

PEMBINAAN KIT PEMBELAJARAN TERHADAP PENDEKATAN DAN PENTAKSIRAN MENERUSI INOVASI PEMBELAJARAN DAN PENGAJARAN (PDP)

*Construction of a Learning KIT on Approach And Assessment Through Learning and Teaching
Innovation (PDP)*

Amir Hashim¹, Nor Syazwani Mat Salleh², Harley Abd Arif³

^{1,2,3} Fakulti Seni, Kelestarian dan Industri Kreatif, Universiti Pendidikan Sultan Idris,
35900 Tanjong Malim, Perak, MALAYSIA

amir@fskik.upsi.edu.my¹, syazwani.ms@fskik.upsi.edu.my², harleny@fskik.upsi.edu.my³

Published: 31 December 2023

To cite this article (APA): Hashim, A., Mat Salleh, N. S., & Abd Arif, H. (2023). Pembinaan Kit Pembelajaran terhadap Pendekatan dan Pentaksiran Menerusi Inovasi Pembelajaran dan Pengajaran (PDP): . *Jurnal Peradaban Melayu*, 18(2), 56–67. <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol18.2.6.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/peradaban.vol18.2.6.2023>

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bagi tujuan mencadangkan pembangunan pembinaan kit pembelajaran terhadap pendekatan dan pentaksiran menerusi inovasi pembelajaran dan pengajaran (PDP) di peringkat persekolahan. Hal ini bertujuan untuk memastikan dalam konteks pendidikan seni visual, pengetahuan mengenai budaya terdiri daripada budaya tradisional dan kontemporari dengan menekankan kepada aspek-aspek secara kolektif berkaitan strategi dan kaedah penyampaian, bahan bantu mengajar dan pentaksiran bagi meningkatkan penyampaian PdP di tahap pengajaran dan pendidikan. Khususnya, ia bertujuan membangunkan pemahaman dan penghargaan pelajar terhadap budaya masyarakat dan meningkatkan kesedaran silang budaya mereka melalui pendekatan pembelajaran berdasarkan projek. Pendekatan yang digunakan adalah konstruktivisme, kontekstual, projek dan PdL Guru boleh menggunakan KIT sebagai bahan pembelajaran, rujukan dan aktiviti kumpulan KIT ini menggunakan warna untuk menjelaskan tentang Standard kandungan mengetahui hala tuju motivasi & isu atau permasalahan utama yang menggerakkan pemikiran dan reka bentuk semula dengan menjelaskan juga bagaimana pengajaran konstruktif dilakukan. Selain itu, pendekatan & keunikan Inovasi yang ditekankan dalam hasil dapatan yang dibina. Keterlibatan pelajar dalam mendapatkan pengalaman pembelajaran bermakna. Impak utama projek ke atas pencapaian pembelajaran pelajar terhadap KIT pembinaan yang dibangunkan.

Kata kunci: kreatif, pemikiran, pembelajaran, pentaksiran, berfikir

ABSTRACT

This study aims to propose the development of a learning kit for approach and assessment through learning and teaching innovation (PDP) at the school level. This aims to ensure that in the context of visual arts education, knowledge about culture consists of traditional and contemporary culture by emphasizing the collective aspects related to strategies and delivery methods, teaching aids and assessment to improve the delivery of PdP at the teaching and education level. In particular, it aims to develop students' understanding and appreciation of community culture and increase their cross-cultural awareness through a project-based learning approach. The approach used is constructivism, contextual, project and PdL Teachers can use the KIT as a learning material, reference and group activity This KIT uses color to explain about the Content Standard knowing the direction of motivation & the main issue/problem that moves thinking and redesign by explaining also how constructive teaching is done. In addition, the approach & uniqueness of Innovation that is emphasized in the results that are built. The involvement of students in obtaining a meaningful learning experience. The main impact of the project on student learning achievement of the construction KIT developed.

