

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

**PEMBANGUNAN PERMAINAN PAPAN UNTUK
PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN
KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

**THE DEVELOPMENT OF A BOARD GAME FOR
TEACHING AND LEARNING DIGITAL CITIZENSHIP**

Azira Anak Ali¹, Tan Bee Piang^{*2}

¹ Department of Moral, Civics and Character Education, Faculty of Human Sciences, Sultan Idris Education University Malaysia. Email: missaziraali@gmail.com

² Department of Moral, Civics and Character Education, Faculty of Human Sciences, Sultan Idris Education University Malaysia. Email: tanbeepiang@fsk.upsi.edu.my

*Corresponding author

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/299>

Abstract

This study aims to examine the need for using board games in teaching and learning (PdP) sessions related to the theme of digital citizenship. This study employed a qualitative approach using the Design and Development Research (DDR) methodology. Data was collected through interviews involving five Moral Education trainee teachers who had taught topics related to Digital Citizenship. The data was analyzed by adapting the three phases in the DDR Design and Development Model, where the first phase is needs analysis, the second phase is development, and the third phase is evaluation. The study results showed that the study participants had a high awareness of providing early exposure to the elements of citizenship. A teaching aid, namely a board game that incorporates three elements of digital citizenship, is needed. In the usability testing phase, the board game produced is attractive, capable of achieving three moral dimensions, namely moral reasoning, moral emotion, and moral behavior; the board game can also strengthen the relationship between students and teachers. The study's implications provide exposure to teachers to create a game-based teaching for the topic of moral and citizenship education, which can increase students' interest.

Keywords: Digital Citizenship Education, Moral Education, Board Games, Teaching and Learning.

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keperluan penggunaan permainan papan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berkaitan dengan tema kewarganegaraan digital. Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini ialah kualitatif dengan reka bentuk Design and Development Research (DDR). Data dikumpul melalui temubual yang melibatkan lima orang guru pelatih Pendidikan Moral yang pernah mengajar topik berkaitan dengan Kewarganegaraan Digital. Data dianalisis dengan mengadaptasikan tiga Fasa dalam Model Reka Bentuk dan Pembangunan DDR di mana fasa pertama ialah analisis keperluan, fasa kedua pula pembangunan dan fasa ketiga iaitu penilaian. Hasil kajian menunjukkan peserta kajian mempunyai kesedaran tinggi dalam memberi pendedahan awal tentang elemen kewarganegaraan. Satu Bahan Bantu Mengajar iaitu permainan papan yang menerapkan tiga elemen kewarganegaraan digital adalah diperlukan. Pada fasa menguji kebolegunaan, permainan papan yang dihasilkan adalah menarik, mampu mencapai tiga dimensi moral iaitu penaaakulan moral, emosi moral dan tingkah laku moral, permainan papan juga dapat mengeratkan hubungan antara murid dengan guru. Implikasi kajian memberikan pendedahan kepada guru untuk mencipta sebuah pengajaran berdasarkan permainan bagi topik Pendidikan moral dan kewarganegaraan dapat meningkatkan minat murid.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan Digital, Pendidikan Moral, Permainan Papan, Pengajaran dan Pembelajaran

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



Received 9th June 2024, revised 6th July 2024, accepted 1th August 2024

Pengenalan

Revolusi digital membawa perubahan mendadak dalam cara kehidupan masyarakat. Di Malaysia, kanak-kanak telah biasa memegang telefon bimbit untuk menonton kartun. Murid di peringkat sekolah rendah sudah memiliki telefon pintar sendiri (Ghazali, 2020). Kewujudan pelbagai aplikasi dan platform digital menyediakan kemudahan tetapi turut mendedahkan pengguna kepada pelbagai risiko seperti pencerobohan privasi, penipuan dan penggunaan tidak bermoral (Prasetyo et al 2021). Justeru, penerapan elemen kewarganegaraan digital dalam kalangan generasi muda amat penting bagi memastikan mereka menggunakan teknologi secara bertanggungjawab dan beretika. Dalam menyampaikan ilmu berkaitan dengan elemen Kewarganegaraan Digital kepada masyarakat, institusi pendidikan merupakan badan yang bertanggungjawab selain media massa. Institusi pendidikan berperanan signifikan menyebarkan pengetahuan, kemahiran, nilai-nilai universal yang mampu menyelesaikan isu etika penggunaan teknologi digital. ‘Melentur buluh biarlah dari rebungnya’ begitulah peribahasa yang boleh dikaitkan dengan didikan awal oleh ibu bapa berkaitan elemen kewarganegaraan digital dalam kalangan anak-anak. Secara tidak langsung apabila melangkah dewasa, individu ini dapat membezakan perbuatan yang salah dan betul dalam dunia digital.

