

Pembelajaran Teradun
dalam
**Pendidikan
Moral**

Amalan untuk
Pensyarah dan Guru

Editor

Nadarajan Thambu



قريبیت اونڤوسیتی قنديديقن سلطان ادریس
PENERBIT UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

Cetakan Pertama/*First Printing 2019*
© Universiti Pendidikan Sultan Idris 2019

Hak Cipta Terpelihara.

Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, disimpan untuk pengeluaran atau ditukarkan ke dalam sebarang bentuk atau dengan sebarang alat juga pun, sama ada dengan cara elektronik, gambar serta rakaman dan sebagainya tanpa kebenaran bertulis daripada Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris terlebih dahulu.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Diterbitkan di Malaysia/*Published in Malaysia by*
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjong Malim, Perak Darul Ridzuan, Malaysia
Tel: 05-4506000, Faks: 05-4595169
Laman Sesawang : www.upsi.edu.my
E-mel : penerbit@upsi.edu.my

Atur huruf dan grafik oleh/*Typesetting and graphic by*
Pejabat Karang Mengarang (PENERBIT UPSI)
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjong Malim, Perak Darul Ridzuan, Malaysia

Dicetak oleh/*Printed by*
Nur Niaga Sdn Bhd
No.55 Jalan 6/2, Taman Industri Selesa Jaya,
43300 Sri Kembangan, Selangor Darul Ehsan, Malaysia

Perpustakaan Negara Malaysia

Data Pengkatalogan-dalam-Penerbitan

Pembelajaran Teradun dalam Pendidikan Moral : Amalan untuk Pensyarah dan Guru /

Editor: Nadarajan Thambu.

ISBN 978-967-2163-79-4

1. Moral education.

2. Government publications--Malaysia.

I. Nadarajan Thambu.

370.114

5 Pembelajaran Teradun dalam Kursus Pendidikan Moral di Malaysia <i>Syahrwan Azan Ngadmid</i>	57
6 Pembelajaran Teradun dalam Kursus Pengantar Pendidikan Moral <i>Tan Bee Piang</i>	71
7 Penggunaan Video dalam Kursus Pendidikan Sivik dan Kewarganegaraan <i>Noor Banu Mahadir Naidu</i>	85
8 Kelas Berbalik (<i>Flipped Classroom</i>) Memperkasa Pembelajaran Aktif Pendidikan Moral <i>Shasitharan RK</i>	99

BAHAGIAN 3: AMALAN PEMBELAJARAN TERADUN UNTUK GURU DAN PENDIDIK

9 Padlet Sebagai Alatan Pembelajaran Teradun Pendidikan Moral <i>Muhammad Hasbi Abd Rahman</i>	115
10 Pembelajaran Teradun untuk Nilai Cinta Akan Negara <i>Nadarajan Thambu</i>	129
11 Pembelajaran Teradun untuk Nilai Harga Diri <i>Muhammad Atiullah Othman</i>	141
<i>Senarai Penulis</i>	153
<i>Bibliografi</i>	155
<i>Indeks</i>	167

11

Pembelajaran Teradun untuk Nilai Harga Diri

Muhammad Atiullah Othman

PENGENALAN

Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam pendidikan. Penerimaan murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran juga berubah. Pembelajaran teradun (*blended learning*) menjadi tunjang bagi membangunkan modal insan berteraskan kemahiran abad ke-21 (Thorne, 2003). Kementerian Pendidikan Malaysia telah melancarkan inisiatif pembelajaran abad ke-21 secara rintis pada tahun 2014 dan meluaskan pelaksanaannya ke seluruh negara mulai tahun 2015. Pelaksanaan pengajaran berdasarkan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) menjadi penanda aras keberkesanan pendidikan abad ke-21 (Dasar Pendidikan Kebangsaan, 2012).

Menurut Zaharah Hussin, *et al.* (2015), pembelajaran teradun merupakan satu konsep yang menggabungkan model pembelajaran secara konvensional dengan pembelajaran secara maya melalui teknologi maklumat dan komunikasi. Melalui konsep pembelajaran teradun ini pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran menerusi pelbagai teknik penyampaian melalui persekitaran maya dapat

diaplikasikan oleh guru kepada murid. Penggabungan atau teradunnya pembelajaran tersebut seharusnya dapat menarik perhatian murid agar tidak berasa bosan dan hilang fokus terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya (Walser, 2008). Berikut ialah satu contoh pembelajaran teradun bagi Nilai Harga Diri untuk tingkatan empat.

