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

14 - 15 SEPTEMBER 2021

"5W-HIS-FUN-WARA"
PdPR PAK21 SEJARAH TAHUN 4

Elwee Binti Fred (Ketua)

Dr. Roziah Binti Mohamad Ali (Pensyarah)

Wong Mee Leng (Pensyarah)

Ifaa Izni Dahiyah Binti Abd. Rahman

Jessica Daisy Anak Yison

ABSTRAK

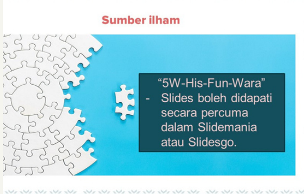
Inovasi PAK21 PdPR atas talian yang bernama '5W-HIS-FUN-WARA' (5W-HIS-History Walk 5W1H, Fun- Indoor Fun Learning, KEM-WARA -Kembara Parameswara) merupakan satu usaha inovatif selaras dengan pendidikan Abad ke-21 PdPR untuk membantu menguasai fakta sejarah melalui teknik 5W1H tentang rentetan pembukaan Melaka dan dapat membangktkan perkembangan pembelajaran aktif dan menyeronokkan dalam kelas sejarah khususnya dalam memupuk empati murid terhadap tokoh pejuang berserta peristiwa bersejarah. Penguasaan kemahiran 4Cs, iaitu Kritis, Kreatif, Komunikasi dan Kolaborasi juga ditekan melalui '5W-HIS-FUN-WARA' disebabkan situasi pandemik covid 19 yang kritikal di negeri Sabah dan Sarawak. Untuk mengenal pasti keberkesanan dan kebolehgunaan ''5W-HIS-FUN-WARA' dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah, pengkaji telah melaksanakan inovasi ini dengan adanya Ujian Pra, Ujian Pos dan melalui pemerhatian pelajar dalam PdPR Google Meet. PAK21 bernama "In-Fun' dibina untuk kegunaan Ujian Pra dan Ujian Pos sebelum dan selepas PdPR dilaksanakan. Semasa tindakan kelas, murid didapati sangat berminat, seronok dan belajar melalui bermain melalui permainan KEM-WARA yang direka cipta. Analisis ujian murid turut menunjukkan peningkatan skor min +43.1% dalam tempoh masa seminggu sahaja daripada 5 buah sekolah di negeri Sabah dan Sarawak. Penekanan pengajaran dan pembelajaran untuk '5W-HIS-FUN-WARA' bukan sahaja dapat digunakan dalam mata pelajaran sejarah malahan boleh juga dilakukan dalam mata pelajaran lain seperti Sains, Bahasa Melayu dan juga Bahasa Inggeris. Penggunaan '5W-HIS-FUN-WARA' dalam Sejarah abad ke-21 membolehkan proses PdPR banyak membantu guru menerangkan isi pelajaran dan konsep kronologi, mudah digunakan, serta mampu menarik perhatian murid dengan taknik 5W1H. '5W-HIS-FUN-WARA' direka cipta atas pelaksanaan PdPR yang menyambut Naratif Baharu Amalan Pendidikan KPPM 2019 yang berfokus pembelajaran berasaskan perkembangan murid untuk memenuhi kehendak semasa dan masa depan negara seperti dinyatakan dalam Manual PdPR Versi 2 2021 dan juga PPPM 2013-2025.

