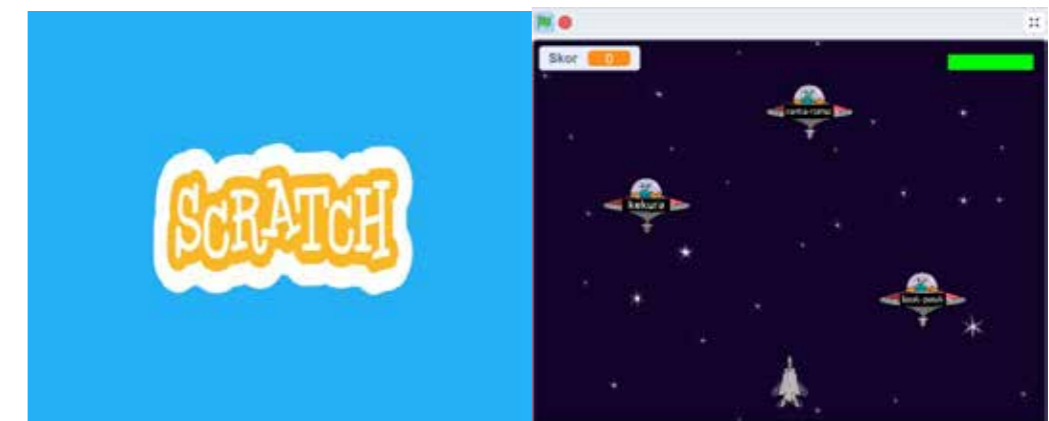
- Meningkatkan tahap penguasaan murid dalam penggunaan kata ganda berentak dengan betul.
- Meningkatkan pemahaman murid dalam fungsi penggunaan kata ganda berentak.
- Meningkatkan kosa kata murid dalam kata ganda berentak.
- Membantu murid menguasai kata ganda berentak dengan menggunakan kaedah pengajaran yang menarik.

## ASPEK INOVASI

Penghasilan inovasi ini adalah berikutan pemerhatian semasa pelaksanaan Praktikum Fasa 1 yang mendapati beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pengajaran dan pembelajaran khususnya bagi mata pelajaran bahasa Melayu. Sebelum inovasi dilaksanakan, didapati murid kurang menguasai penggunaan kata ganda berentak dengan betul. Selain itu, rata-rata dalam kalangan murid kurang memahami fungsi penggunaan kata ganda berentak. Di samping itu, kosa kata murid dalam kata berentak sangat kurang. Selain itu, melalui pemerhatian yang dilakukan, didapati murid cepat berasa bosan semasa pengajaran dan pembelajaran (PdP) tajuk kata ganda berentak menggunakan kaedah pengajaran tradisional.

Penerapan unsur digital dalam pengajaran dan pembelajaran adalah perlu bagi menarik minat murid generasi baharu yang sememangnya tidak asing lagi dengan teknologi maklumat dan komunikasi. Lantaran itu, inovasi ini telah dihasilkan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Melalui penggunaan perisian Scratch, inovasi digital pembelajaran berasaskan permainan “Space KaGa” telah dihasilkan. Inovasi ini dapat menyelesaikan beberapa masalah yang dihadapi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu khususnya bagi topik kata ganda berentak.

Rajah 1  
Inovasi Digital “Space KaGa”



## KELEBIHAN INOVASI

Antara kelebihan inovasi digital ini adalah :

- Murid dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan berkaitan pembentukan kata ganda berentak.
- Membantu murid untuk lebih menumpukan perhatian di dalam kelas dan mempelajari tajuk kata ganda berentak secara lebih berkesan.
- Memudahkan murid untuk melakukan pembelajaran sendiri di rumah.
- Guru dapat mempelbagaikan sumber dan kaedah pengajaran khususnya berkaitan topik kata ganda berentak.
- Ibu bapa dapat menggunakan produk inovasi ini untuk membimbing anak dalam pembelajaran di rumah dengan mudah.

## RUJUKAN

Lever-Duffy, J., McDonald, J. B. & Mizell, A. P. (2003). *Teaching and Learning with Technology*. Allyn & Bacon.

Rozhan M. Idrus. (2009). Learner continuum technology enhanced learning model via technology. *Proceedings of the 5th WSEAS/IASME International Conference on Educational Technologies (EDUTE' 09)*, 198-201.

Safuan Rabaai & Fong, S. F. (2003). Kesan persembahan visual dalam pembelajaran prosa tradisional. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia* 3(2), 17-24.

Soon, F. F. (2003). Effect graphic presentation on student of different cognitive style in the learning of Malaysia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia* 3(2), 51-58.

## Kuasai Frasa: Inovasi Digital Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

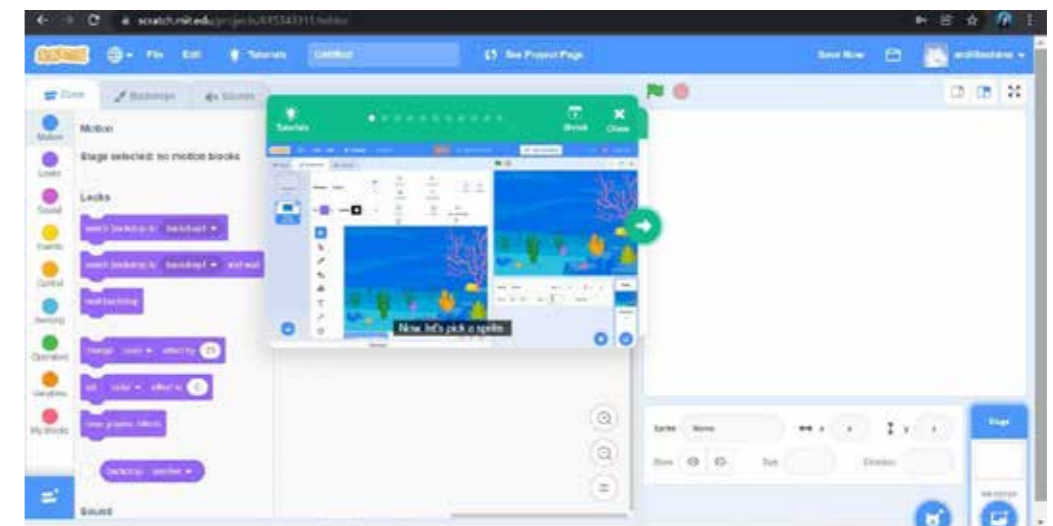
Ardillia Shima Sharishdau Riu

PISMP BM (SK) JUN 2019

### SINOPSIS

Inovasi yang diwujudkan ialah dicipta menggunakan aplikasi *Scratch*. Proses berinteraksi atau perhubungan dua hala antara guru dan murid yang dapat menarik minat penerima untuk bertindak balas dapat dimudahkan dengan penggunaan media. Aplikasi ini memberi kemudahan kepada pengguna untuk mencipta permainan dan cerita berdasarkan idea sendiri. Untuk berupaya menyiapkan inovasi menggunakan aplikasi ini, pengguna mestilah pandai 'coding'. Berikut merupakan *Scratch* yang belum diubahsuai.

**Rajah 1**  
**Muka depan Aplikasi**



Untuk inovasi yang dibuat oleh saya, terdapat beberapa aktiviti yang dimasukkan sekali. Antaranya ialah murid akan mengikuti sesi didik hibur iaitu menyanyi mengikut video yang disediakan. Seterusnya, terdapat penerangan ringkas tentang frasa beserta contoh frasa dan cara menyebutnya dengan menggunakan sebutan yang betul dan intonasi yang sesuai. Kemudian, murid akan bermain permainan di mana murid perlu mengenal pasti frasa yang sesuai dan menekan gambar yang sesuai menggambarkan maksud frasa yang ditunjukkan. Selepas itu, terdapat kuiz ringkas yang perlu dijawab oleh murid untuk menguji tahap kefahaman mereka. Akhir sekali, terdapat rumusan yang membantu murid mengingat semula apa yang

dipelajari. Inovasi ini dicipta khas untuk membantu murid lebih cekap membaca dan memahami frasa. Oleh itu, murid menjadi lemah dan tidak berminat dalam mata pelajaran Bahasa Melayu akibat ketidakcekan mereka menguasai kemahiran membaca dan menulis.

## PENGENALAN

Tajuk inovasi yang dilaksanakan oleh saya ialah 'KUASA'. Tajuk ini diilhamkan oleh proses inovasi yang melibatkan murid untuk menguasai kemahiran membaca yang spesifik untuk frasa. Dalam erti kata lain, nama 'KUASA' tercetus kerana inovasi ini melibatkan murid untuk kuasai frasa dengan baik. 'KUA' diambil daripada perkataan 'kuasa' dan 'SA' daripada perkataan 'frasa', maka kuasai frasa diringkaskan kepada 'KUASA'.

Inovasi ini merupakan sebuah inovasi yang terdiri daripada pembelajaran berasaskan permainan. Inovasi ini telah dicipta khas untuk membantu murid menangani masalah untuk menguasai kemahiran membaca. Jadi, proses interaksi antara teks dengan imaginasi pembaca merupakan takrifan membaca. Dengan inovasi ini, murid dibantu untuk meningkatkan kemahiran membaca dengan menguasai asas membaca frasa serta memahami frasa yang dibaca. Murid bukan sahaja dapat menguasai kemahiran membaca semata-mata namun turut memahami frasa yang dibaca. In bermakna iklim pembelajaran dapat memperkembangkan kreativiti murid dan dapat diwujudkan dengan menggunakan kaedah yang tidak berorientasikan guru sepenuhnya.

## OBJEKTIF

Pada akhir sesi pengajaran dan pembelajaran, murid-murid dapat membaca dengan sebutan yang betul. Selain itu, murid-murid juga dapat membaca dengan intonasi yang sesuai. Lantaran itu, murid-murid juga dapat memahami frasa. Semua objektif ini adalah untuk mencapai standard kandungan dan standard pembelajaran yang dipilih berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk subjek Bahasa Melayu khas bagi murid tahun satu.

## PERNYATAAN MASALAH

Pernyataan masalah untuk proposal projek ini ialah terdapat murid-murid tahap satu yang masih lagi ketinggalan dalam aspek membaca dan memahami. Ini dinyatakan dalam kajian yang dibuat oleh Khadijah dan Nazariah (2007), iaitu di sekolah-

sekolah rendah Malaysia, persepsi guru menunjukkan bahawa dalam aspek kemahiran membaca dan memahami terdapat kira-kira 30 peratus murid-murid tahap satu masih jauh ketinggalan.

Selain itu, statistik rasmi murid yang belum menguasai kemahiran membaca adalah ramai. Sapidin (2005) telah melaporkan bahawa terdapat kira-kira 100,000 pelajar tempatan yang masih tidak berupaya untuk membaca, menulis atau mengira dan statistik ini diperolehi daripada Kementerian Pelajaran Malaysia. Kemudian, murid tidak menguasai sebutan yang betul dan intonasi yang sesuai. Ini disokong oleh pernyataan Roslan dan Nurahimah (2017) yang menyatakan bahawa kemahiran literasi khususnya kemahiran membaca dan kemahiran menulis masih belum dikuasai oleh ramai kanak-kanak dengan baik.

Seterusnya, aras pengajaran dan pembelajaran dalam kelas biasa yang terlalu tinggi merupakan punca murid tidak menguasai kemahiran membaca. Aras pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas biasa yang terlalu tinggi dikenal pasti sebagai punca murid-murid tidak dapat menguasai kemahiran membaca serta objektif pengajaran dan pembelajaran sukar dicapai berbanding dengan kebolehan dan keupayaan murid.

## METODOLOGI KAJIAN

Metodologi yang digunakan semasa melaksanakan inovasi ini ialah soal selidik yang dilaksanakan dengan menyediakan boring melalui aplikasi secara dalam talian iaitu *Google Form*. Selain itu, metodologi yang turut dilaksanakan untuk inovasi ini ialah model dialogikal yang melibatkan perbincangan antara ahli kumpulan menggunakan aplikasi *Microsoft Teams*.

## IMPAK INOVASI

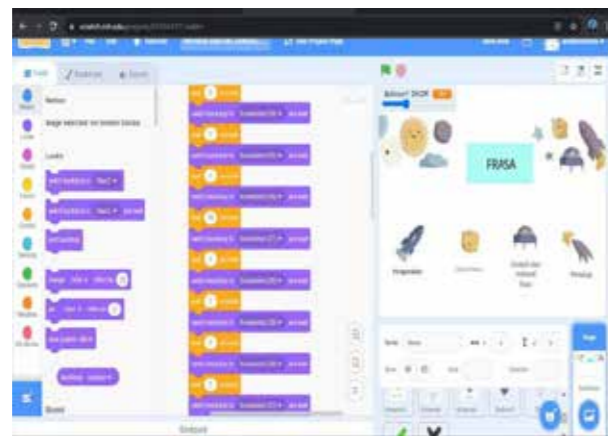
Terdapat beberapa impak yang diberikan oleh inovasi yang dilaksanakan ini. Antaranya ialah murid boleh belajar sambil berasa seronok. Selain itu, murid dapat memahami frasa yang dipelajari. Kemudian, murid dapat meningkatkan kemahiran membaca. Murid juga menguasai kemahiran menggunakan sebutan yang betul dan intonasi yang sesuai. Seterusnya, guru dapat menggunakan inovasi ini sebagai bahan bantu mengajar. (BBM). Ini memudahkan guru untuk mengajar murid membaca dan memahami frasa. Ini dapat menjimatkan masa dan tenaga guru untuk menghasilkan BBM.



