

APLIKASI KAEDAH 'DJ NINI' DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN FAKTA ZAMAN PRASEJARAH MENGIKUT KRONOLOGI BAGI MURID TAHUN 4

Nurul Izni Binti Ishak

Shah Johan Bin Othman

eiyzniey@gmail.com

Jabatan Kajian Sosial, Institut Pendidikan Guru Kampus Darulaman

ABSTRAK: Kajian tindakan ini dijalankan bertujuan meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi dalam kalangan murid Tahun 4 bagi mata pelajaran Sejarah dengan menggunakan kaedah 'DJ NINI'. Fokus kajian tertumpu kepada maksud dan nama-nama Zaman Prasejarah mengikut kronologi. Responden kajian terdiri daripada 5 orang murid Tahun 4X dari sebuah sekolah rendah di daerah Kubang Pasu yang merupakan kelas pertama dan lemah dalam penguasaan fakta mengikut susunan. Kajian kualitatif ini dikumpulkan melalui kaedah pemerhatian, analisis data dan juga temu bual. Dapatan kajian daripada kesemua analisis dan interpretasi data tersebut menunjukkan bahawa penggunaan kaedah 'DJ NINI' dapat meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi. Keputusan perbandingan kajian sebelum dan selepas membuktikan penggunaan kaedah 'DJ NINI' dalam membantu murid apabila mereka dapat belajar sambil bermain dimana mereka telah diberi lagu dan akronim dalam *Game DJ NINI* dan juga boleh berkaraoke pada *DJ NINI*. Cadangan kajian seterusnya ialah membuat penambahbaikan terhadap intervensi 'DJ NINI' dengan menambah kemudahan 2 mikrofon dan video bagi lagu serta akronim Zaman Prasejarah agar dapat memudahkan murid menguasai fakta sambil menyanyi dengan jelas dan tepat pada *DJ NINI*.

KATA KUNCI: Kaedah 'DJ NINI' melalui lagu, akronim dan karaoke.

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Malaysia telah berkembang dari semasa ke semasa untuk memenuhi keperluan generasi kini. Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) telah diperkenalkan pada tahun 2011 dan mata pelajaran Sejarah diajar kepada murid-murid Tahap 2 bermula dari murid Tahun 4 setelah *Surat Siaran Kementerian Pendidikan Malaysia Bilangan 1 Tahun 2014* dikeluarkan.

Menurut Rosnanaini Sulaiman (2011:27), guru haruslah menguasai ilmu pengetahuan dan kaedah pembelajaran yang sesuai bagi memperkembangkan potensi murid secara menyeluruh. Guru perlu menjana pemikiran kreatif murid untuk menguasai fakta sejarah dengan mempelbagaikan strategi dan kaedah pengajaran.

REFLEKSI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Sepanjang pengalaman saya mengajar mata pelajaran Sejarah dalam ketiga-ketiga fasa praktikum yang lalu, saya telah mengenal pasti satu masalah yang agak ketara timbul dalam kalangan murid Tahun 4. Masalah ini berkaitan dengan kelemahan murid dalam penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi. Fakta-

fakta dalam tajuk ini agak banyak dan menyebabkan murid-murid tidak dapat mengingat kronologi mengikut tahun seperti yang dinyatakan di dalam buku teks Sejarah dengan tepat.

Saya merasa sangat kasihan kepada mereka kerana kebanyakannya tidak dapat menumpukan perhatian dalam tajuk pembelajaran ini disebabkan oleh tajuk yang agak membosankan berkaitan dengan orang-orang zaman dahulu. Mereka tidak dapat menyatakan maksud Zaman Prasejarah dengan tepat. Sebagai seorang bakal guru Sejarah, saya sepatutnya mengambil berat tentang tajuk-tajuk baharu yang mengandungi banyak fakta. Murid-murid yang masih keliru dengan beberapa fakta yang agak banyak mengikut zaman yang berbeza. Murid-murid tidak dapat mengenal pasti fakta sejarah mengikut kronologi sejarah yang betul. Menurut Hamdan Aziz, Siti Fatimah, Ruzaini, Hasnul dan Siti Rahimah (2014:73), kaedah kronologi popular bagi menggambarkan perkembangan sesuatu perkara. Justeru, saya telah memikirkan satu kaedah untuk memastikan murid dapat menguasai fakta sejarah Zaman Prasejarah mengikut kronologi.