PROSES PEMBELAJARAN TERADUN

Tajuk: Remaja Bermatlamat Hidup Cemerlang

Nilai: Harga Diri

Objektif Pembelajaran: Pada akhir unit pembelajaran ini, pelajar akan dapat:

1. Menentukan matlamat hidup yang diinginkan bagi kesejahteraan hidup.
2. Menyedari keperluan masyarakat memainkan peranan penting dalam mengiktiraf remaja yang mempunyai harga diri.
3. Merealisasikan matlamat hidup.

Langkah 1 : Permulaan Pembelajaran

1. *Google hangout*

Aktiviti 1 Menonton video

Guru akan memulakan pengajaran berkaitan nilai Harga Diri dengan menayangkan sebuah klip video kepada murid. Guru akan memuat turun klip video mengenai seorang murid yang tidak menjaga maruah diri dan kesannya kepada diri murid tersebut. Guru akan mengakses klip video ini daripada *YouTube*. Alamat URL untuk video tersebut adalah (https://www.youtube.com/watch?v=nNGZyc_VyVk). Murid diminta untuk menonton dan menghayati mesej yang disampaikan dalam klip video tersebut.

Selepas itu, guru akan memberikan ulasan secara ringkas tentang video yang ditayangkan tadi. Murid juga diminta untuk memberikan pandangan tentang mesej yang disampaikan dalam klip video tadi. Guru kemudian mengaitkan klip video tadi dengan topik pembelajaran iaitu nilai Harga Diri.



Rajah 11.1 Paparan muka video

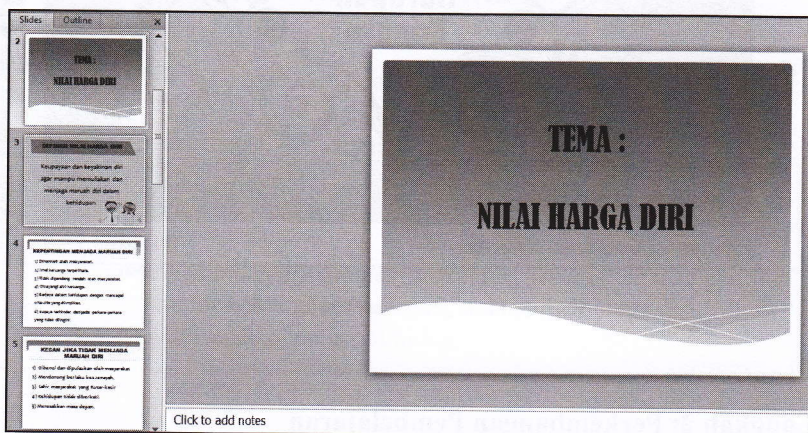
Langkah 2: Perkembangan Pembelajaran

1. Perbincangan bersemuka melalui slaid *power point*

Guru kemudian memaparkan slaid *power point* mengenai definisi nilai Harga Diri, kepentingan menjaga maruah diri dan kesan jika tidak menjaga maruah diri. Guru akan membincangkan isu bahawa murid yang menjaga maruah diri akan dihormati dan dipandang tinggi oleh masyarakat, disayangi oleh ahli keluarga serta sikap ini juga boleh memelihara imej keluarga. Selain itu, perbincangan tentang kesan kepada individu yang tidak menjaga maruah diri seperti dibenci dan dipulaukan oleh masyarakat, masa depan yang tidak menentu dan menjadi punca wujudnya masyarakat yang kucar kacir juga dibincangkan. Guru akan menggunakan pendekatan berupa perbincangan bersemuka secara dua hala dalam menerangkan perkara tersebut dan murid akan memberi tindak balas terhadap penerangan guru. Rujuk Rajah 11.2, yang menunjukkan muka hadapan slaid *power point*.