**CONTOH PRODUK YANG DIHASILKAN**

Rajah 2 pula menunjukkan aplikasi *Scratch* yang telah diaplikasikan kod-kod yang membentuk inovasi. Ini merupakan contoh produk yang dicipta. Saya telah menghasilkan BBM menggunakan *Sprite* dan *Background* yang menjadikan paparan lebih interaktif dan menarik. Seterusnya, ini pula permainan yang dicipta iaitu menangkap belon sebanyak 10 kali secara berturut-turut.

**Rajah 2  
Aplikasi Scratch**



Kemudian, saya turut memasukkan kuiz ke dalam sesi inovasi ini menggunakan aplikasi *Scratch*. Berikut merupakan hasilnya.

**Rajah 3  
Contoh Kuiz dalam Scratch**



**UJI LARI**

Saya telah melaksanakan uji lari terhadap inovasi yang dicipta dalam kalangan siswa guru dengan memberikan pautan inovasi digital dan pautan borang soal selidik berkaitan dengan inovasi tersebut.

Pautan inovasi digital: <https://scratch.mit.edu/projects/615343311/>

Pautan borang soal selidik : <https://forms.gle/8b8fXejVDxwurT7dA>

**DAPATAN**

Saya telah menghadkan 10 orang sahaja responden untuk menjawab borang soal selidik untuk mengenal pasti tahap keberkesanan produk inovasi 'KUASA'. Hasil daripada responden yang diberikan dalam borang soal selidik.

**Rajah 4  
Inovasi KUASA membantu murid memahami frasa**

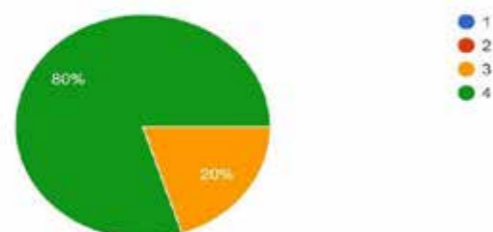


**Rajah 5  
Inovasi KUASA mudah diakses**



**Rajah 6**  
**Inovasi KUASA menarik minat murid**

Inovasi 'KUASA' dapat menarik minat murid untuk belajar tentang frasa.  
10 responses



#### Kelemahan inovasi :

- Tidak dapat dimasukkan video
- Terhad penggunaan
- Perlu mengambil masa yang lama untuk menguasai kemahiran menggunakan inovasi
- Inovasi ini tiada aktiviti didik hibur
- Pergerakan terhad dengan kod yang dihasilkan
- Inovasi ini tiada memberikan contoh audio yang membaca frasa
- Permainan yang sangat ringkas
- Guru perlu belajar tentang kod aplikasi sebelum dapat menggunakannya
- Inovasi ini perlukan masa yang lama untuk dihasilkan
- Inovasi ini tidak sesuai untuk pengguna belum mahir menggunakan aplikasi yang digunakan

#### Kelebihan inovasi :

- Inovasi yang interaktif dan menarik
- Dapat membuat PdP lebih seronok
- Dapat diakses dengan mudah
- Ada penerangan dan contoh frasa yang mudah difahami
- Terdapat kuiz untuk menguji kefahaman murid
- Terdapat contoh-contoh frasa yang ringkad dan difahami oleh murid
- Kuiz yang dapat menguji kebolehan murid
- Guru tidak perlu membina BBM untuk mengajar murid untuk topik ini
- Inovasi dapat diakses dengan mudah melalui pautan yang diberikan
- Isi kandungan yang ringkas dan mudah difahami

#### FAEDAH INOVASI

Terdapat beberapa faedah daripada inovasi yang dijalankan. Antaranya ialah murid boleh belajar sambil berasa seronok di samping meningkatkan kemahiran

membaca. Inovasi ini juga boleh diguna semula sebagai BBB. Seterusnya, inovasi ini memudahkan guru untuk menjimatkan masa dan tenaga guru untuk menghasilkan BBM.

#### RUMUSAN

Tuntasnya, murid dapat menguasai kemahiran membaca dalam masa yang singkat sekiranya guru mengamalkan kualiti pengajaran dan pembelajaran dan mengaplikasikan kaedah pengajaran yang efektif. Semua pihak harus membantu menggalakkan dan mencungkil minat murid terhadap pembelajaran Bahasa Melayu.

## Easy-laDah

Ericson Alap

PISMP BM(SK) JUN 2019

### Sinopsis

Kata pemerian ialah kata tugas yang memberikan subjek dan predikat dalam binaan ayat (Mohd. Azemi Mohd. Yusoff, 1998). Manakala Nik Safiah Karim menyatakan bahawa kata ialah dan adalah merupakan kata tugas yang tergolong sebagai kata prafrasa. Projek ini berasaskan inovasi digital yang memfokuskan kata pemerian iaitu kata pemerian ialah dan adalah.

Inovasi digital ini mempunyai sasaran iaitu tahun 3. Di mana pemilihan kelas yang sesuai kepada tajuk inovasi yang telah dinyatakan di atas. Oleh itu, pemilihan standard kandungan dan standard pembelajaran yang sesuai dengan tajuk inovasi iaitu kata pemerian ialah dan adalah. Standard Kandungan yang dipilih ialah 5.1 iaitu memahami fungsi dan menggunakan golongan kata mengikut konteks. Manakala standard pembelajaran yang dipilih ialah 5.1.4 iaitu memahami dan menggunakan kata tugas mengikut konteks.

### Objektif

Merujuk kepada pengalaman praktikum 1 saya mendapati murid-murid jajaan saya tidak mengetahui dan memahami konsep kata pemerian ialah dan adalah dalam konteks yang betul. Maka, saya telah merujuk kepada SP dan SK yang saya pilih untuk membuat objektif kepada produk yang akan saya buat. Objektif ini merangkumi kepada kelemahan dan kekurangan murid tentang kata pemerian ialah dan adalah. Antara objektif yang telah saya sediakan iaitu yang pertama memahami konsep penggunaan kata pemerian ialah dan adalah dalam ayat dan objektif kedua memberikan kefahaman penggunaan kata pemerian ialah dan adalah dalam ayat dengan betul.

### ASPEK INOVASI

Inovasi ini untuk memberikan kefahaman kepada murid-murid berkenaan konsep penggunaan kata pemerian "ialah" dan "adalah" dalam sesuatu ayat yang

dibina berdasarkan konteks ayat yang betul. Disediakan slide yang mudah difahami oleh murid untuk memahami konsep kata pemerian ialah dan adalah. Inovasi ini juga berbentuk (pembelajaran berbentuk permainan-game based learning) dan permainan berbentuk permainan dibina dalam aplikasi "Make It". Permainan berbentuk permainan ini dasarnya hanya meletakkan ayat yang mempunyai ayat kata pemerian yang akan diletakkan di dalam kotak yang betul. Kotak tersebut terbahagi dua iaitu pertama kata pemerian ialah dan kedua kata pemerian adalah. Permainan ini dimainkan dengan melihat konsep kata pemerian ialah dan adalah dalam konteks yang betul. Di mana murid akan meletakkan kata pemerian yang betul berdasarkan konteks yang betul ke dalam dua kotak yang disediakan.

### KEJAYAAN INOVASI

Kejayaan inovasi ini telah diperoleh kejayaan-kejayaan seperti berikut:

1. Berjaya dalam uji lari.
2. Memenuhi syarat yang sudah ditetapkan.

## Meningkatkan kemahiran penggunaan tanda baca dalam kalangan murid darjah tiga menggunakan KSS

Gary Glenn

PISMP BM (SK) JUN 2019

### SINOPSIS

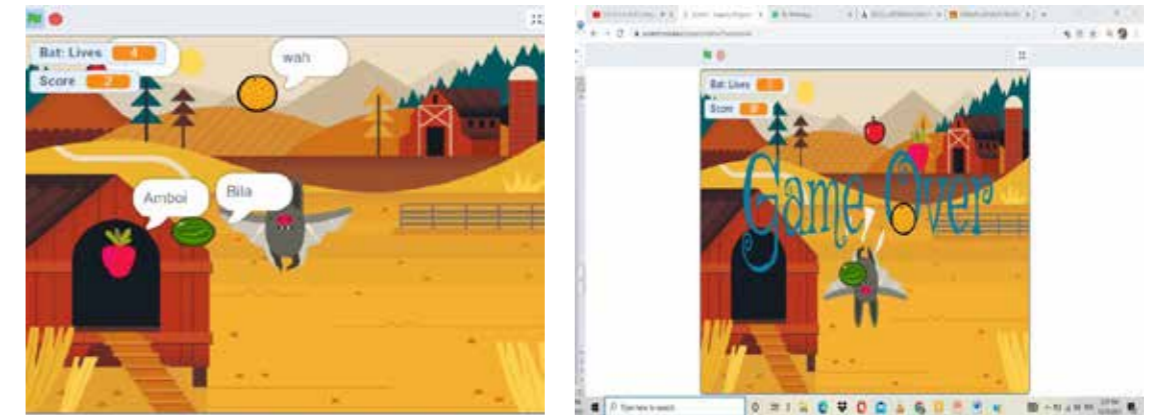
Bagi inovasi yang saya akan hasilkan untuk mata pelajaran BMMB 3152 inovasi dalam pendidikan ini ialah sebuah aplikasi game based learning yang saya telah beri nama “Kenali Siapa Saya” (KSS). Inovasi ini akan saya hasilkan dengan menggunakan aplikasi schatch. Aplikasi ini dapat membantu kanak-kanak untuk mengenali tanda baca dengan betul. Walau bagaimanapun, dalam permainan ini, saya hanya akan fokuskan dengan penggunaan tanda seru serta tanda tanya. Hal ini demikian kerana saya berpendapat bahawa murid-murid sering menggunakan tanda koma serta noktah, maka tahap penguasaan mereka dengan tanda baca noktah serta koma adalah lebih baik manakala penggunaan tanda baca tanda seru serta tanda tanya pula adalah lebih kurang berbanding tanda noktah dan tanda koma. Oleh itu, mereka tidak begitu mahir dalam penggunaan tanda seru dan tanda tanya. Maka, saya berharap bahawa melalui inovasi yang telah saya hasilkan ini, maka murid-murid dapat tingkatkan lagi tahap penguasaan mereka dalam penggunaan tanda seru serta tanda tanya.

### OBJEKTIF

Sehingga kini, masih ramai guru yang masih terikat dengan kaedah penggunaan buku teks dalam pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran subjek Bahasa Melayu. Kaedah ini bukan sahaja mengakibatkan subjek Bahasa Melayu dilabel membosankan, malah ia turut menjadikan guru terikat dengan teknik pengajaran berbentuk verbal sahaja. Lantaran itu, murid juga sering mengalami situasi pasif dan sering tidak memberikan perhatian kepada guru sepanjang pembelajaran di dalam bilik darjah. Oleh itu, melalui produk ini, guru dapat menarik perhatian serta minat murid untuk belajar dan focus sepanjang aktiviti pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Justeru itu, penghasilan inovasi KSS ini juga adalah bertujuan untuk mewujudkan satu kaedah yang boleh memudahkan dan memastikan pelaksanaan

pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dapat mencapai objektif yang telah ditetapkan. Justeru itu, objektif inovasi ini bersesuaian dengan hasil pembelajaran khusus BMMB3152 iaitu menghasilkan produk inovasi pengajaran untuk mengajar subjek Bahasa Melayu.

**Rajah 1**  
**Inovasi KSS**



Selain itu, inovasi ini juga berperanan untuk memudahkan serta membantu murid-murid dalam memahami konsep penggunaan tanda baca dalam ayat terutama sekali dalam penggunaan tanda soal (?) dan tanda seru (!). oleh itu, melalui produk ini, murid-murid dapat mempelajari serta memahami konsep penggunaan tanda sehingga mereka dapat menguasai penggunaan tanda baca ini. Sekiranya murid-murid telah menguasai penggunaan tanda baca ini dalam penulisan mereka, maka ini akan membantu mereka untuk mengenali jenis ayat yang mereka baca dengan hanya sekali imbas sahaja.