Mereka masih tertukar kedudukan zaman mengikut tahun kedua dan ketiga setelah guru mengutip data-data keputusan lembaran kerja. Contohnya, apabila guru menanyakan murid apakah zaman pertama dalam Zaman Prasejarah, murid memberi jawapan Zaman Mesolitik. Kemudian terdapat murid yang menyatakan bahawa selepas Zaman Paleolitik ialah Zaman Neolitik kemudian barulah Zaman Mesolitik dan Zaman Logam. Menurut Omardin Haji Ashaari dan Yunus Muhamad (1996:17), keberkesanan dalam proses pengajaran Sejarah banyak bergantung kepada daya usaha dan kaedah yang digunakan oleh guru. Sebagai salah seorang bakal guru mata pelajaran Sejarah, saya perlu membuat satu kaedah dan strategi yang menarik bagi memastikan murid-murid dapat mengingat dan menulis kronologi Zaman Prasejarah dengan betul.

FOKUS KAJIAN

Dalam kajian ini, saya telah memberi fokus kepada penguasaan murid terhadap fakta dan kronologi Zaman Prasejarah. Hal ini disebabkan masalah berlaku di ketiga-tiga sekolah praktikum yang lepas. Masalah yang sama ini telah memberi idea kepada saya supaya mencari kaedah baharu yang lebih menarik dan kreatif bagi meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi.

Masalah pertama dalam tajuk ini ialah berkaitan dengan fakta-fakta penting Zaman Prasejarah yang sukar diingat oleh murid-murid. Oleh itu, saya telah membuat satu kaedah '*DJ NINI*' dan bahan bantu mengajar *DJ NINI* dan *Game DJ NINI* yang interaktif. Kaedah ini memerlukan guru menyuruh murid menyanyikan lagu, ingat akronim dan berkaraoke. Kaedah '*DJ NINI*' juga memfokuskan pembelajaran *autentik* iaitu pembelajaran secara langsung. Menurut Syed Ismail dan Ahmad Subki Miskon (2013:354), pembelajaran *hands on* memberikan murid pengalaman sebenar terhadap konteks pembelajaran yang dilakukan dalam bilik darjah. Masalah kedua pula ialah tentang murid yang masih tidak dapat mengenal pasti kronologi keempat-empat Zaman Prasejarah iaitu Zaman Paleolitik, Zaman Mesolitik, Zaman Neolitik dan Zaman Logam.

Kebolegunaan kaedah '*DJ NINI*' yang boleh diaplikasikan ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Kebolehtadbiran kaedah '*DJ NINI*' adalah mudah dibawa dan merangkumi penglibatan menyeluruh murid dimana perkara ini membantu mereka untuk menguasai tajuk dengan baik. Menurut Noriati A. Rashid et al. (2012), penglibatan langsung dalam pembelajaran merupakan satu kaedah belajar sambil bermain yang paling berkesan. Kebolehpercayaan kaedah '*DJ NINI*' adalah memudahkan PdP guru dan membantu murid menguasai fakta dengan lebih mudah. Guru dapat memastikan murid-murid mengingat lirik lagu yang mengandungi fakta-fakta penting dan menyatakan kronologi dengan tepat apabila menyuruh murid mengulang akronim dan lagu.

Ciri-ciri keistimewaan *DJ NINI* dan *Game DJ NINI* amat mudah dibawa ke mana-mana sahaja kerana mempunyai saiz kecil. Saya menggunakan kaedah '*DJ NINI*' kepada responden di Galeri Sejarah sekolah dengan berkolaborasi antara guru mata pelajaran Sejarah untuk mengajar mereka tajuk Zaman Prasejarah ini. Kerelevanan kaedah '*DJ NINI*' agak mudah dan mempunyai satu ansur maju yang bertetapan dengan

keperluan murid. Hal ini bertetapan dengan objektif kajian untuk meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi.

OBJEKTIF KAJIAN

Meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi melalui kaedah '*DJ NINI*' bagi murid Tahun 4.