Sesi pengajaran yang menerapkan permainan adalah sesuatu yang menyeronokkan dan berkesan kepada murid. Menurut Kajian Fong Peng & Fikri Ismail (2020), kaedah bermain merupakan kaedah berkesan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Dalam hal ini, bermain sambil belajar merupakan satu daripada teknik yang sesuai bagi menerapkan elemen kewarganegaraan digital dalam kalangan sekolah menengah. Guru sekolah menengah boleh mengadaptasi permainan yang lebih mencabar dan bersesuaian dengan peringkat umur murid.

Kajian ini mengupas keperluan dan kesesuaian penggunaan permainan papan sebagai bahan bantu mengajar (BBM) dalam sesi pembelajaran elemen kewarganegaraan digital. Pengkaji mendapat idea daripada satu permainan yang mendapat sambutan daripada masyarakat termasuklah golongan remaja iaitu “Monopoly Go”. Permainan papan ini mampu mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menghiburkan dan menerapkan nilai-nilai murni seperti tanggungjawab siber, etika digital dan keselamatan dalam talian. Pengkaji berharap agar permainan papan dapat membantu para guru khususnya bagi subjek Pendidikan Moral untuk memberikan pengetahuan berkaitan kewarganegaraan digital.

Objektif Kajian

Kajian ini dilaksanakan bagi mencapai beberapa objektif iaitu:

1. Mengkaji keperluan penggunaan permainan papan dalam pengajaran Kewarganegaraan Digital.
2. Mencipta permainan papan menerapkan elemen Kewarganegaraan Digital.
3. Menilai kebolegunaan permainan papan dalam pengajaran dan pembelajaran elemen Kewarganegaraan Digital.

Kajian Literatur

Bahagian ini akan membincangkan mengenai kajian literatur berkaitan dengan topik kajian iaitu Kewarganegaraan Digital, Elemen Kewarganegaraan Digital, Pembelajaran Berasaskan Permainan, Permainan Berpapan, Inovasi dalam Pendidikan termasuklah dalam negara dan luar negara

Kewarganegaraan Digital

Menurut Agir & Mohd Matore (2022), literasi dan kewarganegaraan digital kurang dibincangkan dalam pendidikan di Malaysia walaupun penggunaannya meluas. Wujud kelompangan berkaitan pemahaman dan implementasinya dalam sistem pendidikan. Kajian mereka menjelaskan konsep literasi dan kewarganegaraan digital serta mencadangkan “memperkasakan guru daripada aspek pemahaman literasi digital dan kewarganegaraan; serta meningkatkan pemahaman ibu bapa mengenai teknologi”. Melalui Pendidikan Digital Citizenship mampu menyediakan akses digital kepada mahasiswa yang mampu membantu dalam pelajaran. Kesimpulan kajian ialah pengkaji berharap agar ibu bapa membantu pihak sekolah untuk mengawasi dan mendidik anak dalam penggunaan teknologi khususnya ketika berada di rumah iaitu luar kawasan sekolah. Ashaari *et al*

(2022) berpendapat bahawa kewarganegaraan Digital adalah keterikatan warga dalam talian dengan undang-undang dan peraturan supaya dapat menggunakan teknologi komunikasi secara bertanggungjawab dan selamat.

Elemen Kewarganegaraan

Etika digital merujuk kepada komponen yang terdapat dalam Kewarganegaraan Digital (Baharudin & Mahadir Naidu 2021). Menurut Benaziria (2018), di Indonesia, kekurangan pengawasan ibu bapa menyebabkan penyalahgunaan internet, buli, dan penggunaan bahasa kasar di media sosial, yang menunjukkan kemerosotan moral. Selain itu, penggunaan media digital juga mendorong jenayah siber, justeru, Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan di Indonesia berperanan dalam membentuk ciri-ciri watak berdasarkan nilai-nilai Pancasila, termasuk literasi digital. Kajian ini bertujuan memberi model pembelajaran kepada guru Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan di Indonesia untuk menanamkan literasi digital dan etika digital melalui model pembelajaran VCT (value clarification technique). Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa pengajaran Kewarganegaraan Digital dalam sistem pendidikan merupakan satu isu yang mendapat perhatian di kebanyakan negara. Penggunaan internet dan media digital yang meluas di kalangan kanak-kanak dan remaja menekankan keperluan mendesak untuk pendidikan literasi digital yang berkesan

