

Chapter in Book

IQCA GAME

Andie Anak Ambang¹ SMK Three Rivers, Mukah Sarawak, Malaysia; andie_ujang@yahoo.com

* Correspondence : andie_ujang@yahoo.com; 01133830370

Abstrak: Projek inovasi IQCA GAME merupakan satu kit permainan pdpc yang mengandungi pelbagai soalan yang berkaitan dengan topik pembelajaran dalam Pendidikan Moral Tingkatan 5. IQCA GAME ini adalah dalam bentuk permainan secara individu mahupun berkumpulan. Permainan IQCA GAME ini adalah bertujuan untuk mengubah gaya pembelajaran dan meningkatkan tahap penguasaan isi pembelajaran yang diajar dalam topik Pendidikan Moral terutamanya untuk meningkatkan kemahiran kognitif dan penguasaan pelajar dalam menjawab soalan respons terhadap iaitu soalan struktur dalam Bahagian A. Penggunaan IQCA GAME adalah untuk mewujudkan pdpc yang menarik dan menyeronokkan. Permainan ini sangat sesuai digunakan untuk sesi ulang kaji mata pelajaran Pendidikan Moral dan secara tidak langsung pelajar itu sendiri dapat menilai tahap penguasaan mereka dalam pnaakulan moral serta dapat meningkatkan kemahiran komunikasi dan keyakinan pelajar.

Kata kunci: IQCA GAME, Pendidikan Moral



Copyright: © 2022 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. PENGENALAN

Pengajaran abad-21 pada masa ini adalah kaedah pengajaran yang melibatkan kerjasama antara pelajar dan guru. Para pelajar digalakkan untuk berfikir kreatif dalam menjana jawapan atau hasil sesuatu tugas. Dengan cabaran yang pelbagai, maka guru perlu mencari idea untuk membantu pelajar yang lemah dalam sesuatu mata pelajaran. Dalam kertas kerja ini saya sebagai cikgu pendidikan moral tingkatan 5 telah mengenalpasti permasalahan pelajar yang lemah dalam menjawab soalan struktur berdasarkan latihan dan ujian topikan yang dilaksanakan dalam PdPc. Oleh yang demikian saya sebagai guru pendidikan moral kelas 5C pendidikan moral telah memikirkan satu idea untuk membantu para pelajar untuk membaca dan mengingat apa yang diajar dalam buku teks, ini kerana dalam soalan bahagian A pendidikan moral adalah berkaitan respons terhadap iaitu jawapan yang terhadap seperti yang diajar dalam buku teks seperti soalan yang bertanyakan kesan dan kepentingan. Dengan dapatan permasalahan ini saya telah mendapat idea menghasilkan satu inovasi yang dinamakan IQCA game. IQ yang bermaksud pemikiran @ berfikir, CA adalah merujuk kepada gelaran saya sendiri iaitu Coach Andie. Inovasi IQCA game ini adalah permainan yang berfokus kepada nilai dan nota buku teks pendidikan moral.

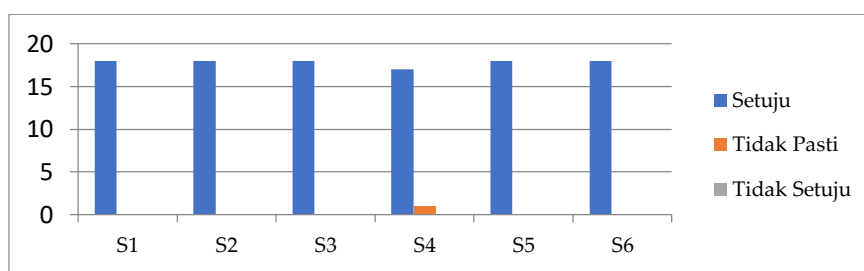
2. PENYATAAN MASALAH

Berdasarkan kepada proses pemerhatian terhadap pelajar pendidikan moral tingkatan 5C berdasarkan cara menjawab soalan latihan struktur dalam kelas dan pencapaian ujian topikal. Hasil pemerhatian mendapati para pelajar masih lemah dalam menjana idea atau jawapan dalam soalan struktur iaitu respons terhadap dan jawapan perlu difahamkan daripada buku teks.