Setelah guru menerangkan isi pembelajaran melalui slaid *power point*, guru akan melaksanakan satu sesi *energizer* sebagai

cara untuk membangkitkan semangat dan mencetuskan motivasi murid bagi meneruskan sesi pengajaran dan pembelajaran. Nyanyian dan senaman ringkas ini bertujuan untuk memberikan semangat dan sebagai *ice-breaking* kepada murid. Guru akan menayangkan satu video senaman (*energizer*) kepada murid melalui video yang dipetik daripada *YouTube*. Murid-murid akan bersenam dan menyanyi bersama-sama dengan guru (Rujuk Rajah 11.3).



Rajah 11.2 Paparan slaid power point
(<https://www.youtube.com>).



Rajah 11.3 Paparan muka video (*enegizer*)
(<https://www.youtube.com>).

2. Perbincangan Bersemuka

Setelah itu, guru akan mengadakan sesi menjawab soalan dengan murid. Setiap murid diberikan empat keping kertas dan setiap kertas mempunyai soalan yang berlainan (Rujuk Rajah 11.4). Guru akan memberikan masa selama lima minit untuk murid menyiapkan tugas yang diberikan. Selepas itu, guru memanggil nama murid berdasarkan putaran “Roda Harapan”. Murid yang terpilih akan tampil ke hadapan kelas untuk membacakan jawapan tugas yang disediakan oleh mereka.

Kertas 1 : Apakah cita-cita anda?

Kertas 2 : Senaraikan tindakan yang patut anda ambil untuk mencapai cita-cita tersebut?

Kertas 3 : Apakah halangan yang mungkin timbul dalam usaha untuk mencapai matlamat anda?

Kertas 4 : Bagaimanakah anda boleh mengatasi halangan tersebut?

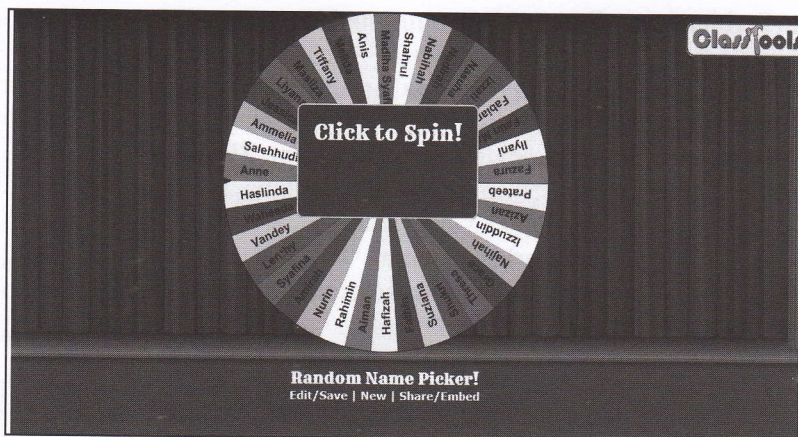
Rajah 11.4 Soalan untuk tugas murid

3. Google hangout dan Bersemuka

Aktiviti 2 Menjawab soalan tugas.

Setelah murid menyiapkan tugas, guru memanggil nama murid berdasarkan paparan nama di ‘Roda Harapan’ secara *online* dan guru hanya menekan *link* tersebut (<https://www.classtools.net>). Guru akan memasukkan nama semua murid kelas tersebut sehari sebelum kelas bermula. Murid yang namanya terpilih daripada roda yang berputar, akan bangun dan membacakan jawapan tugas mereka. Rajah 11.5 menunjukkan muka hadapan alatan ‘Roda Harapan’.

Setelah murid membentangkan hasil tugas 1, guru memberikan penerangan secara ringkas mengenai tujuan sebenar permainan tersebut. Hal ini dapat memberi pendedahan kepada murid mengenai matlamat yang ingin dicapai oleh mereka pada masa hadapan. Guru akan menasihatkan murid supaya meneruskan usaha demi mencapai matlamat yang telah ditentukan oleh murid dalam kehidupan mereka.



Rajah 11.5 Paparan muka 'Roda Harapan'.

