

HARMONY IN PROGRESS:

**INTEGRATING SCIENCE, TECHNOLOGY,
AND
SOCIAL INNOVATION
FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS**



**e-Book of Extended Abstract
Negeri Sembilan International (NSIEx) & Research Symposium
2025**

YSS002 - T&L- PBL FRAMEWORK WITH THE CARTOON CONCEPT

Nur Izzati Mohd Shafri, Mohd Nazir Md Zabir*, NurulAsyikin Hassan, Tirzah Zubeidah Zachariah, Eian Amsyar Mohd Nazir, dan Nurul Fadzleen Shadzween Mohd Rosli

Universiti Pendidikan Sultan Idris

*Penulis koresponden: mohd.nazir@fpm.upsi.edu.my

ABSTRAK

Produk inovasi ini bermula penghasilannya apabila ianya melibatkan kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji bertajuk Kerangka PdPc-PBL Berkonsepkan Kartun Mata Pelajaran Sejarah Pelajar Tingkatan Empat di Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) di seluruh Malaysia. Kerangka ini dibentuk menggunakan pendekatan kajian reka bentuk dan pembangunan atau *Design and Development Research* (DDR) bagi menghasilkan produk inovasi yang melibatkan tiga fasa utama iaitu analisis keperluan, reka bentuk dan pembangunan serta penilaian kebolegunaan kerangka. Kajian ini akan membangunkan sebuah kerangka dengan pengintegrasian pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) berdasarkan Model McMaster University dengan Konsep Kartun dalam mata pelajaran Sejarah sekolah menengah. Pendekatan ini adalah sesuai dalam konteks kajian ini, yang akan menumpukan kepada penghasilan kerangka berteraskan PBL. Hasil kajian ini juga menunjukkan bahawa Kerangka PdPc-PBL Berkonsepkan Kartun Mata Pelajaran Sejarah boleh dijadikan panduan dalam menyediakan sebuah kerangka baharu dan komprehensif kepada PdPc Sejarah untuk meningkatkan penguasaan, kefahaman dan kebolehan pelajar. Makanya, ia dapat dilihat sebagai satu inisiatif yang baik apabila sebuah kajian membawa kepada penghasilan sesuatu produk yang baharu.

Kata kunci – Problem Based Learning, Berkonsepkan Kartun, Mata Pelajaran Sejarah, Design and Development Research, Model McMaster University

PENGENALAN

Produk inovasi ini bermula penghasilannya apabila ianya melibatkan kajian yang telah dijalankan oleh pengkaji bertajuk Kerangka PdPc-PBL Berkonsepkan Kartun Mata Pelajaran Sejarah Pelajar Tingkatan Empat di Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) di seluruh Malaysia. Kerangka ini dibentuk menggunakan pendekatan kajian reka bentuk dan pembangunan atau *Design and Development Research* (DDR) bagi menghasilkan produk inovasi yang melibatkan tiga fasa utama iaitu analisis keperluan, reka bentuk dan pembangunan serta penilaian kebolegunaan kerangka.

Selepas merdeka, Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Sejarah masih streotaip dengan hafalan kronologi naratif dan kebergantungan kepada buku teks. Masalah ini berterusan sedangkan hasrat dan matlamat Dokumen Standard Kurikulum Pendidikan (DSKP) Sejarah, Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) adalah untuk melahirkan pelajar yang mampu mengenal diri dan negara. PdPc guru yang tidak menarik, pasif dan membosankan menyebabkan kemerosotan tumpuan, minat dan pencapaian pelajar dalam Sejarah. Sehingga kini, belum terdapat kajian penghasilan kerangka yang

mengintegrasikan *Problem Based Learning* (PBL) dan konsep kartun dalam mata pelajaran Sejarah. Maka, tercetusnya idea pengkaji di sini bagi membangunkan produk bertajuk T&L-PBL Framework With The Cartoon Concept.

OBJEKTIF

Kerangka PdPc-PBL Berkonsep Kartun ini berpotensi untuk meningkatkan kreativiti dan inovasi serta minat pelajar untuk memahami konsep. Ia dianggap sebagai kaedah yang mendorong pelajar untuk terus meneroka isu yang dibangkitkan, mencari jalan penyelesaian dan menjadi proses PdPc lebih bermakna. Kerangka PdPc-PBL Berkonsepkan Kartun ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam bidang Sains Sosial termasuk Sejarah yang sering dianggap sebagai bidang yang memerlukan hafalan kronologi secara naratif dan sukar bagi sesetengah pelajar. Oleh itu, menjadi keperluan untuk pembinaan Kerangka PdPc-PBL Berkonsepkan Kartun boleh dijayakan dan seterusnya digunakan di sekolah. Kajian yang dicadangkan ini akan menjadi kajian pertama di Malaysia yang memberi tumpuan kepada pengintegrasian antara kaedah PBL dan konsep kartun yang dipelopori oleh Keogh dan Naylor (1999) dalam pembangunan dan pengesahan Kerangka PdPc-PBL Berkonsepkan Kartun Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah.

PENERANGAN TENTANG PROJEK

Produk kerangka ini boleh merangsang Kemahiran dan Pengetahuan Pelajar Abad ke-21 iaitu kognitif, interpersonal, intrapersonal (berdasarkan model Pellegrino dan Hilton) serta melahirkan modal insan dalam pelbagai bidang yang berfikir pada aras tertinggi. Kerangka ini juga berhasrat membangunkan dan menyuburkan intelektual serta Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam kalangan pelajar-pelajar sekolah di Malaysia. Kerangka ini boleh dijadikan panduan dan diaplikasikan oleh pelbagai institusi pendidikan dan latihan, individu atau agensi atau mereka yang berminat dengan bidang Sejarah, boleh dijadikan asas panduan kepada bidang-bidang lain. Kerangka ini juga bermanfaat kepada Kementerian Pendidikan Malaysia khususnya Bahagian Pembangunan Kurikulum, guru serta pakar Sejarah, para pelajar, individu-individu dan organisasi yang berminat dalam memperkasakan PdPc inovatif dalam menghadapi era pendigitalan terutamanya Artificial Intelligence (AI) ini.

PEMBAHARUAN

Kajian ini akan membangunkan sebuah kerangka dengan pengintegrasian pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) berdasarkan Model McMaster University dengan Konsep Kartun dalam mata pelajaran Sejarah sekolah menengah. Pendekatan ini adalah sesuai dalam konteks kajian ini, yang akan menumpukan kepada penghasilan kerangka berteraskan PBL. Hasil kajian ini menunjukkan bahawa Kerangka PdPc-PBL Berkonsep Kartun Mata Pelajaran Sejarah boleh dijadikan panduan dalam menyediakan sebuah kerangka baharu dan komprehensif kepada PdPc Sejarah untuk meningkatkan penguasaan, kefahaman dan kebolehan pelajar. Makanya, ia dapat dilihat sebagai satu inisiatif yang baik apabila sebuah kajian membawa kepada penghasilan sesuatu produk yang Baharu dalam dunia pendidikan.

KESIMPULAN

Secara umumnya, produk ini mempunyai beberapa kepentingan yang dapat dijadikan sebagai panduan kepada pihak berkepentingan dalam meningkatkan pencapaian dan kemahiran abad ke-21 iaitu membangunkan kerangka baharu sebagai suatu langkah ke arah pemangkinan pendidikan terkini di negara kita. Oleh yang demikian, hasil produk ini diharapkan dapat menjadikan persekitaran yang aktif dan menyeronokkan dalam kalangan pelajar yang menggabungkan pelbagai pendekatan pembelajaran masa kini yang selari dengan pendidikan abad ke 21. Ia juga sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif dan berpusatkan pelajar serta menerapkan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) di samping menekankan kefahaman konsep kartun.