### ASPEK INOVASI

Idea penghasilan inovasi ini sudah pasti berikutan penelitian masalah yang telah dihadapi semasa menjalankan praktikum fasa satu yang lepas ketika mengajar subjek Bahasa Melayu. Antara masalah yang dihadapi adalah berpunca dari buku teks yang digunakan sebagai rujukan utama guru untuk menyampaikan pengajaran. Hal ini kerana, penggunaan buku teks sahaja akan mengakibatkan murid-murid menjadi bosan semasa pengajaran dan pembelajaran. Hal ini boleh memberi impak yang negatif kepada murid sebagai contoh, mengundang rasa malas dan bosan terhadap aktiviti PdP. Oleh itu, pengisian “KSS” yang menggunakan animasi dan berwarna warni mampu merangsang minat dan perhatian murid. Hal ini kerana,

warna merupakan elemen penting dalam pengembangan multimedia pengajaran. Penggunaan warna yang sesuai dalam pengajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian dan kesediaan murid untuk belajar. Oleh itu, warna adalah hasil kepanjangan gelombang cahaya yang berbeza.

### KELEBIHAN INOVASI

Antara impak positif yang inovasi yang telah saya hasilkan ini ialah seperti, pihak guru mahupun ibu bapa dapat menjimatkan kos pembelian buku latihan serta nota untuk anak-anak mereka. Hal ini demikian kerana inovasi ini dapat diakses oleh sesiapa sahaja dengan percuma dan selamat. Seterusnya, inovasi ini juga boleh digunakan semula oleh murid-murid. Oleh itu, pihak sekolah boleh menggunakan inovasi ini untuk setiap tahun kerana ianya masih relevan untuk digunakan oleh murid-murid. Biarpun untuk digunakan sebagai bahan ulang kaji mahupun murid yang baru belajar. Selain itu, bahan ini juga dapat menjimatkan tenaga pendidik. Misalnya, produk ini boleh menjimatkan tenaga guru untuk mencipta bahan bantu mengajar.

### KEJAYAAN INOVASI

Uji cuba hasil inovasi ini telah saya jalankan dalam kalangan siswa guru di IPG Kampus Batu Lintang sahaja akibat gejala Covid-19 ini telah membatalkan niat kami untuk menjalankan uji cuba di sekolah berdekatan. Hasil respon siswa guru terhadap produk telah didapatkan melalui platform *Google Form* dan produk ini juga banyak mendapat sambutan positif daripada siswa guru yang lain.

## Inovasi Digital 'Eksplorasi Adjektif'

Phylis Aquila Darius

PISMP BK (SK) JUN 2019

---



---

### SINOPSIS

Inovasi ini dirancang dengan berpandukan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tahun 3 dengan merujuk kepada standard kandungan 5.1 memahami fungsi dan menggunakan golongan kata mengikut konteks dan standard pembelajaran 5.1.3 memahami dan menggunakan kata adjektif mengikut konteks jarak, perasaan dan pancaindera. Inovasi digital ini menyasarkan murid-murid Tahun 3. Perisian atau aplikasi '*Scratch*' telah digunakan untuk menghasilkan inovasi ini. Terdapat pelbagai elemen-elemen yang boleh didapati dalam penghasilan inovasi tersebut. Sebagai contoh, animasi interaktif, permainan interaktif serta nota ringkas bagi rujukan murid-murid pada setiap sesi permainan. Inovasi tersebut akan berfokuskan kepada penggunaan kata adjektif jenis jarak, perasaan dan pancaindera sahaja. Inovasi digital bertajuk 'Eksplorasi Adjektif' ini berbentuk permainan atau eksplorasi yang dibahagikan kepada tiga stesen utama. Tiga stesen tersebut adalah berbeza berdasarkan jenis kata adjektif di mana stesen pertama adalah khusus bagi kata adjektif jenis jarak, stesen kedua akan kata adjektif jenis perasaan dan stesen ketiga iaitu yang terakhir adalah kata adjektif jenis pancaindera. Sebelum memulakan misi dalam setiap stesen tersebut, murid-murid akan terlebih dahulu diberikan nota ringkas berkaitan definisi atau contoh bagi kata adjektif yang diberikan. Ini adalah sebagai rangsangan bagi murid untuk menyelesaikan misi yang diarahkan.

### OBJEKTIF

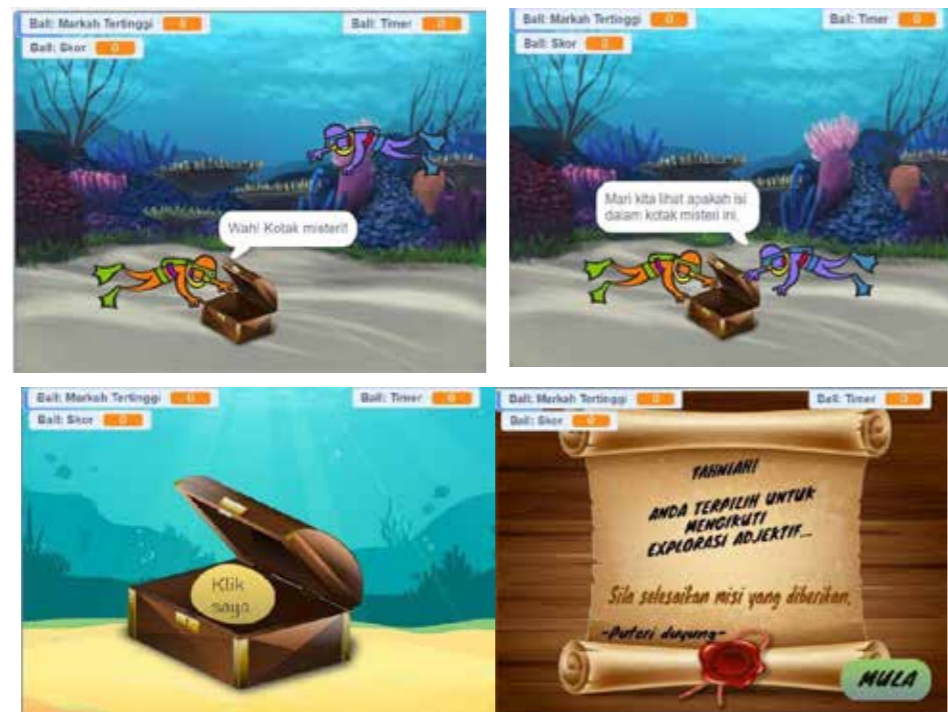
Tujuan penciptaan ini adalah untuk :

- a) Murid dapat memahami penggunaan kata adjektif jenis jarak, perasaan dan pancaindera mengikut konteks yang betul.
- b) Dengan penghasilan inovasi berbentuk gamifikasi ini, murid dapat mempelajari penggunaan kata adjektif dalam persekitaran yang menyeronokkan.

## ASPEK INOVASI

'Eksplorasi Adjektif' merupakan antara satu projek inovasi yang amat fleksibel. Inovasi digital ini boleh digunakan oleh murid Tahun 3. Inovasi ini boleh dijadikan sebagai set induksi, aktiviti dalam PdP dan juga sebagai latihan pengukuhan bagi murid. Guru boleh mengambil inisiatif untuk menggunakan inovasi gamifikasi ini untuk menarik minat untuk lebih fokus kepada pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan pada hari tersebut berbanding menggunakan kaedah 'Chalk and Talk' sahaja. Inovasi 'Eksplorasi Adjektif' juga mampu mewujudkan persaingan sihat antara murid-murid kerana mereka dapat melihat skor tertinggi pada permainan ini. Had masa selama 30 saat juga akan menyebabkan murid lebih fokus untuk menyelesaikan 'misi' mereka.

Dalam inovasi 'Eksplorasi Adjektif', murid akan melihat animasi menggunakan kotak misteri yang berisi surat arahan. Arahan tersebut akan menyatakan cara-cara untuk bermain permainan itu seperti yang ditunjukkan pada gambarajah di bawah.



## KELEBIHAN INOVASI

Murid dapat memahami serta menggunakan jenis kata adjektif dengan betul. Seterusnya, mereka dapat memperluaskan penggunaan kata adjektif dalam tugas sekolah harian murid terutamanya dalam pembinaan ayat dan penulisan karangan. Penghasilan inovasi ini juga dapat memudahkan guru-guru merancang pengajaran dan aktiviti kelas bagi mengajar konsep dan penggunaan kata adjektif menggunakan kaedah yang lebih menarik. Sepanjang proses penghasilan inovasi ini, saya dapat mencabar diri untuk mencuba sesuatu yang baru dan akhirnya mendapat ilmu pengetahuan baharu bermula dari proses pencetusan idea, penyuntingan inovasi, sehingga hasil akhir inovasi.

## The Adventure of TIRPI

Adlina Soffiya Binti Ali Bakar  
PISMP TESL (SK) Jun 2019

---

### INTRODUCTION

The Adventure of TIRPI (The Irregular & Regular Plurals Investigator) is designed and created to overcome the problem in teaching and learning of plural nouns, particularly when it comes to distinguishing and recognizing the two groups of plural nouns. Regular and irregular plural nouns are the main focus of this innovation. This innovation is specially designed for Year 3 pupils. Plural Nouns are highlighted as a significant scope of grammar in this innovation. Plural noun consists of two kinds, namely regular plural form and irregular plural form. In English, the formation of plurals is simpler than many others yet this often confuses English speaker (Sitompul, 2007).

The Adventure of TIRPI offers a variety of interactive activities for active learning that cover a wide range of language skills such as writing, listening, and reading. The Adventure of TIRPI aims to improve students' mastery of recognizing regular and irregular plurals. The elements included in the Adventure of TIRPI are basic information about the rules of plurals to test pupils' knowledge about irregular and regular plurals, videos about plural nouns to stimulate their enthusiasm, virtual reality game, normal game questions and a virtual world for pupils to explore, so that it can enhance their learning experience. The Adventure of TIRPI provides a variety of media including Cospaces, Quizizz, Gamilab and Youtube. Virtual reality (VR) incorporated by Cospaces promotes immersive and engaging learning experiences. It is imperative to incorporate numerous platforms into a single application so that students can learn about irregular and regular plurals from various methods. It is best to use this innovation on a computer but other technological devices are also compatible with this application.

### OBJECTIVES

The objectives of this project are as follows:

1. Pupils will be able to recognize nouns that belong in irregular plurals and regular plurals correctly.
2. Pupils will be able to identify and master at least 10 irregular and regular plurals in their speaking, reading and writing correctly.

### INNOVATION ASPECT

As part of the grammar training required by the Standard-Based English Language Curriculum (SBELC) in line with the Common European Framework of References (CEFR), correct and appropriate plurals in speaking and writing is emphasized as one of the language components (grammar). Grammar refers to the rules that say how words change to show different meaning, and how they are combined into sentences (Swam, 1980). It is clear that the rules of grammar are important. During phase 1 practicum at SK Bekenu, I had done a lot of grammar activities and exercises with the pupils.

In English language, nouns inflect for grammatical number that is, singular or plural. The word classes of noun refer to person, place, or thing. Frank (1972) states that a noun is the head of grammatical structure. Since plural noun is divided into two categories, which are regular and irregular noun, there are several rules that are different from one another and this often confuses ESL learners. I learned that the pupils faced difficulties in understanding and distinguishing the rules of irregular and regular plurals. When assessing the pupils' exercises, I could notice a lot of errors in their answers.

