



e-SPeDIP2021

e-SEMINAR PENYELIDIKAN DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN 2021

PERINGKAT KEBANGSAAN

Kelestarian Penyelidikan Pendidikan Dan Inovasi Ke Arah Revolusi Industri 4.0 Dalam Mendepani Pandemik Covid-19



'ME-HIS-JUG-SONOGI'

PAK21 PDPR SEJARAH TAHUN 4



CHERYL SABAN DANUR **VELLYRIANA DINDA ANAK NELTY**

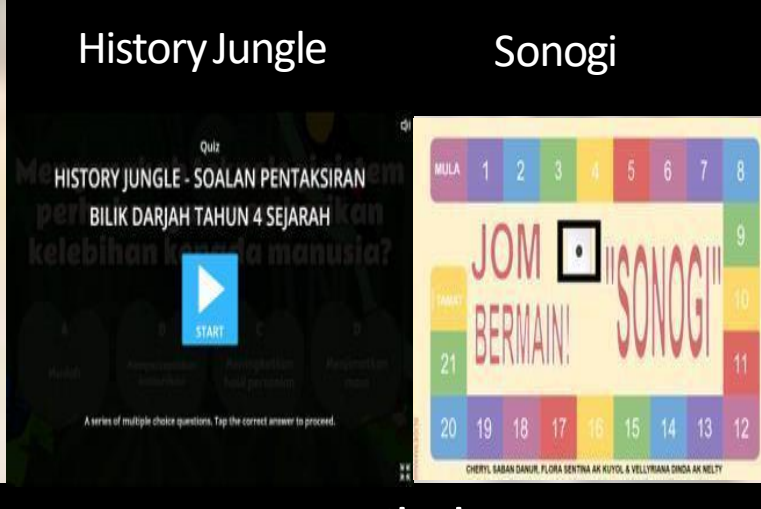


FLORA SENTINA ANAK KUYOL **WONG MEE LENG**

ABSTRAK

'Me-His-Jug-Sonogi' dalam PAK 21 PdPR Sejarah Tahun 4 (Media sosial, PBD-History Jungle, Sosial, Permainan-'Sonogi') merupakan satu usaha inovatif selaras dengan pendidikan Abad ke-21 PdPR yang bertujuan untuk membekalkan pengalaman pembelajaran yang aktif dan menyeronokkan dalam kemahiran mengingati ciri kehidupan manusia Zaman Prasejarah dalam aspek sosial serta ekonomi dan sumbangan teknologi Zaman Prasejarah kepada kemajuan inovasi pada masa kini dalam kalangan murid Tahun 4 bagi mata pelajaran Sejarah. Penguasaan kemahiran 4Cs, iaitu Kritis, Kreatif, Komunikasi dan Kolaborasi ditekankan dalam PdPr dengan empat buah sekolah rendah di zon tengah dan zon selatan Sarawak melalui Google Classroom (GC) kepada 5 orang murid. Kaedah kualitatif dan kuantitatif telah digunakan untuk mengenal pasti keberkesanan dan kebolegunaan 'Me-His-Jug-Sonogi' dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah melalui Google Classroom iaitu nota dalam Media sosial, PBD- History Jungle dan juga Permainan 'Sonogi'. Pengkaji telah melaksanakan projek PdPR dengan adanya dapatan PBD 1 dan PBD 2 dengan kaedah kuantitatif. Dapatan temubual juga digunakan untuk 5 orang murid ini. Semasa tindakan dalam GC kelas, murid didapati sangat berminat, seronok dan belajar melalui 'Me-His-Jug-Sonogi' dalam Parking Lot, 'Post it notes'. Dapatan Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) murid turut menunjukkan peningkatan skor min +42% dalam tempoh masa seminggu sahaja. Penekanan pengajaran dan pembelajaran untuk 'Me-His-Jug-Sonogi' bukan sahaja dapat digunakan dalam mata pelajaran sejarah malahan boleh juga dilakukan dalam mata pelajaran lain seperti Matematik, Bahasa Melayu dan juga Sains. 'Me-His-Jug-Sonogi' untuk membangkitkan peluang pembelajaran PAK21 semasa PdPR yang berpusatkan murid dan berbandukan apps QR Code bersama telefon pintar yang dapat diakses di mana-mana murid berada serta dapat dimuat turun dalam telefon pintar dan juga komputer sendiri.

Kata kunci : Zaman prasejarah, sejarah tahun 4, PdPR, 4Cs



Media sosial History Jungle Sonogi

Pernyataan masalah **Objektif** **Sumber Ilham** **Cara penyediaan** **Kurikulum**

- Pernyataan masalah:**
 - Pelajar berasa mudah jemu dalam PdPr.
 - Kurang sesuai untuk murid yang lemah.
 - Kaedah latih tubi melalui WhatsApp, Telegram.
 - Kaedah bercerita melalui group WhatsApp, Telegram.
 - Ketidakepatbagalan gaya pengajaran guru.
 - Tidak menggunakan PAK21 yang tersedia.
 - Pelajaran mudah bosan dan tidak menumpukan perhatian sepenuhnya.
- Objektif PAK21 'ME-HIS-JUG-SONOGI':**
 - Memudahkan Pengajaran dan Pembelajaran terhadap aktiviti Sejarah.
 - Mengelakkan rasa mudah jemu pelajar dalam PdPR.
 - Menggunakan pendekatan *active learning and learning is fun* untuk mengajar mata pelajaran Sejarah kepada pelajar.
- Sumber Ilham:** SLIDESGO, WORDWALL, SLIDESMANIA
- Cara penyediaan:** Sumber ilham: Slidesmania, Wordwall dan Slidesgo. Memuat turun ketiga-tiga sumber ilham. Memasukkan maklumat beserta gambar. Memasukkan soalan beserta pilihan jawapan.
- Kurikulum:** DOKUMEN STANDARD KURIKULUM DAN PENYAKSIAN SEJARAH TAHUN 4 2018