SOALAN KAJIAN

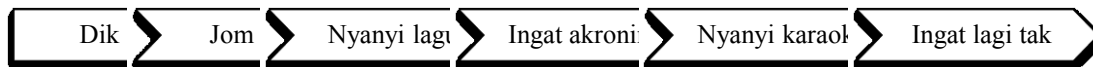
Adakah kaedah '*DJ NINI*' dapat meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi bagi murid Tahun 4?

KUMPULAN SASARAN

Kumpulan sasaran terdiri daripada 5 orang, iaitu 3 orang murid lelaki dan 2 orang murid perempuan. Responden mempunyai latar belakang yang berbeza dan telah menjadi salah satu punca jurang prestasi markah yang diperoleh dengan murid lain Mereka mempunyai prestasi pencapaian pada tahap baik dan lemah dalam penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi.

PELAKSANAAN KAJIAN

Saya telah merancang kaedah '*DJ NINI*' untuk meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi dalam kalangan murid Tahun 4. Dalam kajian ini, saya membuat 3 aktiviti melalui bahan bantu mengajar *DJ NINI* dan *Game DJ NINI*. Ketiga-tiga aktiviti ini mempunyai konsep ansur maju yang dapat membantu responden bagi meningkatkan kefahaman mereka. Hal ini bertujuan bagi membolehkan mereka mahir dan menguasai fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi yang betul.



Rajah 1. Kaedah '*DJ NINI*'.

Dalam kajian ini, saya telah merancang tiga aktiviti intervensi dengan menggunakan kaedah '*DJ NINI*'. Setiap aktiviti intervensi telah mengambil masa 20 minit dan dilaksanakan di Galeri Sejarah sekolah. Sepanjang proses penggunaan kaedah '*DJ NINI*' murid akan menggunakan bahan bantu mengajar iaitu *DJ NINI* dan *Game DJ NINI*.



Rajah 2. Bahan Bantu Mengajar DJ NINI.

Berikut merupakan huraian prosedur dan langkah pelaksanaan bagi setiap sesi aktiviti intervensi dengan menggunakan kaedah 'DJ NINI'

Pelaksanaan Aktiviti 1 : Mendengar Lagu Zaman Prasejarah sambil melihat lirik dan menyelesaikan Permainan Jangan Lupa Lirik pada *Game DJ NINI*.

Semua murid mendapat *Game DJ NINI*.

Murid-murid dibenarkan untuk membuka *Game 1 & 3* sahaja dan mengambil *MultiCard* Zaman Prasejarah pada *Game 1*.



Rajah 4. MultiCard Zaman Prasejarah.

- i. Murid-murid mendengar lagu Zaman Prasejarah yang dipasang pada *DJ NINI* sambil melihat pada lirik lagu yang diberi.
- ii. Nyanyian dibuat secara beramai-ramai, berpasangan dan individu.
- iii. Setelah nyanyian dibuat secara berulang-ulang, guru menyuruh murid membuat aktiviti pada *Game 3* iaitu Jangan Lupa Lirik dan dikehendaki menyusun lirik lagu dengan betul.
- iv. Murid kemudiannya menjawab soalan lembaran kerja.

Pelaksanaan Aktiviti 2 : Membaca Akronim Zaman Prasejarah dan Permainan Teka Silang Kata pada *Game DJ NINI*.

Semua murid mendapat *Game DJ NINI*.

Murid-murid dibenarkan untuk membuka *Game 2 & 4*.



Rajah 6. Guru menyuruh murid-murid membuka Game 2 dan 4.

- i. Murid mengambil *SuperCard* Zaman Prasejarah pada *Game 2* dan melihat akronim.
- ii. Murid-murid mendengar akronim Zaman Prasejarah yang dipasang pada *DJ NINI* sambil melihat urutan akronim yang diberi.

- iii. Guru menyuruh murid-murid mencipta akronim yang mereka sukai dan dicatat pada Supercard Zaman Prasejarah.
- iv. Murid-murid diingatkan agar untuk melengkapkan teka silang kata sambil mengingat kembali akronim yang telah merangkumi fakta dan kronologi Zaman Prasejarah dengan tepat.
- v. Murid-murid kemudiannya dikehendaki untuk menjawab soalan lembaran kerja dari guru.