3. METODOLOGI

Dalam menjalankan keberkesanan alat inovasi yang dihasilkan adalah dengan menggunakan kaedah kualitatif iaitu pengkaji menggunakan borang soal selidik untuk menilai keberkesanan alat inovasi terhadap responden. Dalam borang soal selidik terdapat 6 perkara yang disoal. Dalam kaedah ini pengkaji menggunakan seramai 18 orang pelajar kelas Pendidikan Moral.

4. DAPATAN KAJIAN



S1	IQCA GAME ini permainan yang menyeronokkan
S2	IQCA GAME ini membantu dalam pembelajaran.
S3	IQCA GAME berkesan bagi saya untuk meningkatkan meningkatkan penaakulan moral.
S4	IQCA GAME telah meningkatkan keyakinan diri untuk melontarkan idea/pendapat saya.
S5	IQCA GAME ini membantu dalam ulangkaji Pendidikan Moral.
S6	IQCA GAME dapat meningkatkan keyakinan diri untuk berkomunikasi dengan rakan.

Rajah 1. Dapatan kajian IQCA GAME

Dapatan daripada soal selidik yang dijalankan terhadap pelajar, kajian telah menunjukkan maklum balas yang positif terhadap keberkesanan inovasi yang dihasilkan untuk membantu dalam PdPc guru dalam Pendidikan Moral. Untuk soalan S1 sejumlah 18 orang responden bersetuju dengan inovasi IQCA GAME adalah permainan yang menyeronokkan. Seterusnya untuk soalan S2 seramai 18 orang responden bersetuju bahawa inovasi IQCA GAME membantu dalam pembelajaran. Seterusnya untuk soalan S3 seramai 18 orang responden juga bersetuju bahawa IQCA GAME dapat meningkatkan penaakulan moral. Manakala untuk soalan S4 seramai 17 orang responden bersetuju dan seorang tidak pasti bahawa permainan IQCA GAME dapat meningkatkan keyakinan diri individu untuk memberi pandangan dan pendapat. Seterusnya untuk soalan S5 seramai 18 orang responden bersetuju bahawa IQCA GAME dalam membantu dalam membuat ulangkaji matapelajaran Pendidikan Moral. Seterusnya untuk soalan S6 seramai 18 orang responden bersetuju bahawa IQCA GAME dapat meningkatkan keyakinan pelajar untuk berkomunikasi dengan rakan. Merujuk kepada Salman (2001), mendapati bahawa kaedah permainan mempercepatkan proses pembelajaran dan mewujudkan suasana interaksi yang positif dalam kalangan pemain. Manakala Barclay et al. (2011) juga telah membuktikan bahawa kaedah permainan mampu memberikan kesan yang positif ke atas prestasi akademik pelajar.

5. KEBAHARUAN / NOVELTY

IQCA GAME adalah kit yang digunakan dalam sesi pembelajaran untuk mewujudkan perasaan seronok dalam diri pelajar kerana kit ini dalam bentuk permainan dan pelajar dapat menterjemahkan kefahaman dalam penaakulan moral menggunakannya. Inovasi IQCA GAME juga menggabungkan permainan dalam pembelajaran dan ia juga adalah kaedah untuk membuat sesi ulang kaji mata pelajaran Pendidikan Moral Tingkatan 5 dengan lebih seronok. Aktiviti IQCA GAME digunakan untuk menguji tahap penaakulan moral dengan menjawab pelbagai bentuk soalan dengan pilihan 57 IQCA Card yang merangkumi semua topik Pendidikan Moral Tingkatan 5.

6. KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, Inovasi IQCA GAME sesuai diguna pakai dalam pembelajaran dalam bilik darjah kerana ia menggabungkan pembelajaran dalam permainan. Dalam permainan IQCA GAME ini untuk telah merangkumi keseluruhan topik Pendidikan Moral tingkatan 5. Penghasilan inovasi ini juga adalah untuk menyahut cabaran pembelajaran abad – 21 untuk meningkatkan KBAT pelajar dalam penyelesaian masalah dalam isu moral. IQCA GAME juga sangat sesuai digunakan dalam membuat ulang kaji mata pelajaran.

Rujukan

- Barclay, S. M, Jeffres M. N, & Bhakta, R. (2011). Educational card games to teach phamacotherapeutics in an advanced pharmacy practice experience. *Am J Pharm Educ*, 75, 1-7.
- Salman, Z. (2001). *The effect of games on mental development of elementary school children*. Unpublished dissertation, Terbiat Moderes University, Tehran, Iran.