



Alvinie Treassi Andry
Dr. Roziah binti Mohamad Ali

"ON-HIS-TERANG" PDPR SEJARAH TAHUN 5

Wong Mee Leng
Ain Azzira binti Sandallull
Lailatul Syahreen binti Sakawi

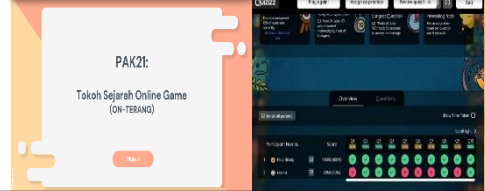
ONLINE HISTORY JOURNAL



ABSTRAK

Inovasi atas talian bernama (**On-His-TERANG**) iaitu *Online History Journal* dan *Tokoh Sejarah Online Game* merupakan satu usaha inovatif selaras dengan pendidikan Abad ke-21 yang bertujuan untuk membantu guru melaksanakan Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) sebagai alternatif pembelajaran norma baharu iaitu Google Meet (GM) akibat pandemik covid 19. Guru sejarah perlu mengenal pasti kaedah PdPR yang sesuai supaya murid dapat menguasai kandungan mata pelajaran Sejarah iaitu topik tokoh pahlawan tempatan dengan 'On-His-TERANG' bersertakan teknik 5W1H. Pengkaji meneroka cara yang berbeza dan bersesuaian untuk kelangsungan dan peningkatan pelibatan murid dalam PdPR demi menguasai kemahiran 4Cs, iaitu Kritis, Kreatif, Komunikasi dan Kolaborasi secara kolaboratif dengan guru-guru sejarah sekolah rendah di negeri Sabah dan Sarawak. Untuk mengenal pasti kebolegunaan dan keberkesanan 'On-His-TERANG' dalam pengajaran dan pembelajaran topik Perjuangan Tokoh Tempatan Menentang British bagi murid Tahun 5 secara khususnya, pengkaji telah melaksanakan inovasi ini secara kolaboratif di beberapa buah sekolah rendah di negeri Sarawak dan Sabah. Analisis ujian murid turut menunjukkan peningkatan skor min +28.2% dalam tempoh masa seminggu sahaja untuk 7 buah sekolah di negeri Sabah dan Sarawak. 'On-His-TERANG' dipercayai bukan sahaja dapat digunakan dalam mata pelajaran Sejarah malah boleh juga dilakukan dalam mata pelajaran lain seperti Sains, Bahasa Melayu dan juga Bahasa Inggeris. 'On-His-TERANG' merupakan satu usaha inovatif 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 2.0 2021 dan juga PPPM 2013-2025.

ON-TERANG Ujian Bilik Darjah



Penyataan Masalah

Pernyataan masalah

1. Kesukaran untuk melaksanakan aktiviti PAK21 secara dalam talian.

Pembelajaran secara dalam talian telah menyukarkan pelaksanaan PAK21 kerana kebanyakan **aktiviti PAK21** iaitu **soal dan jawapan** di **dalam kelas** dan **tidak relevan** untuk dijalankan secara dalam talian.

Pernyataan masalah

2. Kaedah pengajaran lath tulis.

Pembelajaran secara dalam talian telah menyebabkan guru-guru hanya **berhadapan** **melalui** **media** **seperti** **WhatsApp** **dan** **Telegram**. Kaedah sedemikian tidak sesuai dilaksanakan kerana perlu **menyambut** **ruang** **murid** yang **kelelah** dan **perlu** **bingung**.

Pernyataan masalah

3. Kaedah pengajaran melalui 'Powerpoint' tidak relevan dan menarik minat.

Pengajaran secara dalam talian sering kerap menggunakan bahan bantu mengajar seperti 'Powerpoint' dan hal ini menyebabkan murid **bosan**, **tidak** **berminat** dan **tidak** **mempunyai** **minat**.

Objektif Kerangka Konseptual Sumber Ilham Cara Penggunaan 5W1H

Objektif 'On-His-TERANG'

- Mengadakan aktiviti PdPR yang menarik dan kreatif di dalam talian.
- Mencirikan Pengajaran dan Pembelajaran masa pembelajaran secara dalam talian.
- Melalui masa di dalam pembelajaran secara dalam talian, guru-guru dapat meningkatkan kualiti pembelajaran.

Objektif khusus

- Mengadakan nota untuk menguji skor nilai tempatan.
- Mengadakan pengalaman pembelajaran yang akan meningkatkan daya kritis siswa 5W1H dalam soal dan jawapan.
- Mengadakan pembelajaran melalui media yang akan membantu 'On-His-TERANG'.