4. Perbincangan Bersemuka

Aktiviti 3 Lakonan

Guru meneruskan pengajaran dengan aktiviti lakonan. Guru membahagikan murid kepada tiga kumpulan. Guru meminta ketua kumpulan tampil ke hadapan kelas untuk mengambil kertas mahjong dan pen marker serta tugas untuk kumpulan. Setiap kumpulan diminta untuk mengarang dan melakonkan situasi yang diberikan oleh guru (Rujuk Rajah 11.6) untuk situasi lakonan yang disediakan oleh guru. Setelah murid menerima tugas, guru memberikan masa selama sepuluh minit kepada setiap kumpulan untuk menyiapkan tugas. Setelah tamat masa yang diberikan, guru meminta murid melakonkan situasi tersebut.

Selepas aktiviti lakonan, guru akan memberikan penjelasan tentang kepentingan menjaga maruah diri, kesan sekiranya individu tidak menjaga maruah diri dan peri pentingnya pengiktirafan masyarakat kepada murid yang menjaga maruah diri.

Situasi Lakonan

- Situasi 1 : Bina skrip dan lakonkan situasi tentang cara-cara yang boleh diambil oleh seseorang individu untuk mencapai cita-citanya.
- Situasi 2 : Anda ialah seorang anak yang baik, sering mematuhi peraturan di rumah dan di sekolah serta cemerlang dalam pelajaran.
Bina skrip dan lakonkan situasi pengiktirafan keluarga anda terhadap kejayaan cemerlang anda dalam pelajaran.
- Situasi 3 : Bina skrip dan lakonkan situasi ketua kampung dan AJK kampung anda yang mengadakan majlis kesyukuran bagi meraikan pelajar-pelajar cemerlang dalam peperiksaan UPSR, PT3 dan SPM.

Rajah 11.6 Situasi untuk lakonan.

2.5. Google hangout (*Kahoot!*)

Aktiviti 4 Permainan kuiz atas talian

Pentaksiran dan penilaian merupakan perkara paling penting dalam mengukur tahap kefahaman murid. Pentaksiran dilakukan setelah sesi pembelajaran selesai. Tujuan pentaksiran adalah untuk mengenal pasti tahap pencapaian murid tentang topik yang diajar pada hari tersebut. Pada akhir pengajaran, guru memberikan kuiz kepada murid. Guru mengendalikan sesi kuiz ini secara atas talian dengan menggunakan perisian *Kahoot!*

Sebelum mengendalikan kuiz secara atas talian ini, guru menerangkan beberapa perkara yang harus dilakukan sebelum menjawab soalan kuiz ini. Sewaktu sesi kuiz ini dijalankan, murid akan bersaing antara satu sama lain bagi mencapai lima tangga teratas. Hal ini kerana, markah setiap murid akan dipaparkan setiap kali pelajar menjawab soalan. Kuiz atas talian dapat mewujudkan suasana kelas yang ceria serta kerjasama yang baik di antara murid. Rujuk Rajah 11.7 yang menunjukkan paparan muka utama *Kahoot!*



Rajah 11.7 Paparan Kahoot!

2.6. Google hangout (Facebook)

Facebook boleh dilayari di www.facebook.com (Rajah 11.8). Aplikasi Facebook telah menduduki tempat pertama dalam jaringan sosial. Sememangnya, Facebook pada mulanya direka khas untuk mahasiswa dan kemudian mendapat sambutan dari golongan profesional. Dengan jumlah keahlian melebihi satu bilion, Facebook adalah media sosial paling penting dan paling aktif. Facebook membolehkan seseorang mencipta dan mereka bentuk profil, *page* dan *group* (Prescott, 2015).

Tujuan penggunaan Facebook sebagai medium pengajaran adalah bagi menyampaikan informasi terkini berkaitan kerja kursus, topik pengajaran, tugas dan sebagai platform untuk menghubungkan guru dengan murid dan murid dengan murid secara sehalu atau pelbagai hala. Murid dan guru juga dapat memuat naik bahan media seperti gambar dan video. Arahan terkini daripada guru juga dapat dikemas kini di dalam Facebook dan murid dapat berkomunikasi tentang masalah pembelajaran mereka. Selain itu, melalui Facebook murid dan guru dapat berkongsi isu-isu terbaru dan sensasi berkaitan Pendidikan Moral.

