

Penggunaan EZPZ Puzzle Map dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah

Noorainul Arifah Samsuri¹

¹ Kolej Vokasional Segamat; noorainularifah@gmail.com

* Correspondence: noorainularifah@gmail.com; 019-7930771.

Abstrak: Inovasi dalam Pembinaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) merupakan kaedah pengajaran terbaru demi mengukuhkan pemahaman pelajar. Pendekatan yang diaplikasikan ialah pendekatan konstruktif atau student centered learning yang melibatkan pelajar bergerak aktif bagi menyelesaikan sesuatu masalah. Objektif projek ini ialah untuk mengkaji persepsi guru-guru dan pelajar-pelajar terhadap kaedah pengajaran dan pembelajaran (PDP) matapelajaran Sejarah menggunakan pendekatan EZPZ Puzzle Map. Kaedah ini adalah salah satu penambahbaikan teknik dalam pengajaran dan pembelajaran (PDP) matapelajaran Sejarah dengan penggunaan BBM yang kreatif dan inovatif. Pernyataan masalah dalam kajian ini ialah matapelajaran Sejarah adalah matapelajaran yang kurang diminati oleh kebanyakan pelajar terutama aliran vokasional kerana mereka perlu menghafal dan mengingat kronologi peristiwa Sejarah, selain penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) yang kurang kreatif dan inovatif. Kajian ini juga bersifat kualitatif iaitu menggunakan kaedah temubual berstruktur melibatkan 6 orang responden yang terdiri daripada para guru dan pelajar. Data-data yang diperolehi daripada temubual akan ditranskripsikan dan dianalisis secara manual untuk menjawab persoalan kajian. Hasil kajian mendapati EZPZ puzzle map suatu bahan bantu mengajar (BBM) yang kreatif dan inovatif mampu menjadikan penggunaanya iaitu guru dan pelajar berasa seronok dan berminat untuk mempelajari matapelajaran Sejarah, seterusnya dapat meningkatkan pencapaian akademik pelajar. Inovasi ini dapat meningkatkan produktiviti, mempermudah dan mampu memperjelaskan lagi konsep dalam pengajaran dan pembelajaran berikutan kos yang berpatutan dan bahan bantu mengajar yang mudah didapati dipasaran.

Kata kunci: pendekatan konstruktif; kreatif; inovatif; peristiwa; puzzle map.

1. PENGENALAN

Matapelajaran Sejarah adalah matapelajaran yang kurang diminati oleh kebanyakan pelajar terutama aliran vokasional kerana mereka perlu menghafal dan mengingat kronologi peristiwa Sejarah, selain penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) yang kurang kreatif dan inovatif.

Inovasi yang akan dihasilkan adalah berkonsepkan student centered learning iaitu sejajar dengan pendekatan konstruktif bagi mengukuhkan kefahaman pelajar dengan kaedah pengajaran yang baru iaitu puzzle map yang mengaplikasikan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan pelajar bergerak aktif dan merangsang ingatan dan pemikiran. Inovasi ini boleh disebarluaskan kepada guru di sekolah-sekolah dan menyuntik idea baru kepada guru untuk menjadikan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas lebih kondusif, menarik, kreatif dan inovatif.

2. METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini adalah bersifat kualitatif. Kaedah ini dipilih kerana data-data dapat diperolehi secara lebih mendalam dalam mengenalpasti sesuatu keputusan. Kajian ini merupakan kajian yang melibatkan temubual berstruktur yang soalnya dibina sendiri oleh penyelidik. Seramai 6 orang

responden iaitu terdiri daripada 3 orang guru berpengalaman dalam bidang masing-masing dan 3 orang pelajar sijil vokasional semester 1 ditemubual dan perbualan dirakamkan melalui video rakaman bersemuka setelah mendapat persetujuan daripada peserta kajian. Data-data temubual itu akan ditranskripsikan dan dianalisis mengikut tujuan kajian iaitu untuk menambahbaik teknik dan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PDP) matapelajaran Sejarah dengan penggunaan BBM yang kreatif dan inovatif iaitu puzzle map, khususnya topik Perang Dunia Pertama.

