

e-SPeDIP2020

e-SEMINAR PENYELIDIKAN DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN 2020
PERINGKAT KEBANGSAAN
Penyelidikan Dan Inovasi : Pemacu Ke Era Pendidikan Industrial Revolution 4.0 (IR 4.0)
24 – 25 Jun 2020
www.spedip2020.com

IPG KAMPUS SULTAN ABDUL HALIM,
08000 SUNGAI PETANI, KEDAH

DADU VPC

AHLI:
DR. ARFAH BINTI AHAMAD (KETUA)
HJ. MOHD NOOR BIN AHMAD
HJ. SUHEMI BIN ABDUL
HJ. ABDUL RAHIM BIN OTHMAN
DATIN DR. HJH. WAN ROSLINA BINTI WAN ISMAIL
PN. HJH. NORMI BINTI MOHD DALI
PN. HJH. NAFISHAH BINTI JUSOH

PENYATAAN MASALAH

Membatang, menyebut dan membunyikan merupakan asas kepada kemahiran membaca. Elemen ini merupakan kemahiran yang perlu dikuasai sepenuhnya oleh murid tahap satu mahu pun pra sekolah. Apabila gagal menguasai kemahiran tersebut akan menyukarkan murid untuk menguasai kemahiran membaca dan menulis. Kelemahan menguasai kemahiran membatang, menyebut, membaca dan menulis menyebabkan mereka ketinggalan dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

Murid tidak dapat menyebut perkataan kvk tanpa visual.

Murid tidak dapat mengenal pasti/memadankan huruf vokal selepas huruf konsonan.

Murid tidak dapat menyebut bunyi suku kata kv dengan tepat. Hal ini kerana murid sering keliru dan lupa akan bunyi suku kata kv apabila vokal dipadankan dengan konsonan.

IMPAK

Impak utama daripada penghasilan inovasi alat permainan **Dadu VPC** ialah:

1. Berupaya mewujudkan suasana PdP yang menyeronokkan.
2. Berupaya mendidik murid berfikir untuk menyelesaikan masalah.
3. Berupaya mendidik murid bekerjasama untuk menyelesaikan masalah.
4. Berpotensi untuk dikomersialkan sebagai satu alat bantu mengajar (ABM) yang menjadi amalan terbaik untuk PdP murid menguasai suku kata kvkv.

NILAI TAMBAH

Visual (V)

- Allensi & Trollip (1991) - proses pembelajaran secara tidak formal
- mewujudkan suasana - merangsangkan atau penguasaan sesuatu kemahiran

Bermain

- Jean Piaget (1962) - tujuan main - menggerakkan perkembangan kognitif kanak-kanak serta memperkukuhkan pembelajaran yang baru diajarkan dalam suasana yang tenang
- Vygotsky (1967) - Main membantu perkembangan bahasa dan pemikiran. Struktur otak akan membentuk melalui penggunaan simbol dan alat - memperlebihi proses pemikiran yang tinggi melalui bermain
- Slavia (2006) - kesedah pengajaran - berpusatkan murid yang menarik akan menyebabkan PdP dalam kelas akan lebih menyeronokkan.
- Rozaiman, Zamri, Noor Izam & A. Rahman (2011) - amalan pendidikan masakini - meihkan warganegara yang produktif dan mampu menyelesaikan masalah secara kritis dan kreatif

NILAI KOMERSIAL

Menarik, interaktif & mudah dibawa → Pemasaran domestik → Kos efektif

Memenuhi keperluan DSKP Bahas Melayu, tahap satu sekolah Rendah dan Pra sekolah → Implementasi pedagogi PAK-21



<https://padlet.com/arfahamad69/rkgaltufk2m1ek>



<https://online.fliphtml5.com/oujvi/rzwa/#.Xt-mB16GUzY.gmail>

PENGENALAN

- Bermain sambil belajar merupakan satu kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang bukan sahaja menyeronokkan tetapi juga membantu perkembangan kognitif, psikomotor dan emosi murid-murid. sama ada kepada murid pra sekolah mahu pun kepada murid tahap satu di sekolah rendah. Permainan pula merupakan satu alat yang digunakan untuk bermain. Pelbagai permainan boleh dicipta dan diaplikasikan dalam usaha guru-guru untuk mencapai objektif PdP.
- Dalam bahasa Melayu, kemahiran bermula daripada mengenal, mengecam dan menyebut kata, membatangkan, membunyikan suku kata dan seterusnya membaca perkataan. Jika seseorang murid tidak boleh menguasai kemahiran membatang dan menyebut suku kata menyebabkan murid tersebut tidak boleh menguasai kemahiran membaca.

PENGENALAN

- Oleh itu, **Dadu VPC** merupakan satu inovasi PdP yang menggabungkan elemen alat permainan iaitu dadu, visual dan juga aktiviti abad ke-21 iaitu **Placemat Consensus** sebagai satu inisiatif untuk membantu murid-murid pra sekolah atau tahap 1 menguasai suku kata kvkv dalam subjek bahasa Melayu.
- Huruf asas vokal a, e, i, o, u dan tanda x akan ditulis pada dadu tersebut. Manakala pada **Placemat Consensus** terdapat 20 visual yang mewakili suku kata kvkv yang telah ditulis huruf konsonan.