Pelaksanaan Aktiviti 3 : Karaoke Lagu dan Akronim Zaman Prasejarah pada *DJ NINI*.

Guru menunjukkan *DJ NINI* dan memberi *Game DJ NINI* kepada murid.

Mereka diberi penerangan terhadap kaedah dan cara penggunaannya.

Muzik dibunyikan dan murid-murid perlu menyanyikan lagu bersama-sama sambil membuat gaya tersendiri.

Murid juga perlu membaca akronim yang telah diberikan dan menerangkan satu persatu akronim tersebut.

Murid yang dapat mengingat lirik lagu diberi penghargaan untuk berkaraoke dihadapan kelas menggunakan *DJ NINI*.

Nyanyian juga dibuat secara kumpulan, berpasangan dan individu menggunakan mikrofon *DJ NINI*.

Guru bertanya murid ingat lagi tak lagu dan akronim yang diberikan?

Murid diberi kebenaran untuk menjawab soalan dengan menggunakan mikrofon.

Murid juga diberikan beberapa soalan dan aktiviti pengukuhan untuk melihat sejauh mana keberkesanan kaedah '*DJ NINI*'.

DAPATAN KAJIAN

Data Pemerhatian

Saya telah memerhati dan merekod maklumat berdasarkan bilangan pencapaian responden dalam setiap aktiviti Nyanyian Lagu, Ingat Akronim dan Nyanyi Karaoke menggunakan borang senarai semak pemerhatian. Dapatan analisis pemerhatian Jadual 1, saya telah menggunakan hasil dapatan senarai semak sebelum aktiviti intervensi dan hasil dapatan senarai semak selepas pelaksanaan aktiviti dijalankan. Jadual 2 menunjukkan perbandingan hasil dapatan senarai semak pemerhatian sebelum dan selepas pelaksanaan kajian menggunakan kaedah '*DJ NINI*'. Oleh itu, kajian ini terbukti berkesan untuk meningkatkan penguasaan murid terhadap fakta mengikut kronologi yang betul.

Jadual 1
Senarai Semak Pemerhatian Aktviti 1, Aktiviti 2, dan Aktiviti 3

Bil.	Kriteria yang dilihat	RA	RB	RC	RD	RE
1.	Fokus di dalam kelas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2.	Penglibatan di dalam kelas	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
3.	Nyanyian lagu	Cemerlang	Baik	Baik	Cemerlang	Cemerlang
4.	Dapat menyelesaikan permainan Jangan Lupa Lirik	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
5.	Dapat menghafal kronologi Zaman Prasejarah	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
6.	Menyelesai permainan Teka Silang Kata	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
7.	Dapat menyanyi karaoke pada <i>DJ NINI</i>	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

Jadual 2
Perbandingan Hasil Dapatan Pemerhatian Sebelum dan Selepas Pelaksanaan Kajian

Bil.	R	Fokus di dalam kelas	Penglibatan responden	Tindak balas kepada soalan guru
------	---	----------------------	-----------------------	---------------------------------

		Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas
1.	RA	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2.	RB	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
3.	RC	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
4.	RD	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
5.	RE	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya

Sebelum kajian ini dijalankan, saya mendapati bahawa kebanyakan murid tidak menguasai fakta Zaman Prasejarah. Murid-murid kurang fokus menyebabkan mereka ketinggalan di dalam kelas. Namun begitu, saya telah meneliti kandungan nota lapangan pemerhatian dalam setiap aktiviti intervensi dan melihat bagaimana penglibatan murid sepanjang aktiviti dijalankan. Merujuk kepada nota lapangan dalam pemerhatian aktiviti 1 (P.2/5R/G1/24072016), murid-murid telah berjaya menguasai fakta Zaman Prasejarah setelah menyanyi lagu dan menyusun lirik lagu dengan baik. Nota lapangan dalam pemerhatian aktiviti 2 (P.3/5R/G1/24072016), semua murid telah berupaya mengingat akronim yang diberi dan menjawab permainan teka silang kata dengan tepat. Merujuk kepada nota lapangan dalam pemerhatian aktiviti 3 (P.4/5R/G1/24072016), murid telah berjaya berkaraoke dan menyatakan akronim Zaman Prasejarah mengikut kronologi pada *DJ NINI*. Murid dapat menyelesaikan permainan dan membuktikan mereka telah menguasai fakta.