Pembelajaran Berasaskan Permainan

Menurut Ong *et al* (2021), perkembangan pendidikan berubah seiring dengan teknologi masa kini dan perkembangan ini telah membawa banyak impak dan inovasi dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran. Pada masa ini, terdapat pelbagai permainan yang terdapat di pasaran. Namun begitu, bukan semua permainan sesuai untuk dibangunkan bagi tujuan sesi pengajaran dan pembelajaran. Dalam hal ini, guru perlu bijak memilih permainan yang sesuai dan berkesan bagi membantu murid faham dan meningkatkan pencapaian mereka dalam sesuatu subjek. Menurut pengkaji, antara kriteria permainan yang boleh digunakan untuk tujuan pendidikan adalah mempunyai matlamat yang jelas, melibatkan interaksi sosial dan maklum balas untuk memastikan pemain mempunyai fokus bagi mencapai objektif pembelajaran. Pembelajaran Berasaskan Permainan merupakan suatu kaedah pembelajaran yang aktif. Menurut Lau & Maat (2022), penggunaan PBP mampu menarik minat dan memotivasikan murid terhadap pembelajaran Matematik. Rahmawati *et al* (2022) dalam artikel yang bertajuk “The Effect of the Game-Based Learning Models on Student Engagement in History Learning” menyatakan pembelajaran abad ke – 21 adalah amat mencabar seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Artikel ini membincangkan berkaitan pengaruh games-based learning terhadap penyertaan murid dalam mata pelajaran Sejarah. Hasil kajian menunjukkan bahawa teknik pengajaran berasaskan games-based learning mampu meningkatkan minat dan penyertaan murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran dalam kelas.

Permainan Berpapan

Menurut Omar (2022), estetik adalah bahagian penting dalam pengalaman pemain sewaktu bermain permainan. Jika permainan tidak kelihatan menarik, maka pemain tidak mahu bermain

walaupun permainan tersebut mempunyai matlamat dan arahan yang jelas. Permainan papan dapat meningkatkan pemahaman, pengetahuan, meningkatkan interaksi interpersonal dan meningkatkan motivasi peserta (Noda et al, 2019). Menurut Khairuddin, & Mailok (2020), dalam artikel yang berjudul “Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik”, pelbagai langkah yang berkesan yang perlu dilakukan oleh guru bagi mewujudkan minat murid dalam pembelajaran. Dalam kajian ini, isu yang diketengahkan adalah impak positif penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan dan kelebihan teknik mnemonik dalam mengingat pembelajaran. Kajian lepas menunjukkan bahawa pembelajaran yang melibatkan permainan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih seronok. Ahmad et al (2017), *Board Game* yang digunakan dalam kajian ini dibangunkan secara khusus sebagai medium pembelajaran alternatif berkonsepkan game-based learning (GBL). GBL memberi ruang kepada suatu idea pembelajaran yang menarik dan aktif menggunakan permainan yang mampu menggalakkan penemuan pengetahuan oleh murid melalui alat dan kaedah yang lebih inovatif.

Inovasi dalam Pendidikan

Menurut Gopal Viloo (2019), kecenderungan menjalankan sesuatu inovasi memainkan peranan penting dalam memacu pendidikan seiring dengan Revolusi Industri (IR 4.0) bagi melahirkan graduan yang berkualiti, inovatif dan kreatif. Inovasi dalam bidang pendidikan merujuk kepada perubahan, penambahbaikan terhadap inovasi yang sedia ada. Guru mesti mengetahui bahawa pendidikan inovatif adalah satu cara untuk mendidik sahaja yang harmoni (Dilobarkhon, 2019). Menurut Omar (2019), perkembangan pesat dalam bidang teknologi terutama Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) membawa kepada banyak perubahan terhadap kaedah pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dalam kalangan guru-guru. TMK membentuk pemikiran kritis guru semasa PdPc dalam penggunaan subjek atas talian untuk meningkatkan teknik pengajaran secara signifikan, efektif dan berkesan. Seterusnya, kajian “Pembangunan Kit Inovasi Kata Berimbuhan Bagi Murid Sekolah Rendah” (Narayanan & Subramaniam, 2021) bertujuan bagi membangunkan satu kit inovasi kata berimbuhan untuk mengatasi masalah penguasaan kata berimbuhan dalam kalangan murid sekolah rendah.

Berdasarkan kepada kajian-kajian lepas ini, Pengkaji berpendapat kit inovasi dihasilkan oleh guru sebagai bahan alternatif aktiviti PdPc kata berimbuhan, bahan sokongan tenaga akademik untuk mempelbagaikan strategi pengajaran serta menyediakan pelbagai variasi soalan yang menjurus kepada penguasaan kata berimbuhan. Kajian ini mengaplikasikan kaedah kajian Reka Bentuk dan Pembangunan (Design and Development Research Approach).