Kerangka Konseptual

PK21 diwujudkan dengan penemuan yang inovatif dan kreatif. (Sains, SPM) dan teknologi dengan menggunakan 5W1H.

Cara penggunaan 5W1H

1. Sumber Ilham bagi Online History Journal adalah melalui media sosial seperti WhatsApp dan Telegram yang berkesan dan menarik minat.

2. Sumber Ilham bagi Ujian Bilik Darjah adalah melalui media sosial seperti WhatsApp dan Telegram yang berkesan dan menarik minat.

3. Sumber Ilham bagi Ujian Bilik Darjah adalah melalui media sosial seperti WhatsApp dan Telegram yang berkesan dan menarik minat.

Kurikulum Cara Pelaksanaan "On-His-TERANG"

Kurikulum

Cara pelaksanaan "Online History Journal"

- Guru memberikan arahan tentang pelaksanaan Online History Journal.
- Guru akan meringkaskan tentang penggunaan 5W1H melalui buku teks tempatan.
- Guru akan melaksanakan PdPR melalui Google Meet dan menggunakan Online History Journal tersebut untuk meningkatkan 5W1H.

Cara pelaksanaan Ujian Pra dan Pos Bilik Darjah

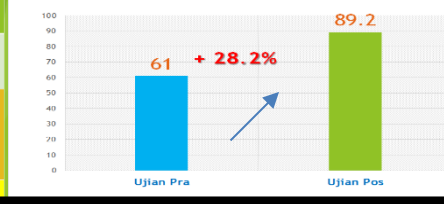
- Guru membahagikan kod agar pelajar dapat mengimbas QR Code tersebut.
- Pelajar akan menjawab soalan Ujian Bilik Darjah.

Cara pelaksanaan "On-TERANG"

- Guru memberikan arahan tentang pelaksanaan On-TERANG kepada pelajar.
- Murid akan mulai menjawab permainan tersebut secara bersebelahan.
- Murid akan berhadapan dengan pelbagai soalan dan menjawabnya.

Dapatan Ujian Dapatan Pemerhatian

Nama sekolah	Skor min ujian pra (A)	Skor min ujian pos (B)	Peningkatan Skor min (B) - (A)	Catatan
SK Abang Leman Kabong	26.7%	70%	43.3%	
SK Ait, Kabong Sarawak	70%	90%	20%	21.1%
SK St Anne, Sarikei	100%	100%	0%	
SK St. Peter, Kudat, Sabah	70%	100%	30%	
SJK Lok Yik, Kudat, Sabah	70%	85%	15%	
SK Mutiara Kota Kinabalu, Sabah	70%	100%	30%	33.8%
SK Tunas Pempang, Sabah	20%	80%	60%	
Purata Skor Min	61%	89.2%	28.2%	



Dapatan pemerhatian

Pemerhatian semasa Google Meet.

- Murid minat dalam pembelajaran secara Online History Journal dan permainan melalui On-TERANG.
- Murid lebih berminat untuk menjawab permainan On-TERANG selepas pembelajaran dengan menggunakan QR Code tersebut.
- Murid telah beraktif dalam pembelajaran semasa PdPR kerana aktiviti yang dijalankan adalah menarik.



Aspek Kekuatan Imbas Kod QR

Aspek Kekuatan	Penghuraian	Aspek Kekuatan	Penghuraian	Aspek Kekuatan	Penghuraian
Kreativiti	Kaedah pembelajaran pengiraan yang baharu menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi untuk membantu pembelajaran aktif murid dalam Sejarah Tahun 5 semasa PdPR melalui 'On-His-TERANG' PAK21 PdPR Sejarah Tahun 5	Potensi Pelaksanaan	- tiada kos yang digunakan kerana inovasi direka dengan teknologi atas talian -Mewujudkan pembelajaran yang bermakna & menyeronokkan semasa PdPR seperti dinyatakan dalam Manual PdPR Versi 2.0 2021 melalui Google Meet (GM) -Membangkitkan peluang pembelajaran PAK21 semasa PdPR yang berprestasi murid dan berbandingkan aspek QR Code bersama telefon pintar.	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.
Kesignifikan	-Membangkitkan nilai sosialisasi murid yang sihat semasa aktiviti 'On-His-TERANG' dapat dilaksanakan waktu PdPR melalui Google Classroom. -Kemahiran Insaniah (Kepimpinan) murid ditekankan semasa permainan 'TERANG' untuk mencapai skor tertinggi dalam masa singkat. -Melahirkan pemikiran imajinatif , kritis dan kreatif untuk kehendak semasa dan masa depan negara.				