To address these issues, I aim to establish a low-cost application that allows users to easily access the application for free via their mobile devices. According to Ludwig (2012), mobile apps are becoming increasingly popular as their use among mobile phone and tablet users increases. Therefore, as a medium, I have chosen Google Site,

CoSpace, UniteAR, and other games to create an interactive application that I called The Adventure of TIRPI. It is free and I can integrate multiple media through Google Site. It is created to enable the pupils to differentiate as well as understand the differences between irregular and regular plurals and help them in improving their reading and writing skills. In addition to this, the main focus of this innovation is divided into three (3) parts to give the pupils a deeper and better comprehension of each type of plurals, and be able to recognize both plurals in the end. The following pictures are the snaps from the Google Site that represent the three parts in the innovation:



Picture 1 Homepage



Picture 2 About



Picture 3 The Regular House (Part 1)



Picture 4 The Irregular Gang! (Part 2)



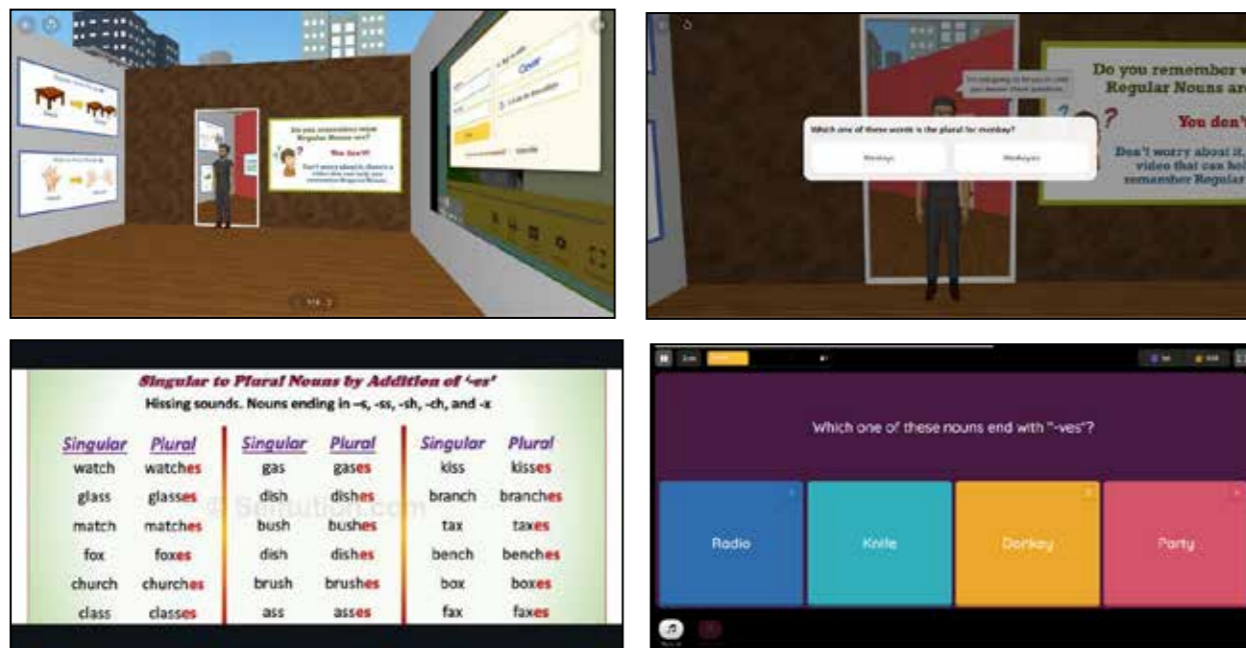
Picture 5 The Final Mission (Part 3)



### ADVANTAGES OF INNOVATION

To begin with, The Adventure of TIRPI (The Irregular & Regular Plurals Investigator) is designed and created to help Year 3 pupils in distinguishing and recognizing the two groups of plural nouns. As I have mentioned earlier, plural noun consists of two kinds, which are regular plural form and irregular plural form. The formation of plurals might seem simpler than many other grammar forms yet it often confuses English speaker, especially the non-native speakers. Thus, to address this issue, I have created an application that integrates various methods, efforts and medias into the creation of it.

One of the advantages is this innovation provides an immersive and game-based learning that could enhance comprehension on The Irregular and Regular Plural Nouns among Year 3 pupils. Not only that, it also provides a drilling platform where the pupils are given the opportunity to practice the rules of plural nouns featuring other medias and interactive tools such as Quizizz, Gamilab, UniteAR for augmented reality learning content, and CoSpaces for the virtual reality learning experience. The following pictures are the examples of games and medias incorporated in the innovation. Each game and media act as a medium to increase their understanding and knowledge of the language focus, as well as to make learning grammar fun and interesting.



Moreover, The Adventure of TIRPI helps to promote the significance of digital learning as tool for meaningful learning, particularly in learning about the rules of irregular and regular plurals among users. Following the establishment of The Adventure of TIRPI, users have a greater understanding of what irregular and regular plurals are as it should improve users' learning experiences by utilizing multiple media. It also prepares users, be it the instructors or learners, for a technologically driven educational setting in ESL classrooms.

### SUCCESS OF INNOVATION

After the pupils and other users have completed all part, they were asked to give feedback in Google Form for the evaluation of the app. Therefore, for this evaluation, I have decided to choose Google Form to evaluate the whole performance of the application created. 17 of my former pupils have become the participants and give feedback through Google Form for the evaluation of the app. Lee and Cherner's (2015) rubric evaluation categories are used as the reference for the application evaluation survey. It includes 21<sup>st</sup> Century Skills (A2), navigation (B5), Goal Orientation (B6), Media integration (B8), Interactivity (C2) and Interest (C6).

From the feedback that I have gathered through Google Form, which was responded by 17 participants, majority (70.6%) 12 participants agree and (29.4%) 5 participants strongly agree that The Adventure of TIRPI is an interesting app that can arouse learners' interest which is shown in Figure 1 below.

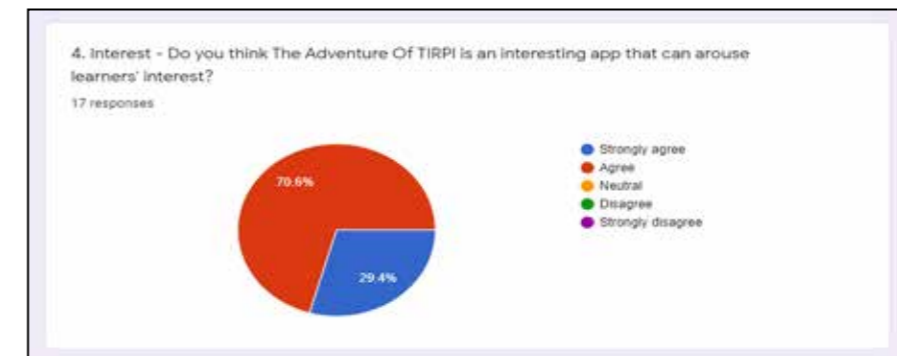


Figure 1 Responses regarding participants' interest on The Adventure of TIRPI

Figure 2 shows that over half of the participants have agreed that The Adventure of TIRPI includes various media and fun activities with a percentage of 52.9% (9 participants) while the other 8 participants (47.1%) strongly agreed on it.

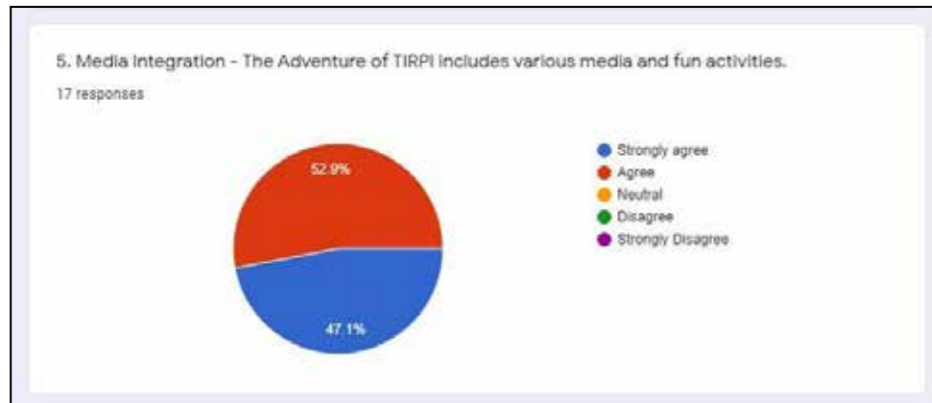


Figure 2 Responses regarding media integrations on The Adventure of TIRPI

Figure 3 and Figure 4 proves that The Adventure of TIRPI is very interactive by providing engaging instructional experience for the learners and it engages pupils with 21<sup>st</sup> century skills. This data indicates that The Adventure of TIRPI has a huge potential in achieving the objectives that I have planned which supports the effectiveness of The Adventure of TIRPI in teaching and learning ESL.

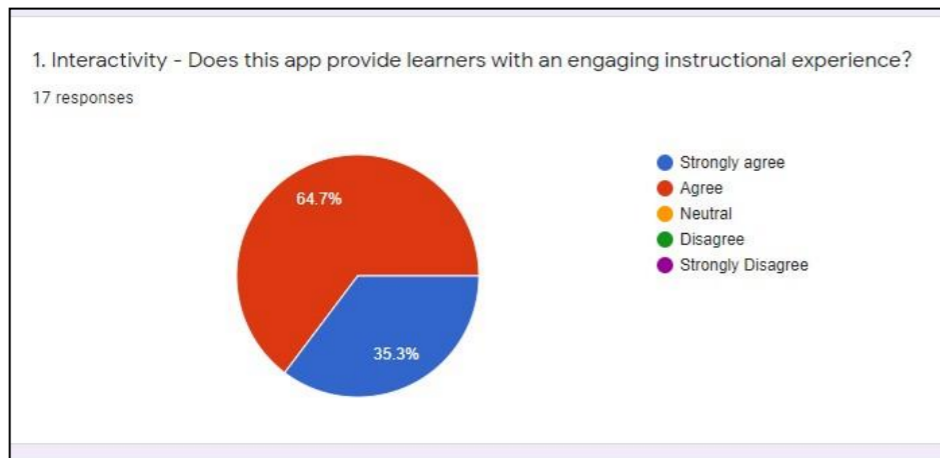


Figure 3 Responses regarding interactivity on The Adventure of TIRPI

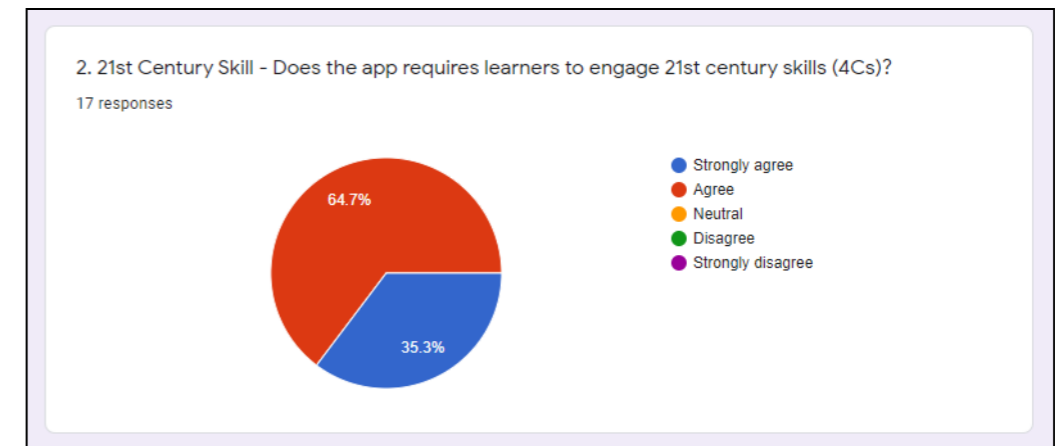


Figure 4: Responses regarding 21<sup>st</sup> Century skills engagement on The Adventure of TIRPI

Figure 5 below shows a bar graph on the overall rating of The Adventure of TIRPI. 4 of the participants rated 4/5 for the app while 13 of the participants rated 5/5 for The Adventure of TIRPI. To conclude, majority of the participants (76.5%) of the Year 3 pupils find the app to be excellent overall. Thus, it is safe to say that this innovation is suitable to be incorporated in the classroom and accessible to all users because it is completely free.

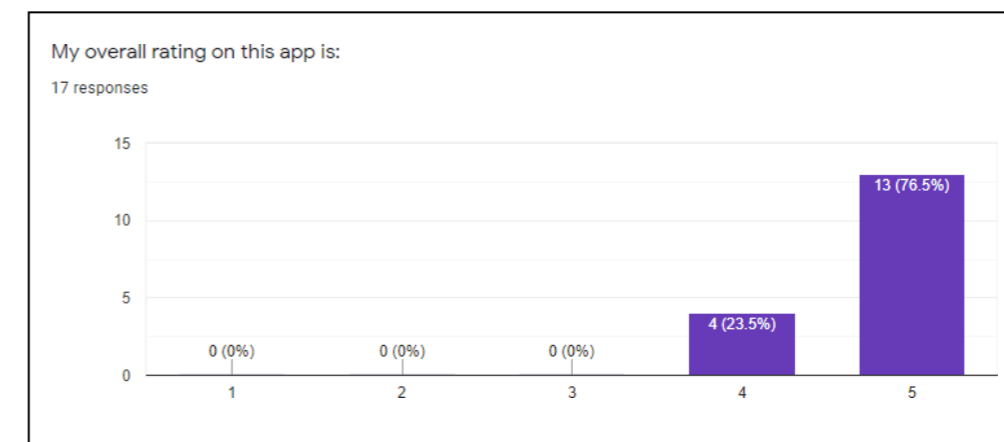


Figure 5 Overall rating of The Adventure of TIRPI

## The Haunting of 'HeVe' House

Avesha Veronica Law  
PISMP TESL (SK) Jun 2019

### INTRODUCTION

Auxiliary verb, also known as helping verb, is a verb that comes before the main verb in a sentence. Together the helping verb and the main verb form a verb phrase. The helping verbs 'to be' in Present Tense (is, are) are often a problem because pupils are under the assumption that they must use the same 'to be' verb throughout their writing (Jishvithaa, Tabitha & Kalajahi, 2013). This has caused grammatical errors in their speech and writing, which may consequently affect their proficiency level. Furthermore, there are pupils who avoid including the verbs 'to be' in their writing because in their mother tongue, the addition of verbs 'to be' is not required (Jishvithaa, Tabitha & Kalajahi, 2013). The helping verbs 'to be' is a difficult structure for second language learners to acquire. Based on my practicum experience, this can be proven through worksheets given to Year 2 pupils. Figure 1 and Figure 2 are the evidence of errors made by the pupils:

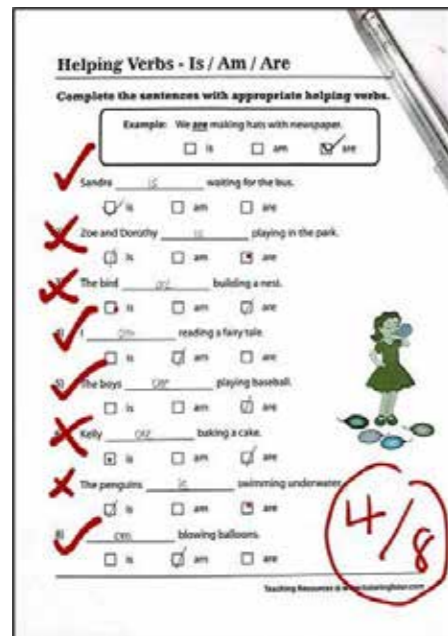


Figure 1: The pupil can answer some of the questions correctly, but still needs improvement.