Metodologi Kajian

Reka bentuk dan pembangunan telah dipilih dalam kajian ini kerana pengkaji membangunkan satu model baharu bagi memenuhi keperluan sesebuah sistem pendidikan. Model DDR terdiri daripada 3 Fasa iaitu Fasa Analisis, Fasa Reka Bentuk dan Pembangunan serta penilaian. Pembangunan model dalam kajian ini dilakukan seperti aliran di bawah. Bagi mendapatkan idea tentang komponen Kewarganegaraan Digital dan pengalaman daripada guru pelatih dalam menghasilkan permainan papan, kajian ini sesuai dengan pendekatan kualitatif. Pengkaji perlu bersama dengan

peserta kajian untuk mendapat data melalui temu bual dan kajian perpustakaan. Kajian reka bentuk dan pembangunan (DDR) adalah bersesuaian dengan kajian ini kerana pengkaji menjalankan kajian berkaitan pembangunan papan permainan memerlukan panduan daripada DDR untuk menguji kebolegunaan papan permainan Kewarganegaraan Digital.

Instrumen Kajian

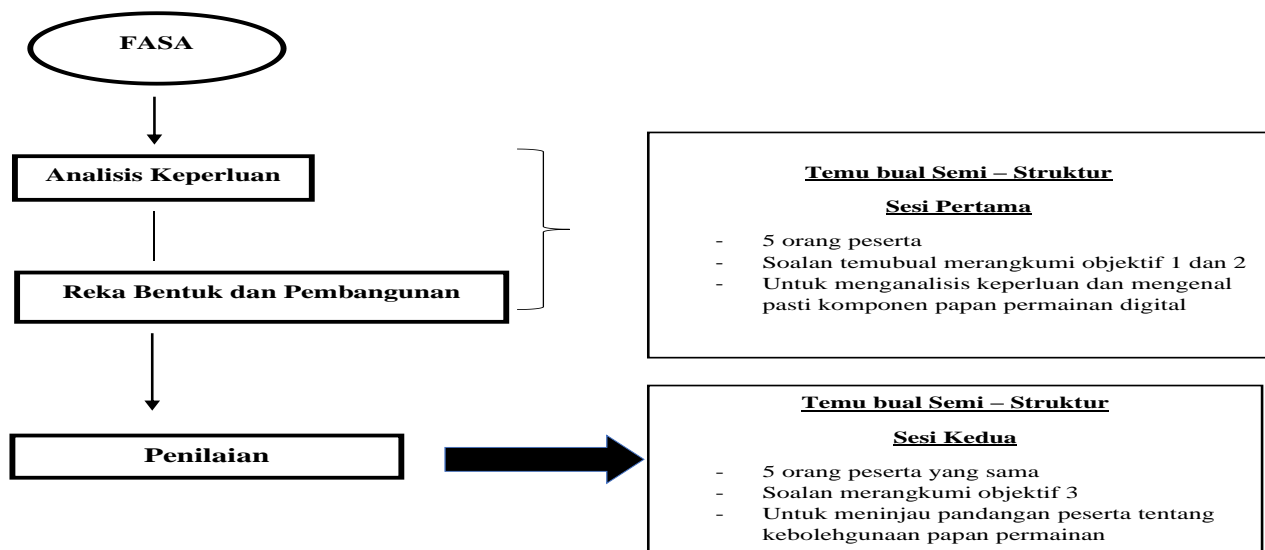
Instrumen kajian merujuk kepada alat yang digunakan oleh pengkaji ketika menjalankan sesuatu penyelidikan. Instrumen kajian lazimnya digunakan sebagai asas bagi memperoleh data seperti mana yang dikehendaki oleh pengkaji untuk mencapai objektif kajian. Instrumen kajian merupakan kaedah yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen kajian adalah soalan atau kenyataan yang dibentuk khas oleh pengkaji untuk memperoleh maklumat penyelidikan.

Kaedah Pengumpulan Data

Kajian ini juga menggunakan pendekatan Kajian Reka Bentuk dan Pembangunan atau lebih dikenali sebagai terma *Design and Development Research* (DDR) dijadikan sebagai panduan untuk penyelesaian permasalahan kajian. Penggunaan pendekatan DDR merupakan suatu pendekatan yang sistematik melibatkan proses reka bentuk, pembangunan dan penilaian berdasarkan kepada kajian empirikal. Menurut Gandi, et (2021)., terdapat dua jenis kajian dalam kajian pembangunan iaitu pertama mengenai proses reka bentuk, pembangunan dan penilaian produk yang spesifik dan kedua ialah mengenai proses reka bentuk, pembangunan dan penilaian model. Berikut merupakan aliran fasa kajian ini:

Rajah 1

Aliran Fasa Kajian



Analisis Data

Dalam proses ini, pengkaji melakukan tugas analisis data secara berterusan dan konsisten sepanjang kajian berlangsung bagi pemilihan pendekatan kajian kualitatif. Pengkaji mengadakan sebanyak dua kali sesi temu bual bagi mendapatkan maklumat berkaitan dengan pembangunan BBM Papan Permainan Kewarganegaraan Digital. Setelah menemu bual peserta kajian, pengkaji melakukan proses transkripsi yang mana pengkaji mendengar rakaman temu bual bersama responden dan kemudian menterjemah maklumat tersebut kepada bentuk penulisan. Teknik pemilihan peserta kajian digunakan ialah persampelan bertujuan atau lebih dikenali sebagai “*purposive sampling*”. Populasi kajian terdiri daripada guru pelatih Pendidikan Moral yang pernah menjalani latihan mengajar di sekolah menengah di Malaysia. Mereka pernah mengajar topik berkaitan dengan Kewarganegaraan Digital. Sampel kajian melibatkan lima orang peserta, guru pelatih Pendidikan Moral daripada Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Jadual 1

Demografi Peserta

| Perkara | Peserta 1 | Peserta 2 | Peserta 3 | Peserta 4 | Peserta 5 |
|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------------|
| Jantina | Perempuan | Perempuan | Perempuan | Lelaki | Lelaki |
| Umur | 24 | 24 | 24 | 25 | 24 |
| Kaum | Bidayuh | Melayu | Iban | Melayu | Kadazan Dusun |

Transkripsi Temu Bual

Transkripsi temu bual merujuk kepada proses menyalin bahasa pertuturan daripada temu bual ke dalam format bertulis atau ditaip. Lazimnya, transkripsi yang tepat membolehkan pengkaji menganalisis dan mentafsir data kualitatif yang dikumpul daripada temu bual bersama peserta. Transkripsi berfungsi sebagai rekod tetap temu bual untuk rujukan masa depan. Dalam kajian ini, selepas selesai menjalankan sesi temu bual bersama dengan peserta, maklumat dan informasi yang telah dirakam dan dicatat oleh pengkaji serta ditranskrip bagi mengumpulkan data.

Pengekodan

Pengekodan adalah proses mengorganisasi data kepada bahagian-bahagian atau segmen-segmen berdasarkan teks dan diberi tanda-tanda dalam bentuk nama-nama kategori, simbol-simbol atau perkataan deskriptif tertentu. Dalam hal ini, pengkaji melakukan pengkodan bagi tujuan memudahkan perlabelan, penyusunan dan pengaturan data-data mentah. Tambahan pula, pengkaji memilih maklumat yang penting sahaja berkaitan dengan tema dan soalan kajian.

Jadual 2

Sampel Proses Pengekoden Transkripsi Temu Bual

| Peserta | Keperluan papan Permainan Menerapkan elemen Kewarganegaraan Digital | Reka Bentuk Permainan Papan | Kebolegunaan Permainan Papan |
|---------|---|--|--|
| 1 | <p>S1: Adakah elemen kewarganegaraan digital penting diterapkan dalam kalangan murid sekolah menengah? -penting dan diterapkan sejak murid menggunakan teknologi. - generasi dibesarkan dalam dunia digital. -penting difahami dari awal.</p> <p>S2: Adakah elemen kewarganegaraan digital diterapkan dalam subjek Pendidikan Moral? -Diterapkan dalam Tingkatan 2 Unit 12.</p> <p>S3 : Adakah guru pelatih menghadapi sebarang masalah dalam mengajar etika penggunaan media sosial ? -ya,tidak ada BBM yang sesuai - murid sukar faham kerana tiada cara kreatif</p> <p>S4: Adakah perlu satu BBM khas untuk menerapkan elemen kewarganegaraan digital?</p> | <p>S1: Sekiranya, saya ingin menghasilkan permainan papan, apakah elemen kewarganegaraan digital yang sesuai saya masukkan? - etiket digital, kesihatan digital dan undang-undang digital.</p> <p>S2: Adakah saya perlu menggunakan pelbagai warna? - menggunakan pelbagai warna -dapat menarik perhatian murid juga berminat untuk bermain.</p> <p>S3: Apakah konsep yang diinginkan oleh guru pelatih? - mempunyai gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan tajuk -Text berkaitan boleh dimasukkan tetapi ayat ringkas.</p> <p>S4: Adakah saya perlu memasukkan nota berkaitan kewarganegaraan digital? - perlu memasukkan nota sebab nota penting agar murid dapat belajar sambil bermain.</p> | <p>S1: Adakah BBM ini sesuai digunakan dalam kelas dan sekiranya diberikan kepada guru, adakah guru pelatih akan menggunakannya? - sesuai untuk dijadikan BBM dan saya akan menggunakannya. Papan permainan ini sangat menarik dan murid akan berasa semangat</p> <p>S2: Apakah unit yang sesuai menggunakan permainan ini? -bidang 4 Unit 12 Tingkatan 2 dan bidang 5 Unit 4 Tingkatan 4.</p> <p>S3: Adakah BBM ini dapat membantu mencapai 3 Dimensi Moral? - penaakulan mereka dapat mendapat ilmu dan pengetahuan mengenai apa itu elemen kewarganegaraan digital -membuat pertimbangan berdasarkan emosi mereka -tindakan moral mereka mampu untuk bertindak dengan mematuhi beberapa elemen</p> |