Keywords: *creative, thinking, learning, assessment, thinking*

Pengenalan

Tanah Pembelajaran berasaskan projek (PBP) didasari oleh beberapa teori pembelajaran seperti teori pembelajaran konstruktivis oleh Piaget (1953), Vygotsky (1962) dan Bandura (1977), pembelajaran melalui pengalaman oleh Dewey (1938) dan teori constructionisme oleh Papert (1980). Model mental yang dibina oleh pelajar sendiri dalam membentuk kefahaman terhadap dunia persekitaran mereka adalah asas kepada kaedah PBP ini (Papert (1980)). Melalui produk atau artifak yang dihasilkan pada akhir pembelajaran akan menyebabkan kesan yang lebih efektif kepada PBP. PBP juga akan menjadi lebih efektif sekiranya diintegrasikan dengan teknologi dan digabungkan pula dengan pembelajaran secara kolaboratif bersama-sama rakan. Menurut Stephanie (2010) pelajar akan lebih bermotivasi dan sentiasa didorong dengan sifat ingin tahu apabila belajar menggunakan kaedah PBP yang merupakan sejenis pembelajaran inkuiri yang bersifat terbuka. Melalui PBP pelajar terdorong untuk mencari jawapan kepada persoalan mencabar yang melibatkan teori dan prinsip dalam sesuatu disiplin ilmu (Thomas 2000).

Cabaran Intelektual dan Pencapaian

Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) ialah proses pembelajaran yang berlaku melalui tugas besar yang boleh dipecah-pecahkan menjadi bahagian-bahagian kecil dengan matlamat akhirnya murid menghasilkan sesuatu projek. Melalui PBP diharapkan murid akan memahami matlamat pembelajaran mereka dengan cara merancang dan menghasilkan sesuatu produk (dalam konteks pendidikan seni visual ianya dalam bentuk karya seni). Proses pembelajaran melalui pendekatan PBP bermula dengan pembinaan konsep berpandu, memahami konsep dan prinsip teras tajuk/subjek/isu/tema yang dibincangkan. PBP berjalan seiring dengan perkembangan teknologi maklumat. Pengintegrasian ini membuka peluang kepada guru untuk lebih bijak menggunakan sumber pendidikan supaya proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berkesan. Dalam konteks dunia pendidikan pada zaman ini yang semakin mencabar PBP dilihat amat sesuai diimplimentasikan dalam kurikulum di Malaysia (Balakrishnan et al. 2009). Hasrat kerajaan untuk membestarikan sekolah-sekolah di Malaysia juga akan tercapai dengan menjadikan PBP sebagai amalan pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah selain amalan-amalan lain seperti pembelajaran berasaskan masalah, pembelajaran berbantuan komputer dan pembelajaran abad ke 21 (Bahagian Teknologi Pendidikan 2010).

Kreativiti

PBP adalah suatu model instructional yang menggunakan kemahiran spesifik supaya sesuatu produk atau artifak yang autentik dapat dihasilkan (Thomas 2000; Grant 2002; Clark 2006; Bell 2010). PBP menggunakan pendekatan dinamik supaya masalah dan cabaran dalam dunia sebenar dapat diterokai pelajar. (Moursund 1999; Gultekin 2005; Blumenfeld et al. 1991; The George Lucas Foundation 2012). Menurut Stephanie (2010), PBP merupakan suatu pendekatan yang boleh meningkatkan kemahiran abad ke-21 pelajar, di mana kemahiran ini amat penting untuk melahirkan modal insan yang dilengkapi dengan kemahiran Berfikir aras tinggi.

PERMASALAHAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan oleh sebab ketiadaan satu prosedur khusus dalam pengaplikasian dan pembinaan kit pembelajaran. Kit pembelajaran kini yang terhad dan tidak berfokus. Tiada panduan yang sistematik dan berpandukan dan tiada pemilihan yang berfokus dalam melahirkan

DAPATAN KAJIAN

Berdasarkan hasil kajian, penyedik ingin berkongsi beberapa dapatan yang akan diterangkan secara ringkas dan padat berkaitan dengan kajian berdasarkan pembinaan kit pembelajaran terhadap pendekatan dan pentaksiran menerusi inovasi pembelajaran dan pengajaran (PdP) di sekolah. Hasil cadangan dan dapatan kajian ini dapat dikembangkan dan digunakan secara umum. Penambahbaikan dan penekanan terhadap pelajar diberikan penekanan sewajarnya dalam membentuk pemikiran kreatif dan bermutu.