OBJEKTIF

- Murid dapat membatangkan suku kata kvkv
- Murid berfikir
- Menggalakkan murid berfikir untuk menyelesaikan tugasan suku kata kvkv
- Murid dapat membatangkan suku kata kvkv
- Murid berfikir
- Menggalakkan murid berfikir untuk menyelesaikan tugasan suku kata kvkv
- Murid bekerjasama
- PdP menyeronokkan
- Murid menjalani suasana PdP yang menyeronokkan

CARA PELAKSANAAN DADU VPC

1. Empat orang murid akan berada dalam satu kumpulan.
2. Setiap murid berada di tempat masing-masing pada **Placemat Consensus (PC)**.
3. Setiap PC mengandungi 20 perkataan kvkv. Manakala setiap satu petak dalam PC mengandungi lima (5) perkataan kvkv yang berbeza dan pada setiap perkataan tersebut terdapat satu ruang kosong huruf vokal yang perlu diisi oleh murid.
4. Pada permukaan dadu terdapat lima huruf vokal a, e, i, o, u dan huruf x.
5. Apabila guru menipukan wisel sebagai menandakan bermulanya sesi permainan ini, murid-murid akan melontarkan dadu di atas PC.

CARA PELAKSANAAN DADU VPC

6. Apabila guru menipukan wisel sebagai menandakan, bermulanya sesi permainan ini, murid-murid akan melontarkan dadu di atas PC.
7. Huruf vokal yang terdapat pada permukaan dadu yang dilontarkan oleh setiap murid tadi akan diisi pada perkataan kvkv berdasarkan gambar di atas PC.
8. Sekiranya murid mendapat huruf x pada dadu tersebut, murid perlu melontar dadu semula.
9. Wisel akan dibunyikan apabila masa cukup 5 minit.
10. Sebagai fasilitator, guru akan bersama-sama murid menyemak huruf vokal yang diisi oleh murid-murid pada setiap suku kata kvkv.

CARA PELAKSANAAN DADU VPC

11. Setiap murid akan membatangkan suku kata yang mereka isi dengan huruf vokal.
12. Guru membantu murid yang melakukan kesilapan dalam sebutan dan penulisan.
13. Selesai aktiviti, murid menyalin semua 20 perkataan kvkv tersebut di dalam buku kerja yang disediakan dalam inovasi **Dadu VPC**.
14. Sebagai aktiviti penutup, murid perlu menjawab latihan yang disediakan di dalam buku kerja inovasi **Dadu VPC**.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
 INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS SULTAN ABDUL HALIM 08000 SUNGAI PETANI, KEDAH

DADU VPC

DR. ARFAH (KETUA)

HJ. MOHD NOOR, HJ. SUHEMI, HJ. ABDUL RAHIM, PN. HJH. NORMI, PN. HJH. NAFISHAH, DATIN DR. HJH. WAN ROSLINA

MESRA PENGGUNA

1. **Dadu VPC - Pailet (Guru)**
 • Guru boleh melayari maklumat dan cara penggunaan inovasi **Dadu VPC** di alam maya melalui **pailet** dan **QR code**
2. **Flip latihan - Pailet (Guru)**
 • Guru boleh dapatkan flip latihan kvkv melalui maya **pailet** dan **QR code** untuk membantu pembelajaran anak-anak.
3. **Flip latihan - Pailet (Ibu bapa)**
 • Ibu bapa boleh dapatkan flip latihan kvkv melalui maya **pailet** dan **QR code** untuk membantu pembelajaran anak-anak.

<https://online.fliphtml5.com/oujvi/rzwa/#.Xt-mB16GUzY.gmail>

<https://padlet.com/arfahamad69/rkgaltufk2m1ek>

MESRA PENGGUNA

4. **Penyimpanan yang kemas**
 • Mudah disimpan di dalam bekas yang disediakan.
5. **Berkualiti**
 • Berkualiti dan tahan lama kerana dibuat daripada bahan yang kekal.
6. **Penggunaan yang mudah**
 • Mudah digunakan kerana **Dadu VPC** dilengkapi dengan cara pelaksanaan dan latihan penguasaan yang disediakan secara maya.
7. **Bahan bantu**
 • Bahan bantu yang bekassan dan sesuai untuk murid tahap satu dan pra sekolah.

Dadu VPC merupakan satu inovasi PdP yang menggabungkan elemen alat permainan iaitu dadu, visual dan juga aktiviti abad ke-21 iaitu **Placemat Consensus** sebagai satu inisiatif untuk membantu murid-murid pra sekolah atau tahap 1 menguasai suku kata kvkv dalam subjek bahasa Melayu.

Inovasi alat permainan **Dadu VPC** berupaya mewujudkan suasana PdP yang bukan sahaja menyeronokkan tetapi juga mendidik murid-murid berfikir dan saling bekerjasama untuk menyelesaikan masalah.

DADU VPC = PERMAINAN DADU + VISUAL + RUMUSAN + BERMAIN + PEMBELAJARAN KOPERATIF PLACEMAT CONSENSUS

DADU VPC

Latihan KV + KV

NAMA : _____

KELAS : _____

SEKOLAH : _____

<https://online.fliphtml5.com/oujvi/rzwa/#.Xt-mB16GUzY.gmail>