Cara pelaksanaan 'ME-HIS-JUG-SONOGI'

CARA PELAKSANAAN 'ME-HIS-JUG-SONOGI' - ('MEDIA SOSIAL')

- Memberikan penerangan tentang perjalanan PAK21 'MEDIA SOSIAL'.
- Pelajar akan melayari pelbagai media sosial yang mereka gemari seperti Facebook, Instagram, Google, Twitter dan sebagainya bagi mendapatkan maklumat.
- Pelbagai maklumat berkenaan kehidupan manusia Zaman Prasejarah akan disediakan kepada pelajar melalui pendedahan 'Media Sosial'.
- Pelajar akan menerokai kehidupan manusia Zaman Prasejarah dalam aspek sosial serta ekonomi dan sumbangan teknologi Zaman Prasejarah kepada kemajuan inovasi pada masa kini.

CARA PELAKSANAAN 'ME-HIS-JUG-SONOGI' - ('HISTORY JUNGLE')

- Pelajar diminta untuk menjawab soalan-soalan Ujian Pra buat pertama kali melalui 'History Jungle'.
- Pelajar akan menjawab 10 soalan melalui 'History Jungle'.
- Jika jawapan pelajar betul, maka simbol betul akan muncul.
- Jika jawapan pelajar salah, maka simbol salah akan muncul selaras dengan pembetulan jawapan.
- Setelah menjawab kesemua soalan, pelajar akan melihat paparan jumlah markah dan dapatan tempoh masa menjawab.
- Pelajar diminta untuk menjawab soalan-soalan Ujian Pos melalui 'History Jungle' dengan mengulangi langkah 2 hingga 5.

CARA PELAKSANAAN 'ME-HIS-JUG-SONOGI' - ('SONOGI')

- Pelajar secara individu atau berkumpulan bermain permainan 'SONOGI'.
- Pelajar secara individu atau berkumpulan memaling dadu untuk beralih ke tapak soalan.
- Setelah menjejak tapak soalan, para pelajar akan memberikan jawapan masing-masing.
- Jika jawapan pelajar betul, pelajar boleh beralih ke tapak seterusnya.
- Jika jawapan pelajar salah, pelajar perlu kembali ke tapak soalan.

Dapatan ujian Dapatan pemerhatian Refleksi murid

Dapatan Ujian Sejarah Tahun 4

Ujian Pra	48.8
Ujian Pos	91.3
+42.8%	

Dapatan Pemerhatian:

Pemerhatian tingkah laku murid / pelajar	Temu bual murid-murid
1. Murid minat dengan inovasi 'Me-His-Jug-Sonogi' secara dalam talian semasa PdPR.	1. 'Me-His-Jug-Sonogi' tidak membosankan dan sangat menarik.
2. Mereka tidak mudah jemu atau bosan dalam PdPR.	2. Aktiviti menarik minat saya untuk aktif semasa PdPR dijalankan.
3. Pelajar mudah faham menggunakan pendekatan <i>active learning and learning is fun</i> .	3. Senang dan mudah difahami.

PARKING LOT: POST-IT-NOTES

KECEKAPAN: Mesra pengguna kerana boleh digunakan semula untuk topik yang lain. Mudah digunakan di mana-mana kerana boleh muat turun dalam telefon pintar. Boleh diubahsuai mengikut kesesuaian topik atau mata pelajaran yang lain.

Kekuatan

Aspek Kekuatan	Penghuraian
Kreativiti	Kaedah pembelajaran pengilhaman yang baharu menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi untuk membantu pembelajaran aktif murid dalam Sejarah Tahun 4 semasa PdPr melalui 'Me-His-Jug-Sonogi' PAK21 PdPr Sejarah Tahun 4.
Kesignifikanan	-Membangkitkan nilai sosialisasi murid yang sihat semasa aktiviti 'Me-His-Jug-Sonogi' dapat dilaksanakan waktu PdPr melalui Google Meet. -Kemahiran Insaniah (Kepimpinan) murid ditekankan semasa permainan 'SONOGI' untuk mencapai skor tertinggi dalam masa singkat. -Melahirkan pemikiran <i>Imaginatif, kritis</i> dan <i>kreatif</i> untuk kehendak semasa dan masa depan negara.

Aspek Kekuatan	Penghuraian
Keberkesanan kos	-Tiada kos yang digunakan
Potensi Pelaksanaan	-Mewujudkan pembelajaran yang bermakna & menyeronokkan semasa PdPr seperti dinyatakan dalam Manual PdPr Versi 2 2021 melalui Google Meet. -Membangkitkan peluang pembelajaran PAK21 semasa pdpr yang berpusatkan murid dan berbandukan apps QR Code bersama telefon pintar. -Pencapaian ujian meningkat sebanyak + 42.5% dalam tempoh seminggu untuk keempat-empat buah sekolah.

Aspek Kekuatan	Penghuraian
Kecekapan	-Mesra pengguna kerana boleh digunakan semula untuk topik yang lain. -Mudah digunakan di mana-mana kerana boleh muat turun dalam telefon pintar. -Boleh diubahsuai mengikut kesesuaian topik atau mata pelajaran yang lain.

Link video pelaksanaan

- https://youtu.be/xAmJGE7q_dg
- <https://youtu.be/X-bt5ePAT6U>
- <https://youtu.be/EfVmcL6HFCs>
- https://youtu.be/q2m_cP_2XtY

QR CODE :