DALAM KIT INI DISERTAKAN KAD
UNTUK AKTIVITI KUMPULAN
BOLEH DIUBAHSUAI MENGGUNAKAN
KREATIVITI ANDA

Gambar 1; Contoh Kad Aktiviti Kumpulan

Pendekatan yang digunakan adalah konstruktivisme, Kontekstual, projek dan PdL. guru boleh menggunakan KIT sebagai bahan pembelajaran, Rujukan dan aktiviti kumpulan. Kit ini menggunakan warna untuk menjelaskan tentang Standard kandungan yang dikandung. Hal ini adalah untuk memudahkan gerak dan proses PdP.

KANDUNGAN

• KIT INI MENGANDUNGI :

1. INFOGRAFIK BAGI SEMUA TAJUK (merumuskan tajuk)
2. KAD berasaskan SETIAP STANDARD KANDUNGAN mengikut tajuk dalam tngkatan
3. KAD AKTIVITI (ALTERNATIF BAGI GURU UNTUK MEMBUAT PILIHAN)
4. KAD AKTIVITI KREATIF DI LUAR BILIK DARJAH (PROJEK)
5. KAD TAHAP PENGUASAAN
6. KAD PENTAKSIRAN
7. KAD APRESIASI MENGIKUT PENDEKATAN FELDMAN
8. KAD TERMINOLOGI SENI VISUAL DI AKHIR SETIAP TAJUK
9. PEMBINAAN JURNAL SENI VISUAL

Gambar 1; Kandungan KIT

1. Mengidentifikasi unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis, ciri dan fungsi unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni
3. Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat experimentasi serta penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.

6. Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (Kbat)

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul serta strategi berfikir. Kemahiran berfikir kritis adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah. Kemahiran berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman. Kemahiran menaakul adalah keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

Strategi berfikir merupakan cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah. KBAT boleh diaplikasi dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek- challenge kepada murid. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran (PDP)

Dulu PDP 3 jenis:

1. Berpusat murid *FLIPPED CLASSROOM*
2. Berpusat bahan/kandungan
3. Eklektik (berpusat murid/bahan/guru) yang dirancang perlu memberi penekanan kepada PdP berpusatkan murid.

Murid dilibatkan secara aktif dalam PdP yang menyepadukan pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan penerapan sikap dan nilai murni. Dalam melaksanakan PdP, guru perlu menyusun atur kemahiran yang hendak diajar, memberi latihan yang konsisten dan menilai tahap pencapaian murid melalui proses analisis tugas dengan mengambil langkah-langkah berikut:

- I. Mengenal pasti tahap keupayaan murid.
- II. Merancang aktiviti PdP yang sesuai mengikut tahap keupayaan murid.
- III. Menghuraikan secara ringkas aktiviti yang dipilih.
- IV. Menyedia Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan Bahan Bantu Belajar (BBB) yang sesuai dengan tahap keupayaan murid.
- V. Mencerakinkan aktiviti kepada langkah-langkah yang lebih kecil.
- VI. Membuat pemerhatian dan penilaian terhadap pencapaian murid.
- VII. Membuat penambahbaikan yang sesuai. Bagi meningkatkan minat dan keseronokan belajar, guru boleh mempelbagaikan pendekatan pengajaran seperti pembelajaran berasaskan inkuiri, konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, belajar melalui bermain, pengajaran bertema, pembelajaran pengalaman, pendekatan kolaboratif dan pendekatan projek, pendekatan studio

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan pendekatan yang mementingkan pembelajaran melalui pengalaman. Inkuiri secara am bermaksud mencari maklumat, menyoal dan menyoal tentang sesuatu fenomena yang berlaku. Pembelajaran secara inkuiri berlaku apabila konsep dan prinsip utama dikaji dan ditemui oleh murid sendiri. Dalam strategi PdP inkuiri, murid menyoal dan mengemukakan pendapat berlandaskan hasil penerokaan. Guru boleh bertindak sebagai fasilitator dengan mengemukakan soalan bagi memandu murid ke arah inkuiri. Perbincangan boleh dijalankan sebelum, semasa dan selepas menjalankan aktiviti.

Inkuiri Terbuka

Inkuiri terbuka dapat dijemakan melalui sesi perbincangan yang dilakukan secara kolaboratif bagi mendapatkan maklumat. Murid menggunakan pengetahuan dengan merekodkan maklumat kepada komponen tertentu untuk memahami dan membuat perhubungan antara komponen. Dapatan yang diperolehi melalui perbincangan kemudiannya dibahaskan secara lisan oleh murid atau melalui peta pemikiran.

