



## PENGENALAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Bahasa Melayu telah digubal berdasarkan beberapa pendekatan modular selari dengan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang menggariskan suatu usaha dilaksanakan ke arah meningkatkan kemahiran dan penguasaan bahasa Melayu. Dalam hal ini, salah satu kemahiran berbahasa yang perlu dikuasai oleh murid-murid ialah kemahiran tatabahasa. Ini kerana kemahiran tatabahasa merupakan wahana kemahiran berbahasa yang penting dalam kehidupan manusia pada masa kini (Siti Hajar, 2011). Menurut Noor Zila (2015), pelajaran bertutur dan prinsip tatabahasa memainkan peranan yang penting dalam pembelajaran untuk menguasai sesuatu bahasa baharu. Maka, tatabahasa merupakan aturan sesuatu bahasa. Sejalan dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 iaitu teknologi maklumat dan komunikasi serta revolusi perindustrian yang menitikberatkan perubahan menerusi aspek asas dalam sistem pendidikan. Pelbagai pendekatan teknologi sedang dikenal pasti, dihasilkan dan diguna pakai untuk menghasilkan variasi inovasi pendidikan yang selaras dengan pembelajaran abad ke-21 seiring dengan arus modenisasi ini. Rentetan itu, guru perlu melaksanakan inovasi untuk membantu murid yang mempunyai masalah dalam memahami topik pembelajaran terutamanya kemahiran tatabahasa iaitu kata bilangan. Inovasi iMindBM 1.0 dicipta untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Inovasi ini merupakan satu medium yang dibangun sebagai alat pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Bahasa Melayu untuk menguasai konsep, jenis-jenis serta penggunaan kata bilangan dalam ayat. Penggunaan aplikasi dan kaedah latih tubi serta teknik hafalan yang berkonsepkan pembelajaran berasaskan permainan memudahkan murid-murid, para guru, ibu bapa untuk menguasai serta mengenali kata bilangan dengan tepat. Tambahan pula, pentaksiran dan penilaian boleh dilakukan secara atas talian.

## RASIONAL

1. Membantu proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Bahasa Melayu.
2. Menarik minat murid untuk mengikuti sesi PdPc di dalam kelas.
3. Memberi ruang kepada murid-murid mempelajari topik kata bilangan dengan lebih mudah dan cepat.
4. Menyahut saranan pihak Kementerian Pendidikan Malaysia yang mementingkan pembelajaran abad ke-21 seiring perkembangan Revolusi Industri 4.0.

## OBJEKTIF

1. Murid dapat mengenali dan menyatakan jenis-jenis, contoh-contoh dan penggunaan kata bilangan.
2. Mewujudkan suasana *Fun Learning* dalam kalangan murid.
3. Meningkatkan kemahiran digital dan inovasi dalam kalangan guru dan murid.

## STRATEGI PENYELESAIAN

1. Menggunakan aplikasi dan perisian teknologi digital bagi membantu murid dalam menguasai topik kata bilangan.
2. Pentaksiran dan penilaian dilakukan sebelum dan selepas bagi melihat keberkesanan projek inovasi.

## PENGUNAAN

1. Projek inovasi telah diuji di sebuah sekolah dalam daerah Kuala Selangor iaitu Sekolah Jenis Kebangsaan (Tamil) Ladang Braunston.
2. Projek ini digunakan secara meluas di beberapa buah sekolah.

## MANFAAT

- Inovasi iMindBM 1.0 ini sangat bermanfaat kerana :
- i. membantu murid memahami serta mengenali konsep kata bilangan, contoh-contoh kata bilangan mengikut jenisnya, serta penggunaannya dalam ayat.
  - ii. berpotensi tinggi dijadikan sebagai bahan bantu belajar (BBB) dalam sesi PdPc.
  - iii. berfungsi sebagai bahan pembelajaran akses sendiri.
  - iv. berfungsi sebagai bahan mudah alih.
  - v. menjadi bahan bantu belajar yang kreatif.
  - vi. menjadi bahan pembelajaran interaktif.

## KELEBIHAN

- Inovasi iMindBM 1.0 ini dapat :
- i. menjimatkan masa, kos dan tenaga guru semasa menjalankan PdPc Bahasa Melayu.
  - ii. meningkatkan kemahiran serta keinginan murid untuk belajar.
  - iii. merangsang pemikiran guru untuk meningkatkan mutu pengajaran mereka.
  - iv. menjadi media pembelajaran interaktif seiring perkembangan dunia pendidikan digital (IR 4.0).



**FOTO-FOTO YANG BERKAITAN INOVASI**

**APLIKASI ANDROID YANG DIHASILKAN**

**APLIKASI ANDROID DIGUNAKAN**



**UJIAN PRA DAN POS DILAKSANAKAN**

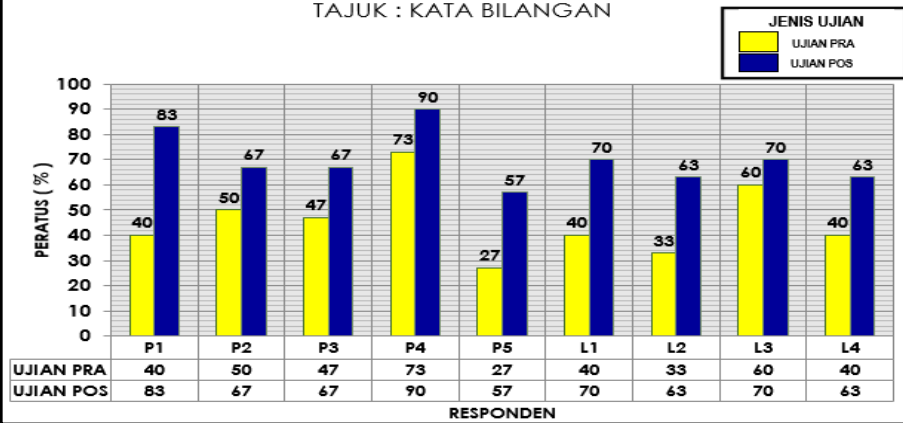


**PENILAIAN DILAKSANAKAN**



**GRAF DAN ANALISIS PENCAPAIAN RESPONDEN**

**PENCAPAIAN MURID DALAM UJIAN PRA & POS**  
SUBJEK : BAHASA MELAYU  
TAJUK : KATA BILANGAN



**PERLUASAN / KOMERSIAL**

- APP (APLIKASI ANDROID)
- FACEBOOK
- TELEGRAM
- YOUTUBE
- WHATSAPP

Rajah 1. Pencapaian murid tahap 2 dalam ujian pra dan pos yang dijalankan.

IMBAS KOD QR ATAU LAYARI PAUTAN DI BAWAH UNTUK MUAT TURUN APLIKASI ANDROID 'iMindBM 1.0'



atau

<http://m.appbuild.io/e3f87>

**IMBAS SAYA**

**AHLI PASUKAN INOVASI**

LOGA NACHIYAA A/P GIVANATHAN  
KATTHIROULLHY A/P MAHENDRAN  
VINODINI A/P SHANMUGAM  
(MURID-MURID SJKT LADANG BRAUNSTON)

**GURU PEMBIMBING**

EN. SARANN RAJ A/L SOMASAKARAN  
GURU BAHASA MELAYU  
SJKT LADANG BRAUNSTON, SELANGOR  
e-mail : sarannraj123@gmail.com  
g-ipg006911@moe-dl.edu.my