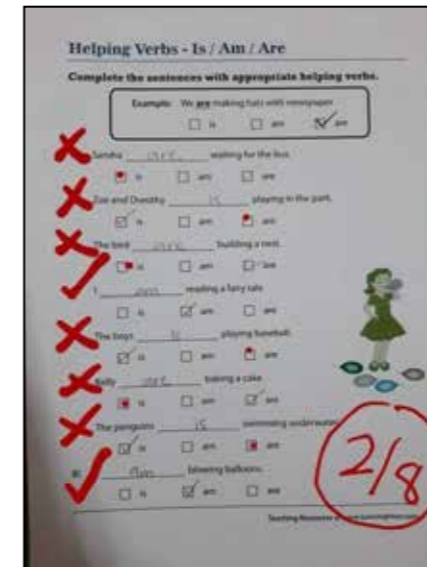


Figure 2: The pupil is not able to differentiate the usage of 'is' and 'are' correctly.

Hence, the digital innovation of The Haunting of 'HeVe' House will be able to address the problem of differentiating the helping verbs 'to be' in Present Tense (is, are) among Year 2 pupils in a virtual immersive learning method. It is a new type of educational experience which is meant to mimic the real world by providing pupils with an environment that is as close to reality as possible (Stegner, 2021). Research has shown that virtual immersive learning can improve overall learning outcomes for pupils, encourage higher engagement and improve memory recall for complex topics (Dick, 2021). The helping verbs 'to be' in Present Tense is an important grammar content in Unit 6: The Old House because pupils might not be able to write or speak English correctly if they are unable to acquire this grammar knowledge. This innovation is like an interactive learning package which provides the input of the focused grammar and proceeds to test their understanding through online assessment in one single platform. Moreover, it would be a cost-effective innovation which allows pupils to easily access it through their gadgets.

### OBJECTIVES

The objectives of this project are as follows:

- Pupils will be able to describe actions using 'is' and 'are' through "The Haunting of 'HeVe' House".
- Pupils will be able to ask and answer questions about actions using 'is' and 'are' through "The Haunting of 'HeVe' House".
- Pupils will be able to acquire house vocabulary through "The Haunting of 'HeVe' House".

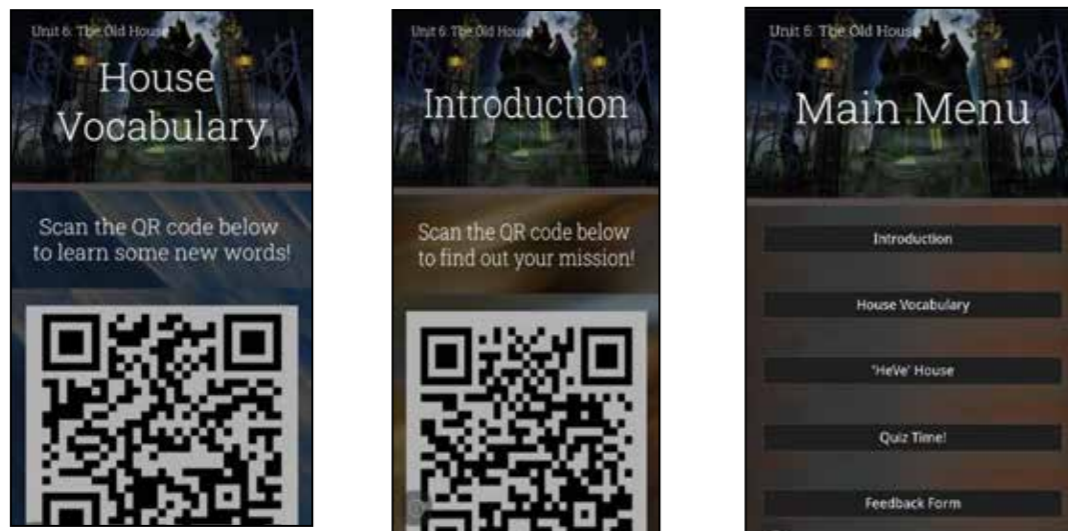
**INNOVATION ASPECT**

The Haunting of 'HeVe' House is a digital innovation that offers a virtual immersive learning experience together with online assessments to test pupils' understanding. It helps to address the issue of confusion between the helping verbs 'to be' in Present Tense (is, are) and introduce new vocabulary related to the topic. This innovation consists of 3 parts which are content, practice and assessment.

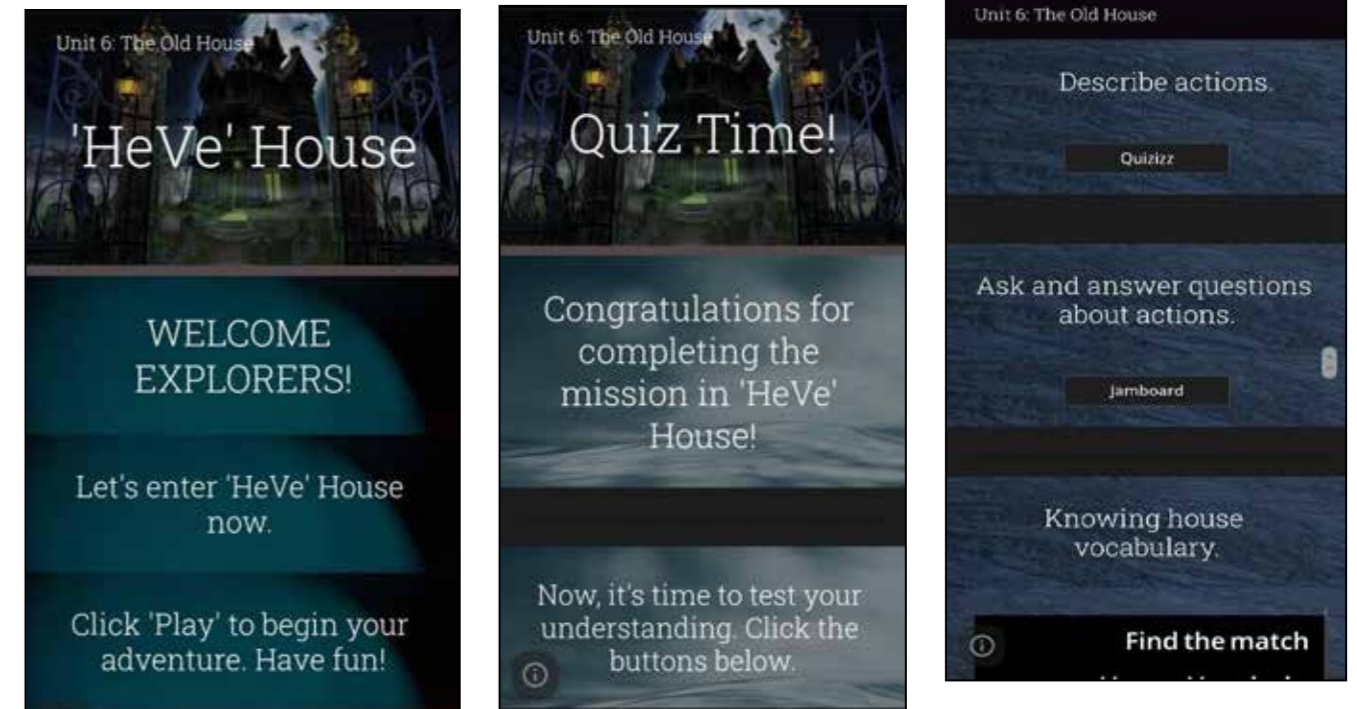
For content, pupils will be exposed to an Augmented Reality (AR) notes of house vocabulary in picture forms. The notes will appear virtually when they scan the QR code given to trigger their interest to learn further and at the same time, it enables pupils to learn new words which may be helpful for them when exploring the 'HeVe House'.

Next, pupils will proceed to a virtual world of an old house ('HeVe' House) where they will learn about 'is' and 'are' in every part of the house which includes 'HeVe' Living Room (Introduction to Helping Verbs), Scary StairS (Learn the 'to be' verb: 'is'), Creepy CELLARs (Learn the 'to be' verb: 'are') and AREIS Hall (The combination of 'is' and 'are'). The elements included are graphic notes and interactive characters which will help pupils to understand the grammar content.

Next, for the practice part, pupils need to understand the grammar content in each section of the 'HeVe' House and answer 1 quiz from the 'Quiz Monster' before moving to the next part of the house. The Haunting of 'HeVe' House provides various media including MyWebAR (Augmented Reality) and CoSpaces Edu (Virtual Reality) for the grammar content and Quizziz, Jamboard and Wordwall for assessments. The integration of multiple



media allows the innovation to cater to pupils' needs and offers a wholesome learning experience.



**ADVANTAGES OF INNOVATION**

In 'HeVe' House, there are 4 rooms that pupils need to explore to address the learning problem identified, which are 'HeVe' Living Room (Introduction to Helping Verbs), Scary StairS (Learn the 'to be' verb: 'is'), Creepy CELLARs (Learn the 'to be' verb: 'are') and AREIS Hall (The combination of 'is' and 'are'). Each room serves a different purpose for pupils to learn the grammar content. Firstly, 'HeVe' Living Room is created to introduce helping verbs to pupils that will explore the room. When they enter through the door, pupils can view the room from different angles. They can click on the characters to read their thoughts/dialogue about helping verbs and refer to the examples shown on the wall to get a glimpse on how 'is' and 'are' are used in sentences.



The design of the room fits the concept of the focused topic, which may spark the pupils' interest to learn and explore the room. Before going to the next room, pupils need to answer one quiz from the Monster Quiz to test their understandings of what they have learnt in the 'HeVe Living Room'. Therefore, pupils need to read every note in the room to answer the quiz correctly. If they are unable to do so, they will continue to stay and explore the room again. The concept of 'HeVe' House is similar to an escape room.



In the next few rooms which are Scary StairS, Creepy CEllARs and AREIS Hall, pupils will learn in depth about the helping verbs 'is' and 'are'. The concept is like 'HeVe' Living Room, where they will need to explore the room first and answer one quiz from the Monster Quiz. This learning method will help pupils to understand about helping verbs and thus, solve the problems identified.



## SUCCESS OF INNOVATION

Pupils are able to describe, ask and answer questions related to actions using 'is' and 'are'. With the help of CoSpaces, pupils explore through the virtual world of an old house, which is filled with grammar content and practice. Then, they proceed to Quizizz, Jamboard and Wordwall to answer online assessment in an interactive way. This concept is like the traditional method of teaching, where teachers introduce the input and later, provide pupils with exercise to assess their understanding. The usage of CoSpaces and

online assessments have a greater impact because this innovation is fun and engaging for pupils, especially for children their age who enjoy playing video games or smartphones.

Besides, pupils are able to acquire new house vocabulary through the AR graphic notes. It is a modernised way of providing notes, instead of asking pupils to copy down in their exercise book or providing a copy which they may lose it. Therefore, this innovation has a stronger impact on pupils. Pupils are able to refer to the AR notes anytime they want, using the QR code scanner in their smartphones. The grammar knowledge helps to improve their language proficiency for them to speak better English, focusing on the usage of 'is' and 'are' in speech and writing.

Furthermore, this innovation enables pupils to familiarise themselves with advanced technology that aids in their learning process. They navigate their way through the virtual world and learn to read instructions on their own, which promotes self-learning and eventually leads to a meaningful learning. Pupils learn better when they construct knowledge on their own. This innovation also enables pupils to become tech-savvy, which is vital in today's generation as the world will continue to develop into a technological era that requires young generations to be competent and literate in ICT.

## QUANTIFIERS MAGNIFIER

Azellecrystal Anak Jok  
PISMP TESL Jun 2019

---

### INTRODUCTION

“Quantifiers Magnifier” is a Doraemon-inspired mobile learning app to improve year 5 pupils’ quantifiers for countable and uncountable noun, namely ‘some, any, a lot of, much, many’ through games, explorations and formative assessments. Games created in this mobile app include ‘Checkpoint Exploration Game’ by using RPG Playground and ‘Multiple choice questions’ using Quizizz. A research conducted by Khadijeh and Monsen (2016) found that using internet online game can enhance students’ mastery of quantifiers and there is a significant difference between pupils who are taught using internet online game and those who are taught by conventional teaching.