Inkuiri Terbimbing/ Berstruktur

Inkuiri terbimbing atau berstruktur memerlukan murid menjalankan aktiviti melalui eksperimentasi pelbagai media dan teknik. Kembara Visual adalah satu contoh inkuiri terbimbing atau berstruktur di mana murid membuat penerokaan di luar bilik darjah mengikut prosedur tertentu dengan pemantauan dan bimbingan oleh guru. Dapatan hasil penerokaan dan eksperimentasi yang diperolehi oleh murid diterjemahkan melalui aktiviti secara kreatif dan inovatif dengan bimbingan guru secara berstruktur. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator.

Inkuiri Pengesahan

Inkuiri pengesahan merujuk kepada dapatan hasil ekperimentasi pelbagai media dan teknik melalui penerokaan pada subjek kajian yang terdapat sama ada pada alam semulajadi atau objek buatan manusia atau karya seni yang diperolehi. Secara keseluruhannya, aplikasi strategi pembelajaran inkuiri terbuka, inkuiri terbimbing/ berstruktur dan inkuiri pengesahan adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi ketiga-tiga domain iaitu kognitif, afektif dan psikomotor murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran agar berupaya menginovasi idea dan pengetahuan baharu seiring Kemahiran Abad ke-21.

Pendekatan Konstruktivisme

Membolehkan murid belajar sesuatu dengan cara membina sendiri pemahaman yang bermakna kepada diri mereka. Antara unsur penting dalam konstruktivisme adalah:

Guru mengambil kira pengetahuan sedia ada murid.

1. Pembelajaran adalah hasil usaha murid sendiri.
2. Pembelajaran berlaku apabila murid menghubungkan idea asal dengan idea baharu bagi menstruktur semula idea mereka.
3. Murid berpeluang bekerjasama, berkongsi idea dan pengalaman serta membuat refleksi

1. FASA ORIENTASI (engage)
2. FASA PENCETUSAN/TEROKA
IDEA (explore)
3. FASA STUKTUR IDEA (explain)
4. FASA APLIKASI IDEA (elobrate)
5. FASA REFLEKSI (Evaluate)

Gambar 3: 5 Fasa Pendekatan Konstruktivisme

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan harian murid. Dalam melaksanakan pendekatan pembelajaran kontekstual, perkaitan antara ilmu yang diajar dengan kehidupan harian dieksplisitkan. Murid tidak hanya belajar secara teori semata-mata, bahkan dapat menghayati kerel-evanan ilmu yang dipelajari dengan kehidupan harian.

1. MEMBINA KONSEP (*relating*):konsep sedia ada dan yang baru
2. MENGUMPUL DAN MENGANALISIS IDEA (*experiencing*)
3. APLIKASI KONSEP (*applying and cooperating*)
4. PENGLIBATAN TERHADAP KONSEP BARU (*transferring*)

Gambar 2: 4 Fasa Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran Berasaskan Projek merupakan proses PdP yang berasaskan inkuiri. Strategi ini memerlukan murid untuk memberi tumpuan kepada persoalan atau masalah yang kompleks, menyelesaikan masalah tersebut melalui proses penyiasatan secara bekerjasama dalam suatu tempoh waktu. Projek yang dijalankan adalah untuk menyiasat topik atau isu yang dihadapi murid dalam persekitaran sebenar. Semasa menjalankan proses penyiasatan ini, murid dapat mempelajari kandungan, maklumat dan fakta-fakta yang diperlukan untuk membuat kesimpulan tentang persoalan atau masalah yang ditimbulkan. Melalui Pembelajaran Berasaskan Projek murid dapat mempelajari kemahiran yang dihasratkan dan mengasah kemahiran berfikir mereka sendiri.

Belajar Melalui Bermain

Pendekatan Belajar Melalui Bermain ditekankan dalam proses PdP bagi murid khususnya kerana pendekatan ini berupaya menarik minat dan menimbulkan keseronokan ketika belajar. Pendekatan ini menggalakan MBK melakukan penerokaan, penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman, dengan rasa gembira dan seronok. Pendekatan ini boleh meningkatkan keupayaan kognitif dan meningkatkan rasa ingin tahu, penguasaan kemahiran berfikir dan psikomotor, serta kemahiran mengendalikan emosi.