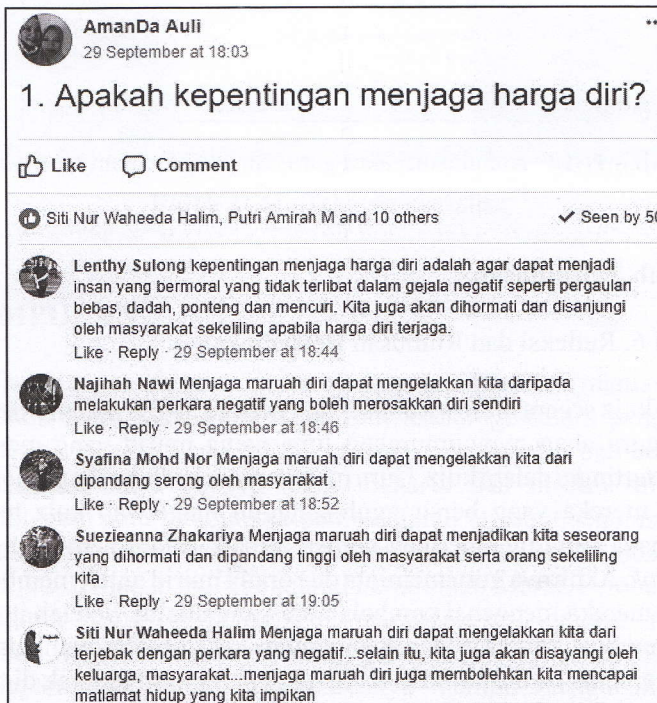
Aktiviti 5 Perbincangan atas talian

Guru akan memberikan tugas perbincangan kepada murid bagi memperkukuhkan lagi pengetahuan dan kefahaman mereka mengenai sesi pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan. Guru akan memuat naik soalan perbincangan dalam Facebook, supaya murid

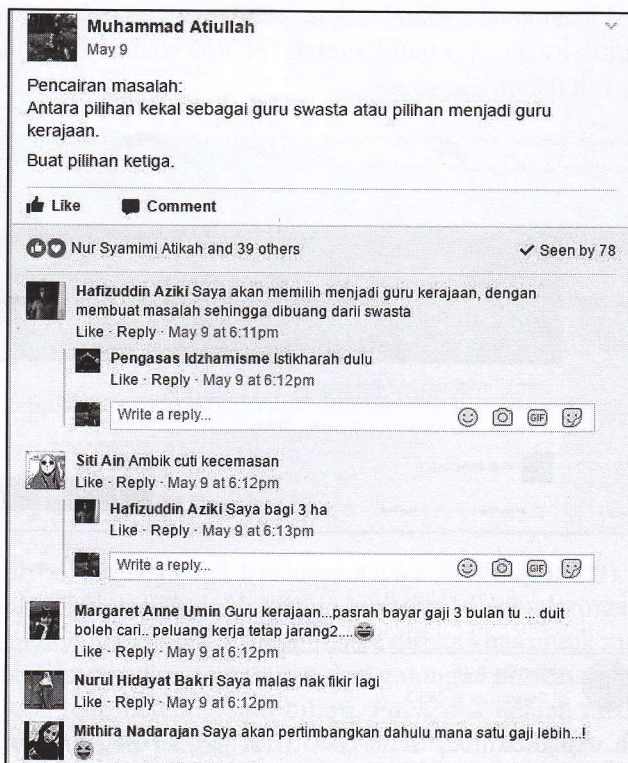
boleh berbincang dan memberikan pandangan mereka secara atas talian. Rujuk Rajah 11.9 untuk melihat contoh soalan yang diberi dan dibincangkan dalam *Facebook*.