Data Temu Bual

Saya telah membuat temu bual secara individu agar mendapat kesahan yang lebih tinggi oleh responden dalam sesi temu bual tanpa gangguan dan dipengaruhi oleh jawapan murid. Saya juga telah membuat perbandingan sebelum dan selepas menggunakan kaedah '*DJ NINI*' bagi setiap aktiviti. Oleh itu, kajian ini terbukti berkesan meningkatkan penguasaan murid terhadap fakta mengikut kronologi.

Jadual 3
Senarai Semak Temu Bual Aktviti 1, Aktiviti 2 dan Aktiviti 3

Bil.	Kriteria Soalan Temu Bual Berstruktur	RA	RB	RC	RD	RE
1.	Adakah Lagu Zaman Prasejarah mudah diingat dan dinyanyikan?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2.	Adakah kamu dapat menyusun lirik lagu dengan baik?	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
3.	Adakah kaedah nyanyian dapat membantu kamu mengingat nama Zaman Prasejarah?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
4.	Adakah kaedah akronim dapat membantu kamu mengingat nama mengikut kronologi?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
5.	Adakah kamu suka permainan Teka Silang Kata?	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
6.	Adakah Lagu Zaman Prasejarah mudah diingat dan dinyanyikan?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
7.	Adakah kaedah nyanyian karaoke membantu kamu mengingat fakta Zaman Prasejarah?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

Jadual 4
Perbandingan Hasil Dapatan Temu Bual Sebelum dan Selepas Pelaksanaan Kajian

Bil.	Responden	Sebelum		Selepas	
		Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas
		Adakah kamu minat dalam mata pelajaran Sejarah?	Adakah kamu menguasai fakta mengikut kronologi?	Adakah sukar untuk menghafal nama-nama mengikut kronologi?	

1.	RA	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak
2.	RB	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak
3.	RC	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
4.	RD	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak
5.	RE	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak

Selepas kaedah 'DJ NINI' digunakan kepada 5 orang responden, mereka mula menguasai fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi. Kesemua kandungan sesi temu bual telah dimuatkan dalam transkripsi bagi menunjukkan bukti sahih yang dinyatakan oleh responden terhadap aktiviti yang di jalankan. Merujuk kepada nota lapangan dalam temu bual aktiviti 1, aktiviti 2 dan aktiviti 3 bagi kelima-lima orang responden (TB.2.RA/G1/250716, TB.2.RB/G1/250716, TC.2.RB/G1/250716, TD.2.RB/G1/250716 dan TE.2.RB/G1/250716), murid-murid telah berjaya menguasai fakta Zaman Prasejarah setelah menjalani semua aktiviti yang dibuat dalam permainan *Game DJ NINI*. Mereka menyatakan bahawa nyanyian dan akronim telah membantu dalam penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi. Hal ini kerana apabila murid dapat menyanyi dan membaca akronim dengan tepat, secara tidak langsung mereka telah menguasai fakta Zaman Prasejarah. Oleh itu, kaedah *DJ NINI* berjaya meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi bagi murid Tahun 4.

Data Analisis dokumen

Saya juga mengumpul maklumat daripada hasil karya analisis dokumen murid dalam setiap aktiviti intervensi. Rubrik pemarkahan telah disediakan dan digunakan untuk menyemak peningkatan kemahiran penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi.

Jadual 5

Senarai Semak Perbandingan Dapatan Markah Analisis Dokumen dan Tahap Penguasaan Sebelum dan Selepas Pelaksanaan Kajian

Bil.	R	Markah Soalan Lembaran Kerja		Tahap Penguasaan	
		Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas
1.	RA	10 %	100 %	1	4
2.	RB	20 %	90 %	1	3
3.	RC	10 %	100 %	1	4
4.	RD	30 %	100 %	1	4
5.	RE	20 %	100 %	1	4

Jadual 6

Perbandingan Hasil Dapatan Analisis Dokumen Sebelum dan Selepas Pelaksanaan Kajian