Ciri-ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) adalah seperti berikut:

- i. Aktiviti yang menyeronokkan.
- ii. Penerokaan dan interaksi dengan persekitaran.
- iii. Permainan bebas dan terancang.
- iv. Keanjalan masa.
- v. Percubaan idea sendiri.
- vi. Peluang untuk memberikan tumpuan dan perhatian

Pendekatan Bertema

Pendekatan Bertema (PB) digunakan dalam proses PdP murid. Pemilihan topik atau tema mestilah ber-sesuaian dengan persekitaran murid melibatkan: Penggunaan suatu tajuk umum merentasi bidang pembelajar-an. Pemilihan tajuk tema berasaskan kesesuaian tahap murid, situasi tertentu atau peristiwa semasa. Sal-

ing berkaitan dengan pengalaman sedia ada dan pengalaman baru yang diperoleh secara tersusun dan sistematik. Peluasan dan pengukuhan pengetahuan dan kemahiran. Pemeringkatan daripada yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang lebih khusus.

Pemilihan tema pula perlu mengambil kira:

1. Kesesuaian dengan kehidupan murid.
2. Peluang untuk mengaplikasi kemahiran kepada murid-murid seperti kemahiran asas mendengar, membaca, menulis, mengira, penggunaan komputer dan lain-lain. Kemahiran yang diperoleh daripada tema yang diajar dapat membantu murid mendapat kemahiran penyelesaian masalah.
3. Sumber yang mudah didapati.
4. Mengikut musim atau peristiwa untuk memberi kesedaran dan pengukuhan serta meningkatkan pengetahuan murid.

Pembelajaran Pengalamian /Alam

Pendekatan Pembelajaran Pengalamian merupakan satu kaedah di mana murid diberi peluang melalui situasi sebenar semasa aktiviti PdP dijalankan. Pendekatan ini membantu murid meningkatkan keupayaan sendiri mereka.

Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- i. Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- ii. Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- iii. Menyediakan sumber untuk proses pembelajaran.
- iv. Melakukan simulasi untuk proses pembelajaran.
- v. Memberi fokus yang sama bagi komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.
- vi. Menyediakan satu persekitaran bagi membolehkan guru dan murid berkongsi perasaan dan pemikiran secara bebas. Menempatkan murid dalam situasi atau suasana yang memerlukan kemahiran baru atau sokongan dan peneguhan dengan pengalaman lalu.
- vii. Memberi bantuan, bimbingan dan peneguhan dengan mengaitkan pembelajaran yang bahardalam kehidupan sebenar murid seperti sekolah, keluarga dan komuniti.

Pembelajaran Luar Bilik Darjah

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

Memperoleh pengalaman sebenar.

- 1) Meningkatkan kecergasan dan perkembangan fizikal. Bersosialisasi dan berkomunikasi.
- 2) Melaksanakan aktiviti yang menggembirakan.
- 3) Meneroka dan berinteraksi dengan persekitaran.
- 4) Melakukan aktiviti bebas dan aktiviti terancang.
- 5) Antara aktiviti di luar bilik darjah termasuk
 - I. Lawatan,
 - II. Perkhemahan atau
 - III. Kem motivasi,
 - IV. Perkelahan,
 - V. Aktiviti di lapangan,
 - VI. Aktiviti masyarakat
 - VII. Aktiviti kesukarelawanan

Pentaksiran Bilik Darjah

Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan bagi membolehkan guru menentukan tahap penguasaan murid.

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlulah merancang, membina item atau instrument pentaksiran, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan yang diajar berdasarkan DSKP. Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan penguasaan murid, guru haruslah melaksanakan pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

1. Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
2. Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.
3. Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.
4. Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
5. Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi. (garispanduan)
6. Mengambil tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan

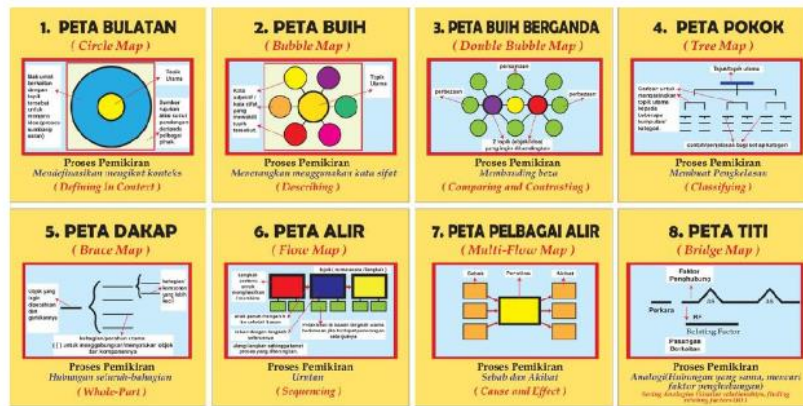
PBD juga perlu mengambil kira kemajuan berdasarkan pelaksanaan intervensi yang dirancang menggunakan RPH. RPI merupakan dokumen yang menjelaskan tahap 5 domain perkembangan murid: kognitif, komunikasi, sosio-emosi, tingkah laku, motor kasar dan motor halus(psikomotor). Peningkatan kesediaan untuk belajar boleh dikenal pasti dan direkodkan dalam RPI yang mana akan membantu guru menentukan strategi dan kaedah PdP bersesuaian dengan potensi individu murid. Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

1 (Tahu) kefahaman	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham) mengingat	Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi
3 (Tahu, faham dan boleh buat) mengaplikasi	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab) menganalisis	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji) ,mensintesis	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta tekal dan bersikap positif
6 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab mithali) menilai	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif dalam penghasilan idea baharu serta boleh dicontohi

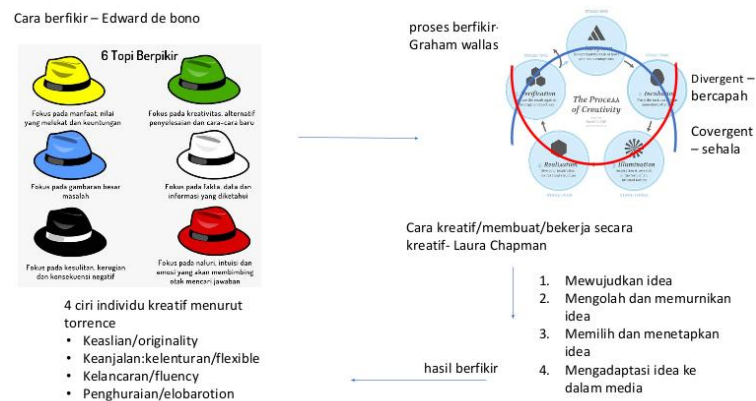
Gambar 4: 6 tahap penguasaan umum.

Kaedah-kaedah Penguasaan

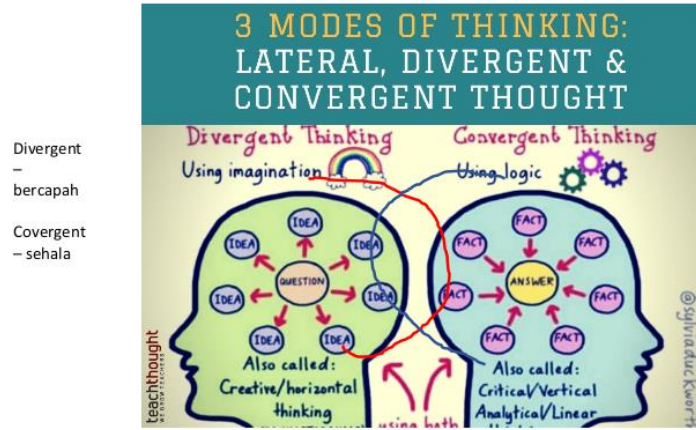
- a) Forum
- b) Perbincangan
- c) Soal jawab
- d) Kuiz
- e) Debat
- f) Station (3/4 station)
- g) Topi berfikir (6 topi)
- h) Sumbangsaan
- i) Permainan – dam ular