I have selected a YouTube video to be used as the introductory video of the topic. Apart from that, I will also utilise the CoSpaces Edu app to create three different scenes that incorporate the elements of VR, which includes Gallery Walk and Escape Room. Moreover, quizzes and games will be used as the assessment tools. Thus, the innovation of ‘Quantifiers Magnifier’ is very significant to further improve my teaching practice and Year 5 pupils’ understanding of quantifiers for countable and uncountable noun. The ‘Quantifiers Magnifier’ digital application incorporates various kinds of media such as images, game-based learning, and virtual reality (VR). Images and academical icons are fully utilised as young learners are mostly visual learners, whereby pupils’ cognitive abilities in elementary schooling depend strongly on their visual sense. Moreover, words are abstract and rather difficult for the brain to retain, whereas visuals are concrete and more easily remembered (Luckner, Slike, & Johnson, 2012). On the other hand, Virtual reality (VR) creates a sensory experience for pupils as an alternative to reality. VR simulates a real and imagined environment that can be experienced visually in the three-dimensional surroundings (Okechukwu & Eze, 2011).

### OBJECTIVES

1. To improve my teaching practice in quantifiers for countable and uncountable noun namely ‘some, any, many, much, a lot of’ in sentence writing for Year 5 pupils using the ‘Quantifiers Magnifier’ application.
2. To improve Year 5 pupils’ quantifiers skills, namely ‘some, any, many, much, a lot of’ in sentence writing by using the ‘Quantifiers Magnifier’ application.

### INNOVATION ASPECT

The problems that I have identified during my first phase of practicum, in which has led to the innovation of ‘Quantifiers Magnifier’ is the confusion when it comes to applying correct quantifiers to describe countable and uncountable noun, especially when describing imprecise quantity. It has becoming very common for Malaysian English as a Second Language Learners (ESL) to wrongly used quantifiers, both in spoken and written discourse. The reason to this is, the Malay language only consists of one word to describe more than one objects, which is ‘*banyak*’. In the Malay language, ‘*banyak*’ is being used to describe both countable and uncountable noun (Siti Aisyah, 2013). Due to this issue, most ESL learners is Malaysia simply add any quantifiers to denote imprecise quantity without considering the grammatical structure. In reading activities that require pupils to determine imprecise quantity based on given situations, quantifiers are essential components because they mark special relationships between the amount of subjects and the countability of the subjects. Therefore, it is crucial for me to address the issue of quantifiers for countable and uncountable noun, namely ‘some, any, many, much, a lot of’ using the “Quantifiers Magnifiers” application as I do not want my pupils to encounter the same problems in the future.

Thus, the innovation of ‘Quantifiers Magnifier’ is very significant to further improve my teaching practice and Year 5 pupils’ understanding of quantifiers for countable and uncountable noun. The ‘Quantifiers Magnifier’ digital application incorporates various kinds of media such as images, game-based learning, and virtual reality (VR). The element of virtual reality (VR) is created by using CoSpaces, while the game-based learning is created by using RPG Playground. The last component of the innovation includes a quiz which is created by using Quizizz. All of these components are combined in a platform called ‘Thunkable’. Each of the component in this application consists of statements that is meant to introduce and expose the pupils to the correct use of quantifiers and questions in the form of games to enhance and strengthen the pupils understanding on how to apply the correct quantifiers when describing countable and uncountable nouns. The following are the print screens that highlight the features of the innovation:

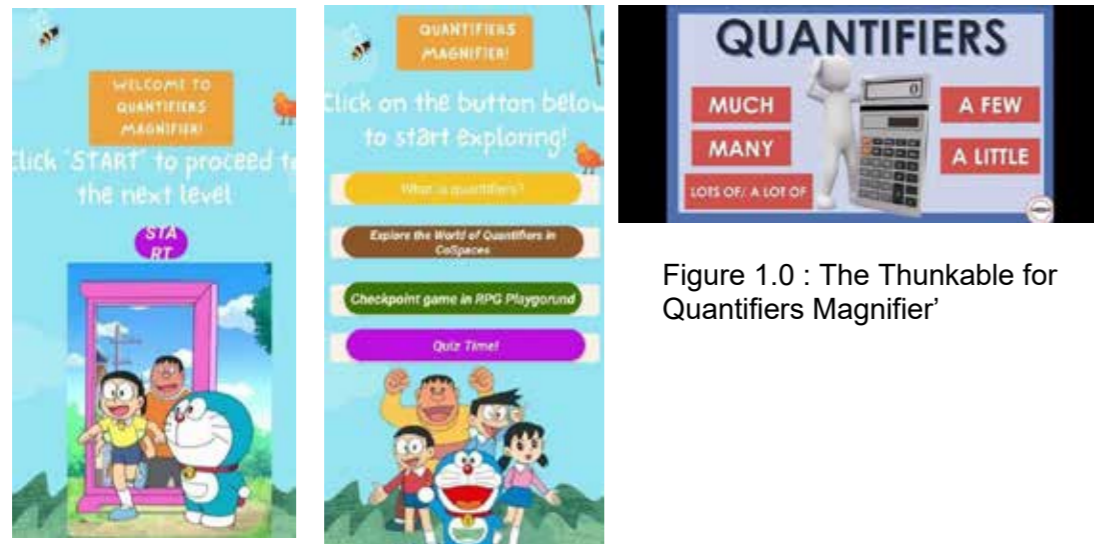


Figure 1.0 : The Thinkable for Quantifiers Magnifier'

The above figure shows the front page of the Thinkable for 'Quantifier Magnifier' innovation. Here, the pupils will need to click on the 'start' button to explore the contents that have been prepared. The pupils clicked on the first button, which is 'What is quantifiers?', pupils will be led to a YouTube video. This YouTube video expose the pupils on how to use quantifiers correctly when describing countable or uncountable nouns, especially when describing imprecise quantity.



Figure 2.0 Screenshots of first scene of CoSpaces

When the pupils clicked on the second button, which is 'Explore the world of Quantifiers in CoSpaces', the pupils will be led to the first scene in CoSpaces as shown in Figure 2.0. Here, the pupils will need to click on the character to move to the next scene.



Figure 3.0 Screenshots of the second scene of CoSpaces

In the second scene, pupils will explore a 'Gallery Walk' showing notes about quantifiers pasted on a board every board.

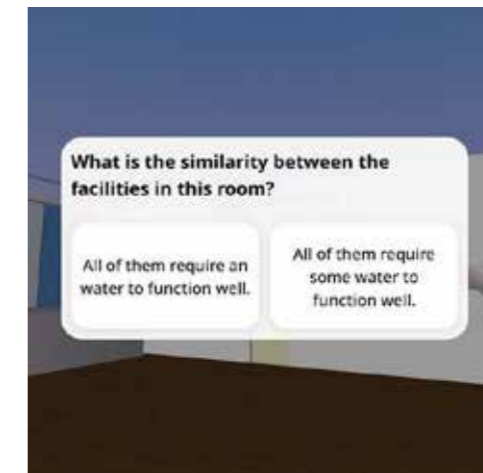


Figure 4.0 Screenshot of the third scene of CoSpaces

The third scene is the final scene in CoSpaces. Here, the pupils will be in a bathroom consists of three bathroom facilities. Pupils will need to click on the door and answer a short question in order to escape this room. The short question is to summarize the pupils understanding on the use of quantifiers for countable and uncountable nouns.



Figure 5.0 Screenshots of station games in RPG Playground

Once the pupils clicked on the button 'Checkpoint game in RPG Playground', the pupils will be led to the RPG Playground scene in which consists of four checkpoint games. Here, the pupils will need to answer questions in all checkpoints whereby they need to apply their knowledge on quantifiers. If they got a correct answer, they will proceed to the next checkpoint.

**ADVANTAGES OF INNOVATION**

The advantages of this innovation, are firstly, the flow can be easily followed by the pupils. In this innovation, I applied the flow of teaching and learning that the pupils experienced in the classroom, whereby the teacher will kick start the lesson by introducing the pupils to the topic of the lesson and what are the things that they should know about the topic. Then, the pupils will be given an exercise before their understanding is tested and assessed. Thus, this will be a good learning package for the pupils as the flow of the digital learning package are very much familiar to them and they are able to follow the pace of the lesson. Next, the digital learning tools can be navigated easily. The virtual reality (VR) and game-based learning component that I have included, namely CoSpace and RPG Playground consist of clear instruction which helps the pupils to navigate themselves throughout the learning. In the CoSpace, the pupils need to click on the character in order to move to the next scene.

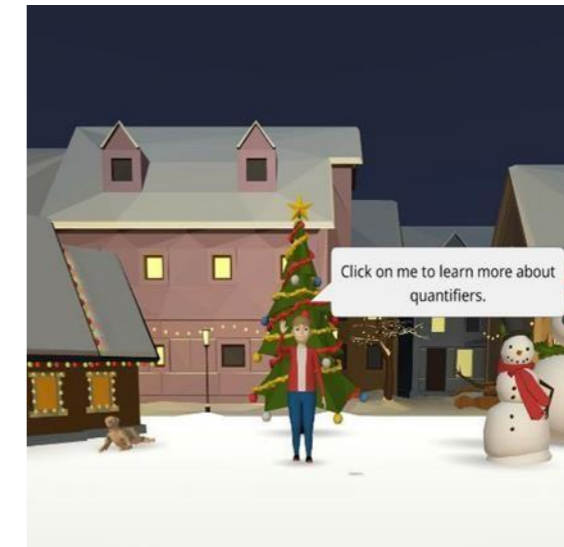


Figure 6.0 Scene in CoSpace

Lastly, this digital innovation focuses on enriching the pupils on their knowledge of quantifiers based on the notes that have been given through practices. In this digital innovation, the pupils will go through a phase of enrichment practice via RPG Playground before being assessed via Quizziz. This method shows that the pupils learning is enhanced by integrating theory and practices. Students become capable and competent practitioners if they have an essential additional skill which is the ability to gain and utilize knowledge from practice (Dunlosky et al., 2013). Thus, the pupils understanding on the concept and application of correct quantifiers will be enhanced and improved. This is also in line with the English phrase 'practice makes perfect'.



Figure 7.0 Practices and assessment that the pupils do in 'Quantifiers Magnifier'



## SUCCESS OF INNOVATION

This “Quantifiers Magnifier” application has attracted the pupils’ attention to be more engaged with English lesson and to improve their mastery of quantifiers to determine imprecise quantity by using the quantifiers ‘many, much, any, some, a lot of’. The use of highly immersive online learning and game-based learning will engage the pupils more with the lesson, as compared to traditional classroom convention. This is further supported by Akour (2020) who notes that game-based learning engages students more deeply in solving complex class works and they concentrate much harder to challenge each other to solve homework.

Apart from that, this digital innovation is also expected to pose a positive impact on my professional practice so as to improve my teaching skills in quantifiers for countable and uncountable noun among Year 5 pupils. I believe that the use of this digital innovation to teach quantifiers will step up my teaching strategy and will eventually improve my pupils’ performance in learning. Moreover, the use of digital application is less stressful as compared to the conventional classroom teaching. Game based learning refers to the using of games power in educational purposes (All et al., 2016) where it can be used to define the accomplishment by using games as a learning method without any stress or pressure on students to improve student’s education level. Lastly, there is no financial involved in the process of designing and creating the “Quantifiers Magnifier” application. Therefore, the development of the digital application is within financial limitations.

## CO-READ COMPREHENSION

Christine anak Juntai  
PISMP TESL (SK) Jun 2019

---

### INTRODUCTION

The title, Co-read Comprehension is chosen related to the comprehension issue as being addressed in the innovation. The use of the “Co-Read” term refers to the assistance in reading, whereas in digital innovation, reading has been assisted through interactive platforms such as CoSpace, Gamilab and Quizziz. The feature of the Co-space is to offer immersive and self-explore learning in line with the suitable technology incorporated in the classroom such as providing the platform to create content of reading comprehension, to incentivize pupils to learn through 2D or 3D modelling, with AR games and books. The main feature of the CoSpaces is to cater to the reading comprehension aspect of language hence the effective learning approaches may be integrated with a touch of technology while taking the initiative to include the element of fun learning in the classroom. In terms of content creation, pupils are able to participate in the making of the learning materials such as coming up with their own ideas of fun reading comprehension texts of passages. Overall, the innovation does promote the intention of critical thinking and creativity in the classroom.

### OBJECTIVES

The objective of the digital innovation, Co-read is as follows,

1. To help pupils master one short text with the ability to understand and respond clearly.
2. Providing the skills of decoding, and enhancing fluency in reading

### INNOVATION ASPECT

Describe the problem(s) identified. Elaborate on the innovation that has been produced to overcome the problem(s). Include a print screen of the innovation in the report.