| | | | |
|--------------------------------|---|---|--|
| | <p>- ya kerana membantu murid untuk lebih memahami</p> <p>-mendapatkan pengetahuan yang luas tentang konsep kewarganegaraan digital.</p> <p>S5: Apakah kebaikan papan permainan berbanding dengan BBM yang lain?</p> <p>- tidak memerlukan tenaga dan menarik sebab ia membantu untuk berfikir dengan lebih kreatif</p> <p>-semua pelajar boleh main dan murid dapat menyertai sesuatu pelajaran dengan lebih aktif.</p> <p>-mereka yang mempunyai keupayaan berfikir aa yang rendah pun dapat bermain bersama-sama dengan murid yang lain.</p> | <p>S5: Adakah saya perlu memasukkan elemen digital seperti QR Code?</p> <p>- perlu diletakkan dan guru juga boleh mengakses QR tersebut dengan scan dengan menggunakan telefon pintar guru sendiri.</p> <p>S6: Adakah saya perlu mencipta wang sendiri ?</p> <p>- perlu menghasilkan wang yang berkaitan dengan Kewarganegaraan Digital, contohnya KD money, KD Dollar dan RM KD.</p> | <p>kewarganegaraan digital.</p> <p>S4: Apa pandangan menyeluruh guru pelatih tentang BBM ini? Kelebihan/ Cadangan</p> <p>Kelebihan:</p> <p>-Menarik dan boleh digunakan untuk matapelajaran lain.</p> <p>-Mengikuti trend terkini macam permainan Monopoly.</p> <p>Cadangan:</p> <p>-menggunakan bahasa ibunda kita sendiri.</p> <p>-dibuat dwibahasa</p> |
| Tema | Sangat penting untuk diterapkan dan perlu ditekankan dalam kalangan murid, penekanan cara menggunakan teknologi dan guru memerlukan BBM yang sesuai | Fokus kepada 3 elemen yang dekat dengan murid, memasukkan nota dan <i>QR Code</i> , menggunakan bahan pelbagai warna, ilustrasi digital sesuai serta text yang ringkas. | Sesuai dalam Pendidikan Moral, meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik murid, permainan mengikut trend terkini dan mencapai 3 Dimensi Moral. |
| Inter-prestasi Pengkaji | Kesimpulannya, peserta 1 mengatakan bahawa elemen kewarganegaraan digital amat penting untuk diterapkan dalam kalangan murid sekolah menengah untuk | Kesimpulannya, peserta 1 menekankan agar pengkaji mengutamakan elemen Kewarganegaraan Digital yang dekat dengan pelajar. Contohnya, etiket digital, kesihatan dan kesejahteraan digital dan | Berdasarkan transkripsi daripada peserta 1, beliau menyatakan bahawa BBM yang telah dihasilkan mampu mencapai tiga Dimensi Moral iaitu Penaakulan Moral, Emosi Moral dan |