Gambar 5: 8 Peta Cadangan



Gambar 6: Hubungkait permikiran yang ditekankan

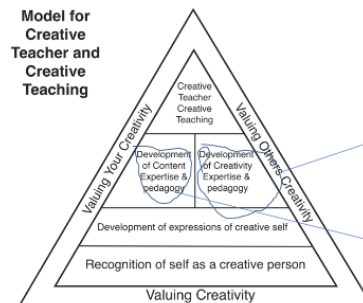
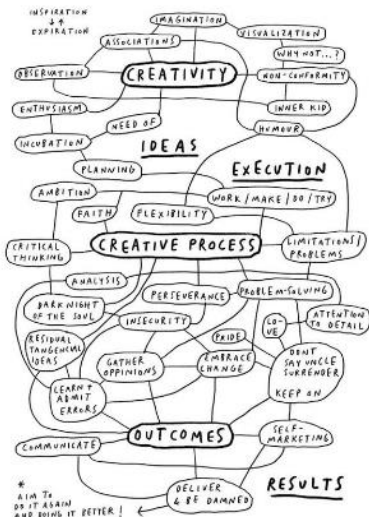


Divergent
- bercapah

Convergent
- sehalah

Gambar 9: 3 Modes Of Thinking

Gambar 10: Game Creative and The Art Sandwich



Membangunkan
- pakar kreativiti dan
- Kreatif pedagogi

Membangunkan
- pakar kandungan dan
- pakar pedagogi

Gambar 11: Creative Process & Modal Creatives Teacher and Teaching

RUMUSAN

Secara keseluruhan, kajian pembinaan KIT pembelajaran terhadap pendekatan dan pentaksiran menerusi inovasi pembelajaran dan pengajaran (PDP) amat diperlukan bagi berjalan seiring dengan dunia ini. Perkembangan pembesaran dan pertumbuhan murid-murid sekolah secara drastik dan laju. Hal ini menyebabkan perlu ada satu perubahan dan penambahbaikan dalam system pendidikan dan pengajaran selain memberi ruang dan dorongan kepada murid-murid untuk terus menguasai pendidikan. Minat dan tarikan perlu disemaikan bagi memastikan murid-murid minat untuk belajar. Apabila adanya langkah dan KIT ini ianya mampu memudahkan dan membantu tahap kefahaman kepada murid-murid. Semoga kajian ini menjadi salah satu jalan alternatif yang boleh digunapakai dalam PdP dan boleh dikembangkan serta dimurnikan kearah yang lebih naik.

RUJUKAN

- Balakrishnan Muniandy, Rossafri Mohamad, Fong Soon Fook & Rozhan Mohammed Idrus. 2009. Technology Application in Project-based Learning. *Journal of Communication and Computer*, 6(12), 74-84
- Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26(3/4), 369-398. <http://dx.doi.org/10.1080/00461520.1991.9653139>
- Henderson, D., D. Fisher and B. J. Fraser. 2000. Interpersonal behavior, laboratory learning and student outcomes in senior biology classes. *Journal of Research in Science Teaching* 37: 26-43.
- Larmer, J., Mergendoller, J. R. (2010). Seven essentials for project-based learning. *Educational Leadership*. Retrieved on March 13, 2012 from http://www.ascd.org/publications/educational_leadership/sept10/vol68/num01/Seven_Essentials_for_Project-Based_Learning.aspx
- Papert, S. (1980). *Mindstorm: Children, Computers and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.
- Özdener, N., & Özçoban, T. (2004). A project based learning model's effectiveness on computer courses and multiple intelligence theory. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 4(1), 164-170.
- Peterson, E., & Coltrane, B. (2003). *Culture in Second Language Teaching*. Retrieved on March 20, 2012 from <http://www.cal.org/resources/digest/0309peterson.html>
- Thomas, J.W. (2000). A review of research on project-based learning. Retrieved on November 26, 2013 from http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf
- Tomalin, B., & Stempleski, S. (1993). *Cultural Awareness*. Oxford: Oxford University Press.
- Tomlinson, B. and Masuhara, H. (2004). Developing cultural awareness. *Modern English Teacher*, 13(1), 5-11.
- Saluveer, E. (2004). *Teaching Culture in English Classes: Master's Thesis*. Retrieved on March 20, 2012 from <http://www.lara25.com/mywebdisk/CI-EP/Saluveer.pdf>
- Seelye, H. N. (1993). *Teaching culture: Strategies for inter-cultural communication*. (3rd ed.) Lincolnwood, IL: National Textbook Company
- The George Lucas Foundation (2011). *What Works in Education*. Retrieved from <http://www.edutopia.org>. [24 Mei 2014].
- Vygotsky, L.S. (1962). *Thought and language*. Cambridge, MA: MIT Press.