Pemilihan peserta kajian atau responden adalah berdasarkan kepada 'purposive sampling' yang sesuai dengan kajian ini. Instrumen yang digunakan ialah semi struktur temubual yang difokuskan kepada beberapa tema penting untuk mengetahui persepsi guru-guru dan pelajar-pelajar dalam menggunakan kaedah alat bahan bantu mengajar yang baru iaitu puzzle map. Penyelidik juga merupakan instrumen kajian yang menjalankan temubual. Pengkaji akan membuat temujanji dengan peserta kajian yang dipilih untuk mencuba kaedah alat bahan bantu mengajar yang baru iaitu puzzle map, seterusnya ditemubual.



Rajah 1. Model Kreativiti Wallas

3. DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian ini adalah merujuk kepada peringkat ke 4 Model Kreativiti Wallas iaitu penyelesaian masalah daripada data yang diperolehi dari temubual yang telah dijalankan. Sekaligus memperjelaskan persoalan-persoalan kajian pengkaji.

3.1 Persoalan Kajian 1: Apakah persepsi guru-guru terhadap kaedah pengajaran dan pembelajaran (PDP) matapelajaran Sejarah menggunakan pendekatan EZPZ Puzzle Map?

Berdasarkan temubual yang dijalankan, persepsi guru-guru terhadap EZPZ Puzzle Map diterangkan seperti dibawah:

Pelajar boleh berfikir dengan kreatif dan menarik minat pelajar terhadap subjek Sejarah. (Guru berpengalaman, Sejarah).

Membantu kefahaman pelajar dan membantu pelajar lebih cepat tangkap pelajaran yang diajar. Selain itu, aktiviti ini sangat menyeronokkan dan mampu menyemai semangat berkumpul. (Guru berpengalaman, Bahasa Inggeris).

Permainan yang praktikal dan pelajar mudah faham dengan puzzle yang dibuat. Boleh dipatitkan untuk masa akan datang. (Guru berpengalaman, Matematik).

3.2 Persoalan Kajian 2: Apakah persepsi pelajar-pelajar terhadap kaedah pengajaran dan pembelajaran (PDP) matapelajaran Sejarah menggunakan pendekatan EZPZ Puzzle Map?

Berdasarkan temubual yang dijalankan, persepsi pelajar-pelajar terhadap EZPZ Puzzle Map diterangkan seperti dibawah:

Membantu pelajar mengingat peristiwa sejarah khususnya peristiwa perang dunia ke 2. (Azim)

EZPZ Puzzle Map sangat menyeronokkan dan saya berasa berminat untuk belajar dengan lebih mendalam tentang sejarah. (Aniq)

EZPZ Puzzle Map dapat membantu pelajar yang lemah dalam subjek sejarah dan meningkatkan akademik pelajar. (Shamsul)

4. PERBINCANGAN

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berasaskan masalah, pelajar akan bekerja secara koperatif dalam kumpulan untuk menyelesaikan masalah sebenar dan membina kemahiran untuk menjadi pelajar yang boleh belajar secara sendiri (Hamizer et al. 2003). Perkara ini dibuktikan berdasarkan dapatan kajian temubual dari guru berpengalaman dalam subjek Bahasa Inggeris, iaitu menyatakan *“membantu kefahaman pelajar dan membantu pelajar lebih cepat tangkap pelajaran yang diajar. Selain itu, aktiviti ini sangat menyeronokkan dan mampu menyemai semangat berkumpul”*. Oleh itu, jelaslah bahawa inovasi EZPZ puzzle map dapat memberi faedah yang jelas kepada peningkatan kualiti PDP.