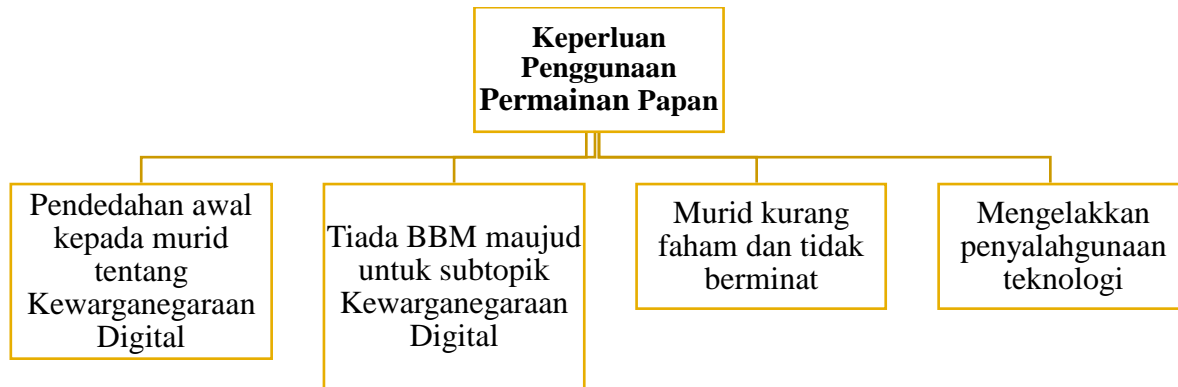
| | | | |
|--|---|--|---|
| | <p>memastikan mereka menggunakan teknologi dengan bijak dan lebih berwaspada. Peserta juga menyatakan bahawa sebuah BBM khas perlu dihasilkan bagi meningkatkan kefahaman murid tentang dunia maya yang sebenar. Akhir sekali, menurut beliau, suatu BBM yang mawjud adalah lebih berkesan jika dibandingkan dengan slide powerpoint semata-mata. Oleh itu, penghasilan papan permainan yang bertemakan Kewarganegaraan Digital wajar direka dan digunakan pada abad ini bagi memastikan murid celik dan bijak menggunakan teknologi.</p> | <p>undang-undang digital. Pengkaji turut menekankan bahan yang digunakan untuk menghasilkan permainan ini seperti penggunaan bahan pelbagai warna, gambar dan tulisan ayat yang ringkas. Seterusnya, peserta 1 mementingkan elemen digital yang mana beliau meminta pengkaji untuk memasukkan qr code dalam papan permainan. Jadi, peserta 1 menginginkan sebuah papan permainan yang menerapkan 3 elemen utama sahaja kerana elemen-elemen kewarganegaraan digital adalah saling berkaitan antara satu sama lain.</p> | <p>Perlakuan Moral. Beliau turut menyatakan bahawa papan permainan yang pengkaji hasilkan mampu memberikan semangat dan motivasi kepada murid. Akhir sekali, peserta 1 berpendapat bahawa BBM ini mengikut trend terkini dan sesuai digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran subjek Pendidikan Moral.</p> |
|--|---|--|---|

Dapatan Kajian

1. Keperluan penggunaan permainan papan dalam pengajaran subtopik Kewarganegaraan Digital.

Rajah 2

Keperluan Penggunaan Permainan Papan



i. Pendedahan Awal Kepada Murid Tentang Kewarganegaraan Digital

Berdasarkan hasil dapatan kajian daripada hasil temu bual peserta kajian menyatakan bahawa mereka menyedari tentang kepentingan dan keperluan elemen kewarganegaraan digital untuk diterapkan dalam kalangan murid. Peserta menjelaskan tentang kepentingan menerapkan elemen kewarganegaraan digital dalam kalangan murid sekolah menengah.

“Elemen kewarganegaraan digital ni penting untuk diterapkan dalam kalangan murid sekolah menengah lah sebab kalau kita dapat lihatkan mereka ni merupakan generasi yang dibesarkan dalam dunia digital.”

(Peserta 1)

“Ya, sangat penting. Seperti yang kita sedia maklum bahawa hampir semua murid mempunyai telefon bimbit. Namun begitu, tidak semua mereka mampu menggunakan telefon tersebut dengan betul. Jadi, disini elemen kewarganegaraan digital perlu didedahkan kepada murid seawal mereka sekolah rendah hingga ke peringkat sekolah menengah.”

(Peserta 3)

Maklumat yang diberikan oleh peserta 1 dan 3 di atas membuktikan bahawa mereka mementingkan pendedahan tentang elemen kewarganegaraan digital dalam kalangan murid sekolah menengah.

ii. Tiada BBM mawjud untuk subtopik Kewarganegaraan Digital

Dalam sesi temu bual yang dijalankan, peserta kajian menyatakan bahawa mereka tidak mempunyai BBM yang sesuai semasa menyampaikan ilmu berkaitan dengan dunia digital. Peserta menyatakan bahawa pengajaran subtopik kewarganegaraan digital memerlukan suatu inovasi dan BBM yang menarik.

“Semasa saya mengajar terdapat masalah untuk mengajar topik ini sebab pada pendapat saya kesukaran itu berlaku disebabkan saya takda alat bantu mengajar yang mawjud iaitu nyata.

(Peserta 1)

“Bahan bantu mengajar yang sesuai sebenarnya membantu guru untuk mengajar undang-undang dan etika, maksudnya ketiadaan BBM yang sesuai murid sebenarnya tak boleh nampak gambaran apa yang kita nak sampaikan. Semasa Latihan Mengajar, Saya hanya berpandukan kepada buku teks untuk menerangkan kewarganegaraan digital kepada murid. Penerangan contoh adalah sangat terhad kerana berpandukan buku teks semata-mata.