Bil.	R	Menghurai Maksud		Mengeja dan Menyusun Kronologi Mengikut Urutan		Menulis Tahap Zaman Prasejarah Dengan Tepat	
		Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas	Sebelum	Selepas

1.	RA	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
2.	RB	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
3.	RC	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
4.	RD	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
5.	RE	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya

Jadual 5 menunjukkan bahawa hasil dapatan markah soalan lembaran kerja dan tahap penguasaan murid sebelum dan selepas menjalankan aktiviti 1, aktiviti 2 dan aktiviti 3. Kebanyakan responden mendapat markah 90 % dan 100 % malah mendapat tahap 3 dan tahap 4 bagi analisis dokumen yang diberikan. Ini telah membuktikan penambahbaikan yang telah dibuat dalam setiap aktiviti intervensi menunjukkan kesan yang positif kepada responden. Perbandingan hasil dapatan analisis dokumen sebelum dan selepas menunjukkan bahawa peningkatan yang baik daripada kelima-lima responden. Buktinya, dalam Jadual 6, responden telah menunjukkan peningkatan dari segi menghurai maksud, mengeja dan menyusun kronologi mengikut urutan dan juga menulis tahun Zaman Prasejarah dengan tepat.

Secara keseluruhannya, rumusan tahap penguasaan murid selepas kajian telah menunjukkan keberkesanan penggunaan kaedah '*DJ NINI*' semasa menjawab soalan lembaran kerja. Dapatan senarai semak pemerhatian, temu bual dan analisis dokumen murid dalam setiap aktiviti intervensi jelas membuktikan bahawa kaedah '*DJ NINI*' telah memberi impak atau kesan yang positif ke atas setiap responden.

REFLEKSI

Masalah yang dihadapi oleh murid Tahun 4 dalam mengingat fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi berpunca daripada kosa kata yang baru dipelajari dan juga kerana terdapat banyak fakta yang perlu diingat dalam tajuk tersebut. Sepanjang menjalankan praktikum, saya turut mendapati bahawa murid-murid agak lemah untuk mengingat fakta mengikut kronologi dengan betul. Nama-nama Zaman Prasejarah sukar disebut dan dieja oleh murid-murid bermula dengan Zaman Paleolitik, Zaman Mesolitik, Zaman Neolitik dan Zaman Logam. Oleh itu, penggunaan kaedah '*DJ NINI*' sangat sesuai digunakan kepada semua murid khususnya dalam mata pelajaran Sejarah kerana fakta yang banyak dan agak sukar diingat oleh mereka.

Saya telah menggunakan kaedah '*DJ NINI*' bagi meningkatkan penguasaan murid Tahun 4 dalam mengingat fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi yang memperuntukkan 3 aktiviti menggunakan bahan *DJ NINI* serta *Game DJ NINI*. Perolehan maklumat daripada dapatan kajian menjelaskan bahawa kaedah ini telah memberikan perkembangan yang positif dalam kalangan murid serta mampu meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi. Hasil daripada dapatan kajian selari dengan objektif dan menjawab soalan kajian yang telah dinyatakan dalam kajian tersebut. Terdapat beberapa kekuatan dan juga kekurangan yang saya dapati setelah kajian ini dibuat.

Antara kekuatan yang telah saya lihat dalam intervensi ini adalah murid-murid sangat teruja dan lebih mudah mengingat Lagu Zaman Prasejarah yang digubah mengikut lirik Lagu Kalau Berpacaran. Setelah membuka *SupperCard* Zaman Prasejarah yang mengandungi lirik lagu serta peta dan lokasi Zaman Prasejarah, murid-murid dapat mengikut rentak lagu yang dipasang. Murid-murid sangat seronok menyanyikan lagu dan dapat mengulang nyanyain lagu sehingga dapat menghafal lirik lagu pada masa yang singkat. Buktinya, menurut Kamarudin Hj. Husin (1997:151), ingatan jangka panjang berlaku apabila sesuatu pengulangan dibuat beberapa kali. Seterusnya, kaedah '*DJ NINI*' yang dijalankan dapat memberi impak kepada murid-murid di mana mereka dapat mengingat kronologi tanpa tertukar apabila kaedah akronim diperkenalkan. Melalui

kajian yang dibuat oleh Scott G et al. (1982:12) mendapati, bahawa murid memperoleh pembelajaran dengan lebih tersusun apabila memahami dan menggunakan strategi mnemonik.