Kata Kunci : sejarah tahun 4, Melaka, PdPR, Teknik 5W1H

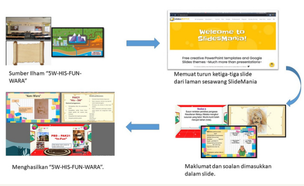
1.Pernyataan masalah

2. Objektif

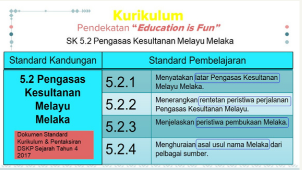
3. Sumber Ilham



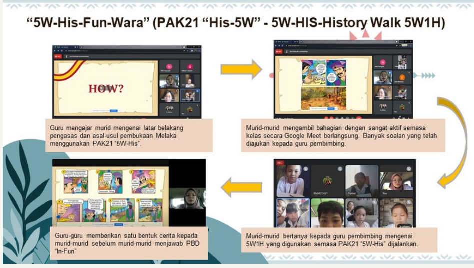
4. Cara penyediaan

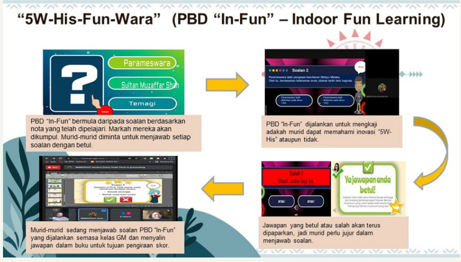


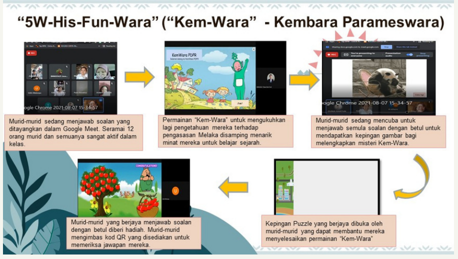
5.Kurikulum



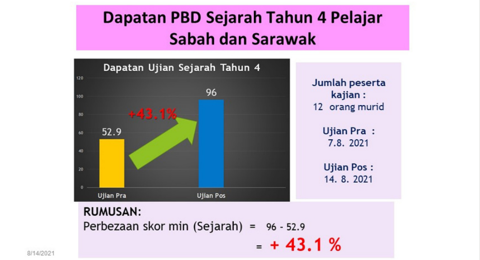
6. Cara pelaksanaan "5W-HIS-FUN-WARA"







7. Dapatan ujian



8. Dapatan pemerhatian

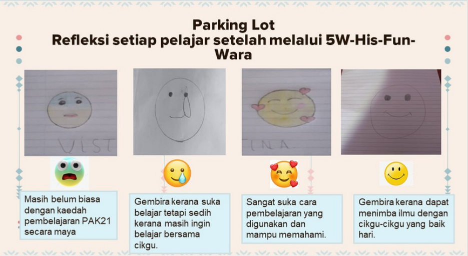
Pemerhatian GM Pelajar

1. Murid minat dalam permainan '5W-His-Wara' daripada penggunaan kaedah lama
2. Kelihatan berinisiatif meneruskan belajar fakta dengan alatan permainan "5W-His-Wara" dengan bimbingan guru yang minima.
3. Murid dapat belajar melalui bermain dengan permainan 'Kem-Wara' melalui telefon pintar atau komputer sendiri
4. Murid sangat aktif dan berkomunikasi dengan guru walaupun tidak kenal

Refleksi pelajar

1. Satu alternatif BBB yang mudah dan murah untuk pembelajaran Sejarah dalam abad ke-21.
2. Murid berinteraksi dengan PAK21 PdPR yang diaplikasikan.
3. Pembelajaran aktif dengan suasana yang menggembirakan dikesan semasa pelaksanaan PAK21 PdPR dengan "5W-His-Wara'
4. Murid berasa seronok belajar sejarah melalui PAK21 PdPR atas talian melalui '5W-His-Wara'

9. Refleksi murid



10. 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 '5W-His-Wara' PAK21 PdPr Sejarah Tahun 4 dengan Teknik 5W1H. • Inovasi ciptaan sendiri, asli dan digunakan semasa PdPR disebabkan situasi pandemic covid 19 yang masih kritikal di negeri Sarawak.
Kesignifikanan	• Membangkitkan nilai sosialisasi murid yang sihat semasa aktiviti '5W-His-Wara' dapat dilaksanakan waktu PdPr melalui Google Meet. • Kemahiran Insaniah (Kepimpinan) murid ditekankan semasa permainan 'kem-Waral' untuk mencapai skor tinggi dalam masa singkat. • Melahirkan pemikiran imaginatif, kritis dan kreatif untuk kehendak semasa dan masa depan negara.

Aspek Kekuatan	Penghuraian
Keberkesanan kos	• tiada kos yang digunakan kerana menggunakan teknologi atas talian untuk pelaksanaan PAK21 PdPR
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 berpandukan apps QR Code bersama telefon pintar. • Pencapaian ujian meningkat sebanyak + 43.1% dalam tempoh seminggu untuk 5 buah sekolah di negeri Sabah dan Sarawak

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.

Semakan jawapan