Reading comprehension is one of the prominent aspects of language learning, under the scope of the reading component. Reading comes after listening and speaking skills

with the purpose of decoding, understanding and comprehension among readers (Kumar and Wani, n.d). Apart from that, reading comprehension skills are vital in the interpretation and inferring of meanings and facts, thus an excellent possession of the skill may improve the overall level of comprehension in the language skills (Kaya, 2015). Reading comprehension influence may cause by psychosocial factors such as mother tongue influence and pressure and anxiety (Rusli, Yunus & Hashim, 2018). As a result, low performances in fluency and proficiency in reading comprehension has been rooted in the slow development of the English language, especially in the reading component. Furthermore, the reading comprehension skills among pupils are needed to be polished in order to cater to their language abilities and skills. Thus, the integration of CoSpaces and Thinkable apps, in delivering the objectives in line with immersive learning and technology-based learning is prominent in the innovation.

**ADVANTAGES OF INNOVATION**

The innovation serves the purpose of the development of pupils’ reading comprehension skills, encouraging active lesson participation and pursuing technology-based learning in the classroom. The innovation of the Co-read is planned to ease pupils’ performances in the reading comprehension aspects of language learning through the incorporation of AR books and games. For instance, the use of AR books and games may assist pupils’ ability to comprehend the content of learning easily as content is brought to reality as real-life experiences. Audiences especially pupils will find it enjoyable to focus on the topic skills, which in this case the comprehension skill through gamification methods and ease their understanding through visual-spatial teaching approach. At the moment of the technology-assisted classroom, it is pivotal to ensure each pupils’ needs are to be catered and fulfilled, hence are the initiatives of facilitating pupils in content creation, as to assist them to create their own way of learning. Thus, the incorporation of digital innovation in teaching and learning lessons goes in line with the 21st-century learning characteristics and features, which emphasise fun learning opportunities.

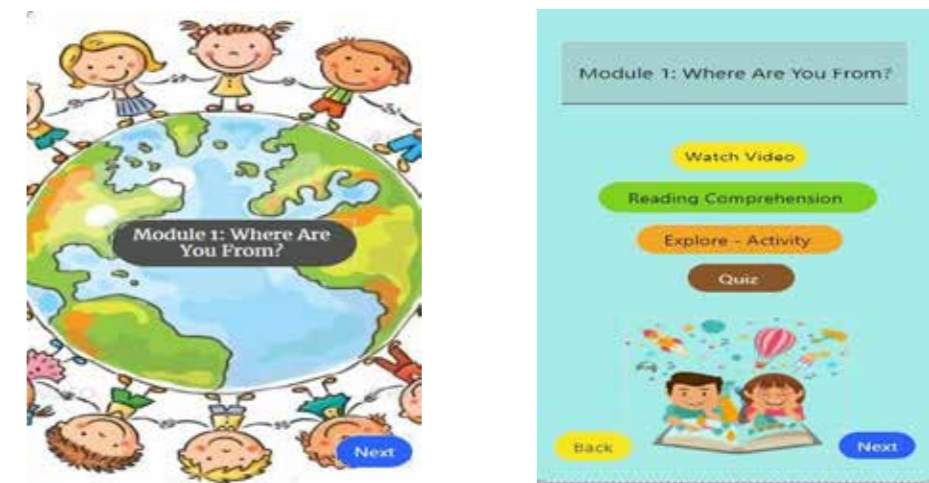


**SUCCESS OF INNOVATION**

In the aspect of teaching-learning, there are a couple of things that could be considered as success such as the enhancement of the comprehension abilities, such as providing the propose to ease of learning of comprehension especially among non-native English speakers. The innovation proposes a fun learning approach with the incorporation of technology in teaching and learning hence the improvement of interest and focuses span during teaching and learning lessons have been prominent. Features such as interactive input and games could come off as enjoyable to audiences. Other than that, the innovation provides skills of decoding by enhancing fluency in reading. Through intensive topic details in learning input, audiences could access skills such as language coding and comprehension. These factors are have developed and considered as the success factors of digital innovation.

Next, it shows a huge success in the production cost aspect considering low budget and costs are invested with enormously positive feedback. Low cost for marketing and advertising using social media share and send features, with a low budget of less than 30 Malaysian Ringgit. Cut on advertising and marketing budget helps to aid financial patch on innovation feature and its implementation.

As of feedback aspect, the digital innovation outnumbered the expectation, as the audience found it convenient and user-friendly. The simple and interactive system of the digital innovation prompts the audience to be immersed in the game-based learning and interactive games as the activities.



**Innovation Title: The Witch's Secret Spell**

Nazatul Haslinda binti Ahmad

PISMP TESL June 2019

**SYNOPSIS**

The Witch's Secret Spell is based on the Topic 8 of the Get Smart Year 2 book which is about the body parts vocabulary and adjective of shape, size and colour. It is entitled The Witch's Secret Spell as the innovation takes up a story-telling theme. The pupils would play the games from an explorer's point of view who seeks to find out the witch's secret spell (body parts and adjective content). This innovation comprises of virtual reality game created with Cospaces, normal educational games such as Quizziz, Classkick as an assessment platform and Genially application as both input media and assessment media. The innovation enables the pupils to learn interactively and enjoy their learning session.

**OBJECTIVES**

The objectives of the innovation are as follows:

- Pupils are able to identify body parts vocabulary correctly.
- Pupils are able to recognize the adjective based on the learnt structure.
- Pupils are able to categorize the adjective by completing the task given.

**INNOVATION ASPECT**

The innovation is created by implementing the ADDIE model. ADDIE stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. It is a specific model that helps educators and creators to plan, design, and evaluate their project systematically and effectively. Every step helps the creator to achieve the content, data and result that will be used for the next part. This innovation started with the Analysis step which requires the creator to do needs assessment on the current English classroom learning issues and

requirement. During this level, I have identified and decided to bring up the issue of lack of vocabulary to converse on daily basis – specifically body parts vocabulary and adjectives.

The design phase is where I decide on the instructional method to achieve the objectives in the previous phase. This decision includes handpicking the application that caters to the targeted problems and content. Next, the development phase is where bring the idea from earlier stages to a concrete form. The applications included are Cospaces, Quizizz, WebAR, Genially and Classkick. Then, we have the implementation phase in which we experiment on the prototype that we have created. I will have to do a test run on the project I have created to pupils and teachers. This phase should help the creators see if their project is able to promote the pupils' understanding on the topic. Lastly the evaluation model. This is where the effectiveness of the innovation will be measured thoroughly. Its ability to cater to the problem aimed will be revised and improvement shall be done if deemed necessary.

**ADVANTAGES OF INNOVATION**

The Witch's Secret Spell (TWSS) is a digital innovation specifically created to remedy the issue of lack of vocabulary used in daily conversation. The choice of vocabulary for this innovation is based from Topic:8 from Get Smart Year 2 which are body parts vocabulary and adjectives of shapes, colour and size. This innovation enables the pupils to master the vocabulary through several activities created with a variety of application. Firstly, all games, exercises and notes are compiled under google site. Google site is well-known for its user-friendly features which explains why teachers always opt for Google site to arrange their teaching material. The application I have used for this innovation are Cospaces, Genially, Classkick, and Quizizz. These applications are the solution to our evolving digital learning environment.

## SUCCESS OF INNOVATION

The development of this innovation did not require any physical cost as it is created through online platforms such as Cospaces, Genially, WebAR, Classkick and Quizizz which requires no fee and are available for public use. The project is marketed through social media platforms mainly personal Instagram account, WhatsApp application and Twitter. These platforms are the easiest and most user-friendly platform for me to share my innovation and encourage participation on the test-run phase. These platforms also ease the process of collecting feedbacks from the user.



Marketing the product on Instagram platform.

## DemoAd (*Demonstrative Adjectives*)

Nur Syahadha binti Bolhar@Bolhan

PISMP TESL (SK) June 2019

## INTRODUCTION

Grammar is essential because it gives information that can assist the comprehension of the reader. It is the structure which allows the writer to express definite message to the audience. There are still a huge number of pupils who struggle to distinguish the difference between the demonstrative adjectives "This/These" and "That/Those". This issue occurs due to the fact that they have little to no exposure to the importance of learning grammar rules. This statement is supported by Murtisari (2020), who believed that young learners tend to have less awareness to grammar and language proficiency since it is not emphasised enough, especially for schools in rural areas. Hence, to be more precise, demonstrative adjective falls under one of the most important components of grammar, under parts of speech. According to Ahmed (2020), errors made when using demonstrative adjectives occur since the speaker faces difficulty in identifying whether the noun is singular or plural and whether the object is located nearer or farther away from the speaker. Based on the assessments that I have done on my Year 2 pupils during my Practicum Phase 1 recently, I can observe that they struggle to understand the concept of demonstrative adjectives. Also, it is important to note that the pupils come from the rural areas, which makes it harder for them to have access to knowledge in this ICT- inclined era.

To overcome these issues, I am planning to develop a cost-effective application that is technology advanced but is still accessible for those who live in a lower bandwidth, such as the rural areas. According to Ali (2000), digital learning is more interactive and memorable than textbooks or teacher-centred teaching learning, they provide better context, a greater sense of perspective, and more engaging activities than traditional education methods. Therefore, I have chosen CoSpaces, Genial.ly, WebAR, Quizizz, Kahoot and Wix to create an interactive application to address the issue. The digital innovation will be called DemoAd, which will be free and there will be different platforms integrated into Wix to create it.

DemoAd offers multiple interactive activities for student-centered learning that focusses specifically on reading and writing skills. The content of the digital innovation is compiled on Wix platform. It aims to remedy the confusion between demonstrative adjectives, "This/These" and "That/Those". To further illustrate, the pupils will need face the first stage before moving to the next stages.

**OBJECTIVES**

By the end of the activities, most pupils will be able to:

- a) differentiate between ‘This’ and ‘These’ correctly.
- b) differentiate between ‘That’ and ‘Those’ correctly.

**INNOVATION ASPECT**

DemoAd offers multiple interactive activities for student-centered learning that focusses specifically on reading and writing skills. The content of the digital innovation is compiled on Wix platform. It aims to remedy the confusion between demonstrative adjectives, “This/These” and “That/Those”. To further illustrate, the pupils will need face the first stage before moving to the next stages.



Figure 1: First page of DemoAd

Firstly, the Year 2 pupils will be exposed to clothing vocabularies by using Canva to show the content and then create an avatar through the application, Hero Maker. The finished product will be posted on Padlet. The pupils will then play a colouring activity to make them become accustomed to the clothing vocabularies. This is done through an application called, Quiver, which is an Augmented Reality (AR) application and will make the coloured character comes to life.



Figure 2: Second page of DemoAd

Secondly, the pupils will be directed to learn more about adjectives in general. This is done by including general information of adjectives on the Wix platform itself and the examples are included by integrating WebAR, which is accessible by scanning the QR code provided. Their comprehension of adjectives will be tested by using Quizizz.

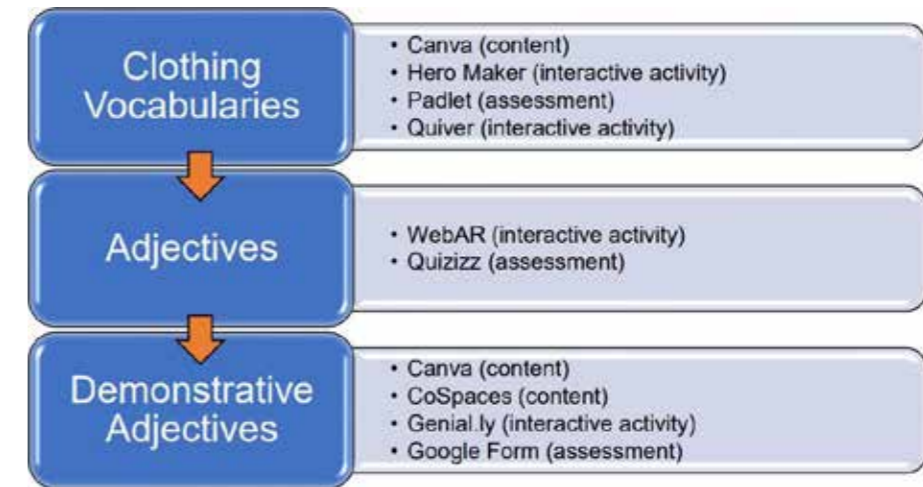


Figure 3: Third page of DemoAd

Thirdly, the pupils will finally learn about demonstrative adjectives. They will need to head over to Canva to learn more about the subject matter. Then, they will need to move to CoSpaces to see how demonstrative adjectives are usually integrated in real life situations. Lastly, their understanding will be tested by playing an Escape-The-Room game through Genial.ly. Google Forms are integrated into Genial.ly, which act as a method of assessment.



Figure 4: Fourth page of DemoAd



Flow Map 1: Components of the activities that are integrated into DemoAd

**ADVANTAGES OF INNOVATION**

The digital innovation that I have created, DemoAd, aims to provide the users with the feeling of learning in a fun and meaningful environment. Digital learning as an effort to lean more towards student-centered learning will make the learning process more memorable and effective. Also, it is important to inject the pupils with technologically advanced learning tools like DemoAd in order to prepare them to face today’s world where being a technology savvy person is unavoidable.