Kelebihan seterusnya adalah semasa aktiviti karaoke dijalankan. Kesemua murid sangat seronok apabila diberi kebenaran untuk berkaraoke menggunakan mini mikrofon pada *DJ NINI*. Murid-murid tertarik dengan bahan interaktif yang dibawa oleh guru dan menunjukkan minat mereka untuk menyanyi dihadapan kelas. Buktinya kajian Noor Azliza dan Lilia (2002:19) menunjukkan bahawa melalui multimedia interaktif, suasana P&P menjadi lebih menarik. Masing-masing ingin menunjukkan bakat yang terpendam dan mendorong kepada penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi yang betul oleh responden kajian.

Kekurangan yang didapati adalah terdapat murid yang malu untuk menyanyi di hadapan kelas secara berseorangan. 4 orang responden berlumba-lumba untuk menjadi wakil pertama semasa aktiviti karaoke manakala seorang responden lagi menawarkan diri untuk menjadi wakil terakhir berkaraoke menggunakan *DJ NINI*. Setelah tiba gilirannya, dia telah meminta kebenaran guru untuk menyanyi bersama rakannya kerana segan berada dihadapan kelas. Oleh itu, guru membenarkan murid untuk menyanyi secara duet bagi menggalakkan mereka untuk lebih bersemangat dan meningkatkan keyakinan diri setelah dibenarkan menyanyi secara berpasangan. Perkara ini juga pastinya dapat meningkatkan semangat berpasukan antara pasangan masing-masing apabila guru membuat pertandingan nyanyian duet paling bagus.

Tuntasnya, kajian tindakan saya telah berjaya dijalankan kepada 5 orang responden Tahun 4 dan telah mencapai objektif dan soalan kajian iaitu, aplikasi kaedah '*DJ NINI*' bagi meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi. Kaedah '*DJ NINI*' dapat mengembangkan minat murid dan memudahkan mereka untuk mengingat fakta-fakta dalam mata pelajaran Sejarah. Oleh itu, melalui kajian yang dijalankan telah terbukti bahawa pengaplikasian kaedah '*DJ NINI*' sebagai bahan bantu mengajar adalah satu inovasi baharu yang dapat meningkatkan penguasaan murid dalam tajuk Zaman Prasejarah.

CADANGAN TINDAKAN SUSULAN

Bagi kajian lanjutan, bebrapa tindakan susulan yang boleh dibuat. Saya mencadangkan Guru Sejarah agar membuat penambahbaikan pada *Game DJ NINI*. Contohnya, guru boleh menambah akronim bagi setiap lokasi dalam Zaman Prasejarah. Kemudian, permainan susunan peta minda juga boleh dibuat bagi menggantikan permainan teka silang kata. Perkara ini akan membolehkan murid-murid menguasai dengan lebih lanjut tentang tajuk Zaman Prasejarah. Buktinya, menurut Tengku Sarina Aini Tengku Kasim dan Yusmini Md. Yusoff (2007:36), permainan dapat menjadikan pengajaran di sekolah ke arah yang lebih menarik dan praktis.

Saya juga mencadangkan agar guru mata pelajaran lain menggunakan kaedah '*DJ NINI*' ini dan membuat kajian lanjutan. Kaedah ini sebenarnya sesuai untuk murid-murid dalam semua mata pelajaran khususnya bagi tajuk yang mengandungi kronologi sesuatu situasi ataupun peristiwa. Kaedah '*DJ NINI*' yang menekankan latihan selepas aktiviti dapat mengimbas kembali pelajaran yang berlaku dalam masa yang ditetapkan. Menurut Mel Silberman (2004:244), salah satu cara bagi memastikan pembelajaran kekal di dalam ingatan ialah dengan memberi masa untuk mengulang kaji apa yang sudah dipelajari.