Selain itu, menurut Gallagher (1997), pelajar akan membina kebolehan berfikir secara kritis dan berterusan berkaitan dengan idea yang dihasilkan serta apa yang akan dilakukan dengan maklumat yang diterima. Perkara ini dibuktikan berdasarkan dapatan kajian temubual dari guru berpengalaman dalam subjek Sejarah, iaitu menyatakan *“pelajar boleh berfikir dengan kreatif dan menarik minat pelajar terhadap subjek Sejarah”*. Oleh itu, inovasi ini membolehkan pelajar bekerja dengan lebih cekap, cepat dan tepat.

Menurut Sufean Hussin (2001), inovasi bermaksud pembaharuan, modifikasi, atau membaiki idea, benda, ilmu dan ciptaan seni budaya tamadun dengan tujuan memenuhi fungsi-fungsi tertentu atau memenuhi cita rasa tertentu atau memenuhi pasaran tertentu. Perkara ini dibuktikan berdasarkan dapatan kajian temubual dari guru berpengalaman dalam subjek Matematik, iaitu menyatakan *“Permainan yang praktikal dan pelajar mudah faham dengan puzzle yang dibuat. Boleh dipatitkan untuk masa akan datang”*. Oleh yang demikian, pastinya inovasi ini dapat meningkatkan produktiviti berdasarkan rebenutuk yang menarik serta kosnya yang berpatutan untuk dipasarkan.

Kajian yang dilakukan oleh Peter, Abiadun dan Jonathan (2010), pendekatan konstruktivisme memberi kesan yang positif kepada akademik murid. Perkara ini dibuktikan berdasarkan dapatan kajian temubual dari pelajar, iaitu *“EZPZ Puzzle Map dapat membantu pelajar yang lemah dalam subjek Sejarah dan meningkatkan akademik pelajar”*. Hal ini ternyata menunjukkan inovasi EZPZ puzzle map berjaya mencapai matlamatnya dengan pencapaian kecemerlangan pelajar.

5. KESIMPULAN

Hasil kajian mendapati EZPZ puzzle map suatu bahan bantu mengajar (BBM) yang kreatif dan inovatif mampu menjadikan penggunaanya iaitu guru dan pelajar berasa seronok dan berminat untuk mempelajari matapelajaran Sejarah, seterusnya dapat meningkatkan pencapaian akademik pelajar. Inovasi ini juga dapat meningkatkan produktiviti, mempermudah dan mampu memperjelaskan lagi konsep dalam pengajaran dan pembelajaran berikutan kos yang berpatutan dan bahan bantu mengajar yang mudah didapati dipasaran.

Penghargaan: Ribuan terima kasih diucapkan kepada individu penting yang banyak membantu saya sepanjang menyiapkan projek inovasi dan kajian tindakan untuk pengajaran dan pembelajaran subjek Sejarah ini, iaitu Mohamad Fuad Bin Mohamad Jufri. Bermula dengan kerahan idea, pemilihan dan penyiapan item-item, pengambaran serta penyuntingan video. Sekalung penghargaan terima kasih juga untuk para pensyarah dan pelajar-pelajar yang sama-sama turut serta meluangkan masa untuk memberikan kerjasama dan maklumbalas dalam projek ini sama ada secara langsung atau tidak langsung.

Rujukan

- Gallagher (1997). *Classroom teaching skills*. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Hamizer, Baharudin & Mohamed (2003). *Pemikiran pendidik guru terhadap hasrat dan pelaksanaan inovasi kurikulum di maktab perguruan: Satu kajian kes*. Maktab Perguruan Sultan Abdul Halim Sungai Petani, Kedah.
- Peter, O. I., Abiodun, A. P. & Jonathan, O. O. (2010). Effect of constructivism instructional approach on teaching practical skills to mechanical related trade students in western nigeria technical colleges. *International NGO Journals*, 5 (3): 59-64.
- Sufean Hussin. (2004). *Pendidikan di Malaysia: Sejarah, sistem dan falsafah*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. New York: Harcourt, Brace & World.