**SUCCESS OF INNOVATION**

DemoAd is created on Wix, which is a free website. Other platforms that are integrated into the application such as Genial.ly, Quizizz, Padlet, Google Forms, are free and accessible to everyone. Hence, the cost of development of this application is completely free. Based on the sharing made in social media and the online survey made on Google Forms, there are a few feedbacks that I have received regarding DemoAd. The feedbacks that I have received so far are encouraging. Most of the respondents really enjoyed the VR feature in CoSpaces and the Escape-The-Room game in Genial.ly. Also, it is important to note that the pupils complemented the interactivity of the digital innovation as a whole.

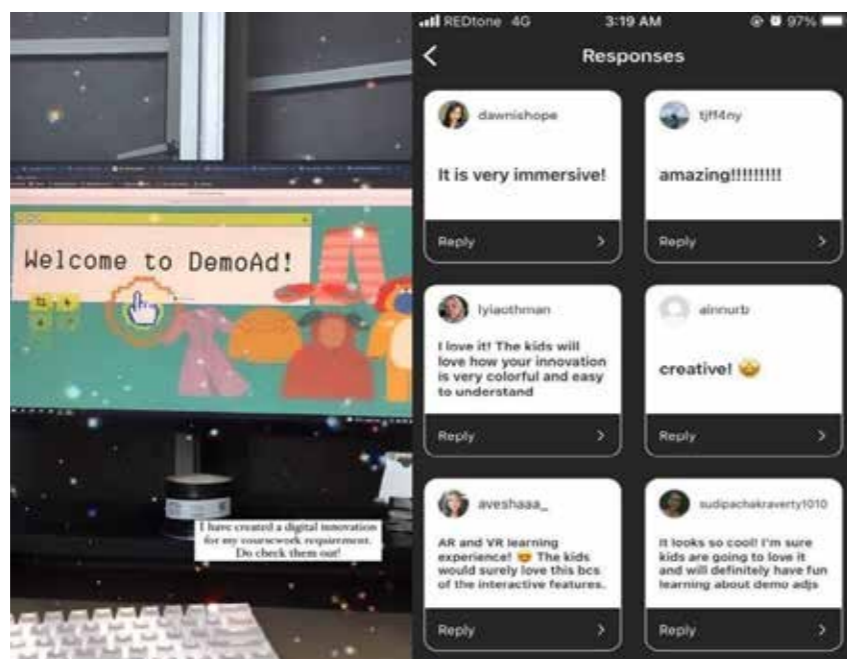


Figure 5: Feedback from respondents

## COUNTED!

Sudipa Chakraverty  
PISMP TESL (SK) JUNE 2019

### INTRODUCTION

Counted! is created to address the problem year 3 pupils have when differentiating between the correct determiner for countable and uncountable nouns. The *count* in the first part of the name stands for uncountable and countable nouns. On the other hand, the *ed* is taken from the first two letters of *determiner*, which is the word class the innovation is focused on addressing. The letters *d* and *e* switch places in order to create the name Counted, which implies the pupils are going to use the application to learn about the determiners used for countable and uncountable nouns.

### OBJECTIVES

The objectives of this project are as follows:

1. Pupils will be able to identify and master at least 4 determiners
2. Pupils will be able to write at least 4 determiners correctly
3. Pupils will be able to read and match at least 5 determiners correctly
4. Pupils will be able to answer at least 5 questions about determiners correctly

### INNOVATION ASPECT

Aligned with the standard-based English language curriculum (SBELC) in accordance with the Common European Framework of Reference for Languages, primary 3 pupils should be learning countable and uncountable nouns and their determiners at level 2 of the Common European Framework (CEF). Errors made in recognising countable and uncountable nouns will lead to incorrectly identifying the determiners for each type of noun and this will further lead to difficulties in the four language skills. During practicum phase 1, I had to prepare remedial activities for the pupils when teaching them about countable and uncountable nouns in order to ensure they could understand the subject matter clearly and not make grammatical errors. The common errors that I noticed during teaching the pupils countable and uncountable nouns is that they are unsure about the determiners that need to be used with the nouns. Lester

(2008) states that there are four important types of determiners: articles, demonstrative, possessives and quantifiers that language learners need to learn about when learning about countable and uncountable nouns. Hence, pupils need to grasp determiners and use the correct quantifier when talking about countable and uncountable nouns.

Hence, to overcome the aforementioned issues, I wished to develop a cost-effective and user-friendly application that allows pupils to grasp the concept of countable and uncountable nouns along with their respective quantifiers correctly. Therefore, the innovation proposed to solve the teaching and learning problem is Counted! Counted! offers a number of activities for active learning that encompasses different language skills such as reading and writing.

The main aim of the application is to enhance the mastery of pupils in identifying the correct determiners between *a*, *an*, *some* and *any* for countable and uncountable nouns. The various elements included in the application are basic information in the form of infographics about countable and uncountable nouns, as well as their respective determiners. Next, there are three videos about determiners, one which includes a cartoon to attract the pupils' attention and a virtual reality (VR) space using Cospaces which the pupils can navigate to explore about determiners for countable and uncountable nouns. For the assessment, Counted! incorporates the use of Scratch for writing and Educandy for a matching game about determiners as well as Wordwall for a maze chase game.

Counted! encompasses various forms of media and this is aligned with the research conducted by Godhe, Lilja and Selwyn (2019) who state that digital technology use nowadays diversifies beyond the dominance of laptop, tablet and smartphone use. Lege et. al. (2020) supports this statement by saying there are often high levels of student engagement and motivation when teachers incorporate virtual reality (VR) in the classroom. Hence, it is imperative that multiple platforms are integrated into this application so that the pupils can access content and view it from various perspectives.

## ADVANTAGES OF INNOVATION

From the interview conducted with the English teacher of year 3B and the survey done with the pupils, it can be concluded that overall, the application requires learners to engage 21st century skills (4Cs - critical thinking, creative thinking, communicating and collaborating). Kaufman (2013) states that 21<sup>st</sup> century skills and 4C's are important for pupils to drive their own learning through inquiry as well as work collaboratively to research and create projects that reflect knowledge. Counted! managed to achieve these criteria as it engages pupils actively in applying the 4C's. Besides that, Counted! accommodates and caters to a wide range of learners with different learning styles and has a diverse array of integration that includes various forms of media and fun activities. Razawi et. al. (2011) states that it is necessary for language teachers to identify and work on the diversity of learner differences. This is important as teachers could therefore prepare a better lesson plan or adopt different teaching approaches to cater to the diverse learning styles among the pupils. Hence, Counted! was developed to include a diverse array of integration that includes various forms of media and fun activities.

## SUCCESS OF INNOVATION

Counted! provides users with a positive effect on their awareness on the importance of digital learning as a tool for fun learning, particularly in the mastery of determiners for countable and uncountable nouns. This innovation also plays a very important role in providing pupils with the resources necessary to reach the level of mastery set in the DSKP. Incorporating virtual immersive learning in the innovation also benefits the pupils. Dalgarno and Lee (2010) state that using 3D virtual learning environments are important to increase the likelihood of obtaining higher learning gains as compared to using traditional paradigms. Hence, using VR can provide an immersive learning environment for pupils to achieve the stipulated learning outcomes. All the apps used in the making of Counted! are free to use and pupils only need to create a free account in order to gain full access to them. The pupils will only need to download the app onto their respective devices through the shared file and also download Cospaces in order to access the Cospace created to teach them about determiners. Hence, Counted! is meant to promote learning in a fun and creative way that can grab pupils' attention



and is intended to provide a fun learning environment for pupils to learn using virtual reality and interactive content.

ATTACHMENTS



Figure 1.0 Home page of application

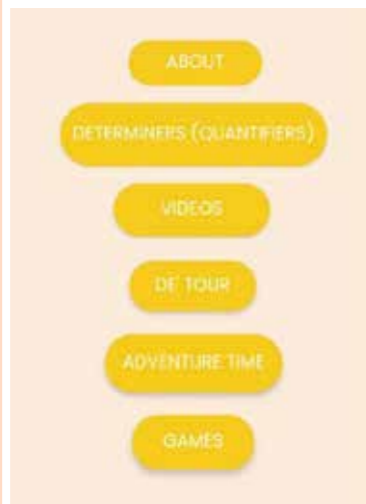


Figure 2.0 Content page of application

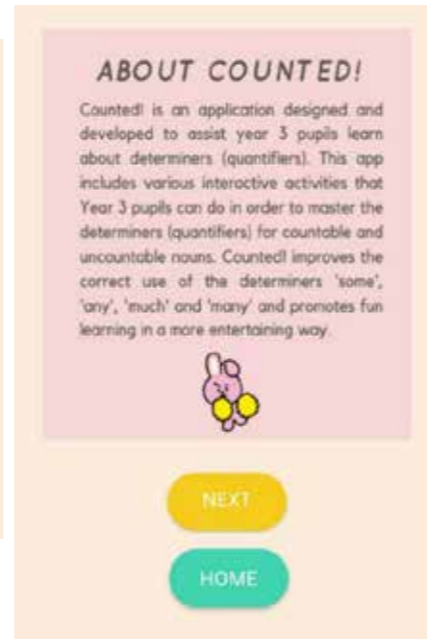


Figure 3.0 About page of application



Figure 4.0 Infographics about determiners

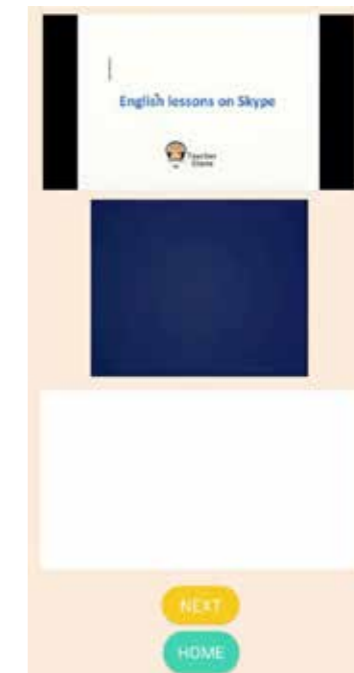


Figure 5.0 Videos about determiners

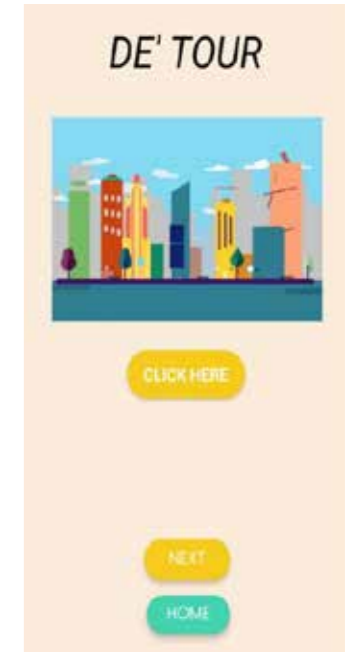


Figure 6.0 Cospaces (VR) page



Figure 6.1 Cospaces (VR) space

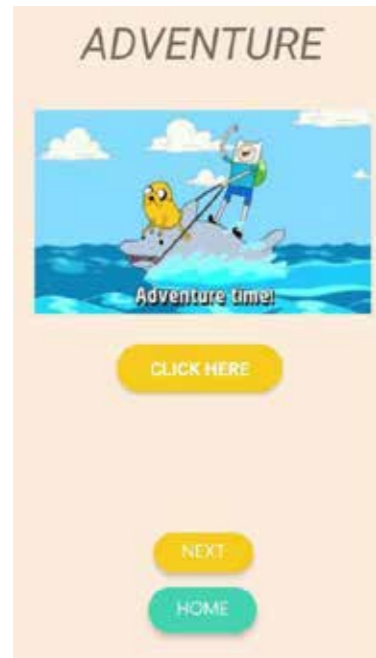


Figure 7.0 Scratch page



Figure 7.1 Scratch assessment

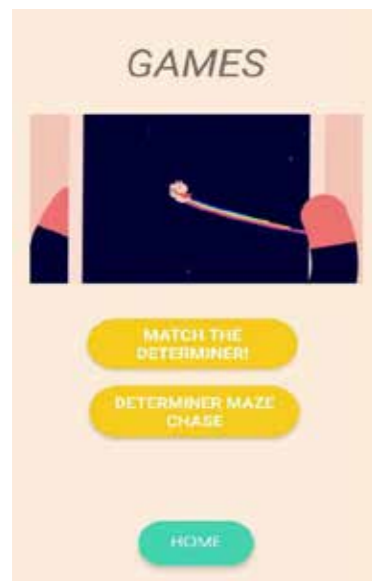


Figure 8.0 Game page of application



Figure 8.1 Educandy determiner pairs game



Figure 8.2 Wordwall Pacman determiners game

back cover