Rajah 11.8 Ahli kumpulan dalam *Facebook*



Rajah 11.9 Perbincangan pelajar dalam *Facebook*



Rajah 11.10 Komunikasi aktif guru dan pelajar dalam *facebook*

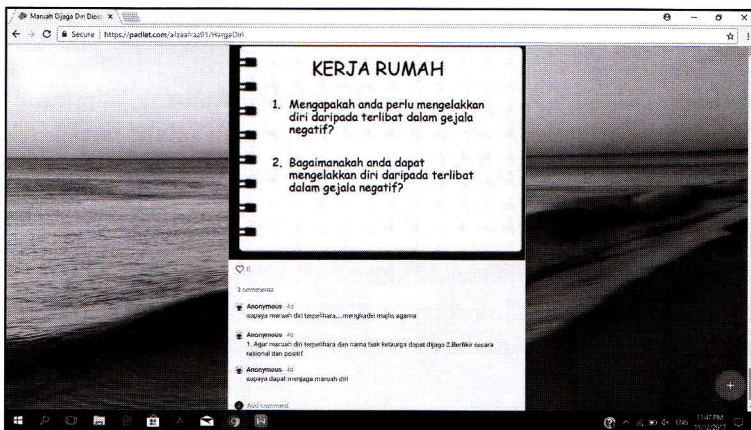
Langkah 3: Rumusan

Aktiviti 6. Refleksi dan Rumusan Bersemuka

Setelah kuiz secara *online Kahoot!* dan perbincangan dalam *Facebook* tamat, guru akan mengumumkan lima nama murid yang mendapat markah tertinggi dalam kuiz. Guru memberikan hadiah sebagai ganjaran kepada mereka yang bersungguh-sungguh menjawab kuiz tersebut dan kepada yang memberikan komen terbaik dalam perbincangan di *Facebook*. Akhirnya guru meminta dua orang murid untuk memberikan refleksi mereka mengenai pembelajaran yang dilalui. Setelah itu, guru akan membuat rumusan dan kesimpulan keseluruhan pembelajaran. Guru membuat rumusan bahawa masa depan murid terletak di tangan mereka sendiri. Oleh itu, sebagai pemimpin masa hadapan generasi muda perlu menentukan dan mencorakkannya dengan bijak.

Aktiviti 7 Tugas atas talian (*online assessment*)

Guru akan memberikan tugas perbincangan kepada murid bagi memperkukuhkan lagi pengetahuan dan kefahaman mereka mengenai sesi pembelajaran. Guru akan memuat naik soalan perbincangan di dalam *padlet* dengan melayari URL <https://padlet.com/afzaafraz91/HargaDiri>. Murid harus menjawab soalan di dalam ruangan komen di bawah soalan tersebut dan memuat naik hasil tugas ke dalam *Facebook* guru (Rajah 11.11).



Rajah 11.11 Tugas atas talian

KESIMPULAN

Pembelajaran persekitaran maya merupakan medium utama dalam pendidikan masa kini. Pengintegrasian teknologi dalam pengajaran merupakan pendekatan yang mampu merubah pembelajaran berkonsepkan maya supaya lebih menarik dan mudah difahami. Penggabungan atau teradunnya pembelajaran tersebut sememangnya dapat menarik perhatian murid agar mereka tidak berasa bosan dan hilang fokus terhadap mata pelajaran Pendidikan Moral. Pembelajaran persekitaran yang berkonsepkan pembelajaran teradun mampu mengubah mentaliti dan pemikiran generasi masa kini untuk lebih ke hadapan. Pendekatan ini seharusnya mampu mengubah corak pendidikan guru kepada orientasi teknologi seiring dengan negara maju yang lain.

Senarai Penulis

Muhammad Atiullah Othman, PhD. (Aqidah & Falsafah). Universiti Kebangsaan Malaysia. Pensyarah Kanan di Jabatan Pengajian Moral, Sivik dan Pembangunan Karakter, Fakulti Sains Kemanusiaan, UPSI.

Muhammad Hasbi Abdul Rahman, M.A. (Theology & Comparative Religion), Universiti Islam Antarabangsa Malaysia. Pensyarah di Jabatan Pengajian Moral, Sivik dan Pembangunan Karakter, Fakulti Sains Kemanusiaan, UPSI.

Nadarajan Thambu, PhD. (Pendidikan Moral). Universiti Malaya. Pensyarah Kanan di Jabatan Pengajian Moral, Sivik dan Pembangunan Karakter, Fakulti Sains Kemanusiaan, UPSI.

Noor Banu Mahadir Naidu, PhD. (Citizenship & Citizenship Education). University of Endinburgh, Scotland. Pensyarah Kanan di Jabatan Pengajian Moral, Sivik dan Pembangunan Karakter, Fakulti Sains Kemanusiaan, UPSI.

Shasitharan Raman Kutty, M.Ed. (Pengurusan Pendidikan). Universiti Malaya. Pensyarah di Jabatan Kecemerlangan Akademik, Institut Pendidikan Guru, Kampus Pendidikan Teknik.