(Peserta 4)

Maklumat yang disampaikan oleh peserta 1 dan 4 menunjukkan bahawa guru tiada bahan bantu mengajar yang mawjud untuk menyampaikan subtopik berkaitan dengan kewarganegaraan digital. Oleh itu, suatu BBM yang mawjud perlu dihasilkan bagi membantu guru menyampaikan ilmu dengan lebih efektif kepada murid.

iii. Murid Tidak Memahami dan Berminat

Dapatan kajian menunjukkan bahawa segelintir murid tidak berminat dan menganggap subtopik berkaitan Kewarganegaraan Digital ini adalah suatu yang membosankan dan terdapat juga murid yang sukar untuk memahami etika-etika penggunaan media sosial.

“Dalam kelas, saya mendapati bahawa murid masih kurang faham berkaitan etika sebetulnya ketika menggunakan media sosial. Murid juga tidak mengetahui bahawa dalam dunia maya terdapat undang-undang yang perlu dipatuhi.”

(Peserta 3)

“Antara cabaran mengajarkan topik kewarganegaraan digital ialah sangat sedikit pelajar yang memahami apakah itu kewarganegaraan digital. Jadi, kefahaman diaorang tentang kewarganegaraan digital ini amat bergantung kepada guru semata-mata dan bukan daripada rakan mereka. Oleh itu, adalah menjadi keperluan guru untuk memberi penjelasan secara asas dan memberi contoh.”

(Peserta 5)

Maklumat diberikan oleh peserta 3 dan 5 menunjukkan bahawa guru berhadapan dengan pelbagai cabaran dalam menerapkan elemen kewarganegaraan digital dalam kalangan murid sekolah menengah. Peserta menyatakan perkara yang sama iaitu murid tidak berminat untuk mendalami

ilmu tentang dunia maya. Oleh itu, suatu inovasi perlu dihasilkan untuk meningkatkan minat murid mempelajari subtopik kewarganegaraan digital.

iv. Mengelakkan Murid Menyalahgunakan Teknologi

Secara purata, kanak-kanak menghabiskan masa selama lapan jam sehari menggunakan peralatan elektronik menyebabkan perkembangan mereka dipengaruhi oleh sumber teknologi yang terdapat dalam kehidupannya. Perkara ini berlarutan sehingga mereka menjejaskan kaki ke alam remaja menyebabkan mereka cenderung untuk menyalahgunakan internet. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan papan permainan adalah amat penting bagi mengelakkan murid menyalahgunakan teknologi.

“Pemikiran murid sekarang lebih banyak akal berbanding generasi kita ni. Mereka dari kecil dah berpeluang untuk explore macam-macam, lagi-lagi isu kearah siber buli. Rata-rata pelajar lebih mahir dan lebih cenderung untuk terjebak dalam siber buli, jadi, agak sukar untuk guru menangkis budaya yang dah menjadi sebati dan dianggap lumrah dalam diri mereka”

(Peserta 2)

“Salah satu masalah ataupun cabaran dalam mengajar dan menerapkan etika penggunaan media sosial ialah aa seperti yang kita tahu sebahagian besar masalah pelajar adalah di luar sekolah. Mereka terdedah dengan kebiasaan-kebiasaan yang kurang baik dalam penggunaan media sosial sama ada dari keluarga mereka mahupun rakan-rakan mereka.”

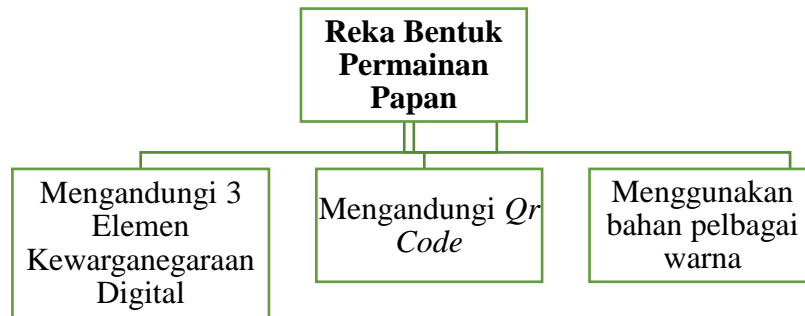
(Peserta 5)

Maklumat diberikan oleh peserta 2 dan 5 menunjukkan bahawa murid pada abad ini cenderung untuk terdedah dengan budaya yang tidak sihat dalam dunia digital. Mereka sewenang-wenangnya melayari laman web yang berunsurkan keganasan dan mampu mengubah pemikiran mereka. