Research Article

Petak Pasti Betul

Siti Nafeesah Ishak[1], Putri Nur Shafiqah Mohammed Sufri[2], Syaidatul Syardina Supardi[3], and Nurul Sorfina Abdullah[4]

[1] Kolej Vokasional Miri, Miri

[2] Kolej Vokasional Miri, Miri

[3] Kolej Vokasional Miri, Miri

[4] Kolej Vokasional Miri, Miri

Abstrak: *Pentingnya pemahaman tentang proses korban dan akikah dalam Islam telah mendorong perlunya pendekatan pembelajaran yang efektif dan menarik untuk memastikan bahwa generasi muda memiliki pengetahuan yang baik untuk mempraktikkan amalan ini. Dengan ini, inovasi "Petak Pasti Betul" diusulkan sebagai alat pendidikan yang interaktif dan mendalam. Inovasi ini menggabungkan konsep petak betul dalam permainan dengan pembelajaran tentang korban dan akikah. Permainan dibuat untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeza dan menarik. Melalui petak-petak yang berisi pertanyaan, fakta-fakta, dan informasi terkait korban dan akikah, murid dapat menguji pengetahuan mereka, memahami tahapan proses dan meningkatkan pemahaman mereka tentang korban dan akikah. Inovasi ini tidak hanya mempromosikan pembelajaran aktif murid tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan minat murid terhadap subjek Pendidikan Islam. Murid dapat terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat berkolaborasi dan berdiskusi dengan rakan mereka. Diharapkan bahwa Inovasi "Petak Pasti Betul" dapat memberikan sumbangan positif dalam pendidikan Islam.*

Kata kunci: korban; akikah; Pendidikan Islam.

Copyright: © 2023 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

1.1 Penyataan Masalah

Murid menghadapi masalah dalam mengingat isi-isi penting dalam sesebuah topik.Mereka sukar mengingat Isi-isi penting yang panjang dan banyak. Maka sebuah inovasi ini dibuat untuk mengatasi masalah tersebut, sekali gus memudahkan murid untuk mengingatnya dalam cara yang mudah, kreatif dan menyeronokkan. Murid kini lebih suka kepada pengajaran yang lebih kondusif di mana mereka lebih menyukai pergerakan dalam kelas untuk belajar. Tetapi guru-guru sekolah kurang memberikan perhatian terhadap ini. Maka murid kurang memberikan fokus dalam kelas sewaktu guru mengajar terutamanya dalam mata pelajaran Pendidikan Islam.

1.2 Objektif

Projek inovasi ini dihasilkan dengan merujuk kepada beberapa objektif. Antara objektif inovasi ini adalah seperti berikut;

i. Pengajaran dan pembelajaran lebih menarik dan menarik perhatian murid dengan mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran.

ii. Pengajaran dan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih berkualiti dengan sumbangan yang diberikan.
iii. Guru-guru lain dapat menjadikan bahan rujukan dalam kepelbagaian aktiviti ketika proses pengajaran dan pembelajaran.

1.3 Novelti

Penulis telah memilih tajuk inovasi iaitu "Petak Pasti Betul". Inovasi ini menggunakan petak petak kad yang perlu diisi oleh murid untuk meningkatkan minat murid terhadap mata pelajaran Pendidikan Islam bagi topik Akikah dan Korban bagi pelajar SVM semester 1. Penulis telah mendapat idea ini ketika melihat pelajar keliru antara korban dan akikah. Maka terhasillah inovasi ini.

2. PENGHASILAN PROJEK

Sebelum menjalankan projek inovasi, penulis telah mengadakan satu sesi soal jawab dan perbincangan bersama-sama murid bagi mengenal pasti tahap pengetahuan murid tentang korban dan akikah. Sesi soal jawab dan perbincangan itu juga diadakan bagi mengenal pasti sejauh mana pengetahuan murid tentang korban dan akikah.

Langkah pertama prosedur refleksi dengan mengimbas kembali sesi pengajaran dan pembelajaran yang telah berlangsung. Penulis mengenal pasti kelemahan dan kekuatan yang terdapat pada setiap sesi. Antara isu yang diperhatikan adalah sama ada murid boleh membezakan antara korban dan akikah. Manakala isu sampingan pula, samada murid dapat merasa menarik dengan pangajaran dan pembelajaran pada hari itu.

Ujian pra dijalankan bagi menilai pemahaman pelajar tentang korban dan akikah. Ujian dilakukan dengan menggunakan platform aplikasi kuiz untuk mendapatkan keputusan awal. Pasca Ujian juga dilakukan setelah menggunakan inovasi ini dengan menggunakan soalan di aplikasi kuiz juga.

Kaedah utama ketika menggunakan "Petak Pasti Betul" ini ialah dengan melakukan pengajaran dan pembelajaran dahulu bersama murid-murid. Mereka diajar dengan menggunakan Powerpoint. Kemudian "Petak Pasti Betul" ini akan digunakan setelah murid menjawab ujian pra. Setelah "Petak Pasti Betul" digunakan, murid akan di uji lagi dengan pasca ujian untuk melihat hasil daripada inovasi yang dilaksanakan

3. PENGGUNAAN PROJEK

Penulis memulakan proses pengajaran dan pembelajaran dengan memberi penerangan setiap topik yang telah dipelajari. Pengajaran menggunakan aplikasi *Powerpoint* yang menarik untuk perhatian murid. Menurut pemerhatian penulis, semua murid berasa bertanggungjawab untuk mengumpul maklumat yang dikehendaki. Seterusnya "Petak Pasti Betul" dikeluarkan. Pelajar dikehendaki untuk melekatkan jawapan yang betul di tempat yang betul. Jika jawapan salah, maka kad tidak dapat masuk dalam ruang yang disediakan. Kad juga mempunyai warna yang sepadan untuk menunjukkan bahawa ia berada ditempat yang betul. Jadi, pelajar akan memberikan jawapan yang betul.

Ketika aktiviti dilaksanakan, pelajar akan aktif untuk menjawab di hadapan kelas. Jadi berlaku pergerakan yang aktif. Ini merangsang minat murid untuk belajar yang tidak hanya duduk sahaja di dalam kelas.

4. IMPAK PROJEK

Sebelum melaksanakan inovasi, penulis mendapati kebanyakan murid keliru antara korban dan akikah. Ketika pengajaran dan pembelajaran, murid mengambil masa yang lama untuk faham dan membosankan. Melalui pasca ujian menunjukkan peningkatan dalam keputusan ujian kuiz yang dilakukan. Jadi projek ini menjimatkan masa dengan murid dapat memahami akidah dan korban dengan lebih pantas.

"Petak Pasti Betul" ini juga amatlah murah kerana menggunakan bahan kitar semula dan kertas yang mudah didapati. "Petak Pasti Betul" ini juga boleh digunakan berulangkali untuk kelas seterusnya atau tahun berikutnya dengan penjagaan yang baik. "Petak Pasti Betul" ini juga menarik minat dan perhatian pelajar berdasarkan soal selidik yang dijalankan. Pelajar dapat bergerak aktif di dalam kelas dan tidak hanya pasif duduk di kerusi. Pelajar juga aktif berbincang bersama-sama rakan untuk memberikan respon yang betul

"Petak Pasti Betul" ini memberikan kepuasan kepada pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran, juga kepada guru dengan melihat peningkatan kefahaman dalam Pendidikan Islam. Sekurang-kurangnya "Petak Pasti Betul" memberikan impak sederhana kepada pendidikan khususnya untuk Pendidikan Islam.

5.0 KESIMPULAN & PENGKOMERSILAN

Diharapkan "Petak Pasti Betul" menarik minat murid dengan lebih mendalam untuk mempelajari mata pelajaran Pendidikan Islam sekaligus, dapat meningkatkan peratus pencapaian murid dalam peperiksan akhir kelak. Penulis juga berharap agar inovasi ini dapat disebar luaskan kepada guru-guru lain dan orang ramai, agar mendapat manfaat dengan inovasi ini. Proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan alat bantu mengajar ini, dikatakan dapat memperkukuhkan keyakinan diri, menambahkan tahap komunikasi serta meningkatkan sikap positif terhadap pembelajaran.

Rujukan

Buku Teks Pendidikan Islam KSSM Pendidikan Islam Tingkatan 4.

https://anyflip.com/leqx/bnas/basic/.

https://anyflip.com/ttzul/pzul/basic.

https://dokumen.tips/documents/laporan-projek-inovasi-dalam-pengajaran-dan-pembelajaran.html.

https://www.scribd.com/document/416177633/laporan-inovasi-docx.