Seterusnya, saya mencadangkan pihak sekolah agar menambah kelebihan 2 mini mikrofon. Hal ini demikian kerana murid-murid akan dapat berkaraoke secara duet bersama dengan guru ataupun rakan sekelas. Hal ini dapat membantu murid-murid yang kurang keyakinan berada dihadapan kelas untuk menyanyi lagu secara individu. Buktinya, kajian Yusuf Abdul Majid (2002), kanak-kanak memberi respon secara natural terhadap bunyi muzik dan membantu proses perkembangan diri, kualiti dan sahsiahnya. Sehubungan dengan itu, aktiviti-aktiviti yang dijalankan dalam intervensi juga boleh dibuat penambahbaikan. Guru Panitia Sejarah bolehlah menggunakan lagu kanak-kanak lain contohnya lagu dari Didi And Friends kerana lagu ini lebih komersial dan sememangnya digemari oleh kanak-kanak pada hari ini.

Akhir sekali, saya mencadangkan pihak Kementerian agar memperluaskan penggunaan aplikasi kaedah 'DJ NINI' diaplikasikan kepada semua sekolah di Malaysia. Penggunaan lagu dan akronim bolehlah dibuat dalam bentuk ICT yang lebih memudahkan guru dan murid-murid menggunakannya di sekolah masing-masing. Kajian Ropp, M.M (1999), mendapati bahan pembelajaran berunsur multimedia interaktif mampu bertindak sebagai satu alat kognitif untuk mencetuskan proses pembelajaran kritis dan kreatif. Pada era globalisasi kini, Teknologi Maklumat dan Komunikasi semakin meluas dan diguna pakai oleh seluruh masyarakat setempat. Justeru, aplikasi kaedah 'DJ NINI' akan lebih dikenali ramai dan boleh digunapakai oleh semua guru di Malaysia untuk meningkatkan penguasaan fakta Zaman Prasejarah mengikut kronologi bagi murid Tahun 4.

RUJUKAN

- Hamdan Aziz, Siti Fatimah, Ruzaini, Hasnul dan Siti Rahimah. (2014). *Metodologi Penyelidikan Sejarah*. Kuala Lumpur: Freemind Horizons Sdn. Bhd.
- Kamarudin Hj. Husin. (1997). *Psikologi Bilik Darjah : Asas Pedagogi*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Mel Silberman. (2004). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi Untuk Mengajar Apa Jua Subjek*. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad.
- Noor Azliza & Lilia. (2002) "Reka bentuk dan keberkesanan pembelajaran berbantuan multimedia pendekatan konstruktivisme bagi sains KBSM". *Jurnal Teknologi* 36(E), 19-38.
- Noriati A. Rashid, Lee Koek Cheong, Zakiah Noordin dan Zulkufli Mahayudin. (2012). *Falsafah Pendidikan di Malaysia*. Selangor: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Omardin Haji Ashaari dan Yunus Muhamad. (1996). *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Ropp, M.M. (1999). "Exploring Individual Characteristics Associated With Learning to Use Computers in Preservice Teachers Preparation" *Journal of Research on Computing in Education*. Boston: Pearson Education.
- Rosnanaini Sulaiman, Maimun Aziz dan Mok Song Sang. (2011). *Kemahiran Berfikir*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Scott G. Paris, Richard S. Newman, & Kelly A. Mcvey (1982). *Learning the Functional Significance of Mnemonic Actions: A Microgenetic Study of Strategy Acquisition*. *Journal of Experimental Child Psychology* 34(3)
- Surat Siaran Kementerian Pendidikan Malaysia Bilangan 1 Tahun 2014. Pelaksanaan Mata Pelajaran Sejarah KSSR Tahap II mulai Tahun 2014. Diakses oleh http://www.moe.gov.my/cms/upload_files/circularfile/2014/ pada 22 Februari 2016.
- Syed Ismail Syed Mustapa dan Ahmad Subki Miskon. (2013). *Asas Kepimpinan & Perkembangan Profesional*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Tengku Sarina Aini Tengku Kasim dan Yusmini Md. Yusoff. (2007). *Kaedah Mengajar & Kemahiran Interpersonal Guru*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Yusuf Abdul Majid. (2002). *Pendidikan Muzik*. Kursus Pendedahan Pendidikan Khas Peringkat Negeri Perak. Kedah: Havard Suasana Hotel.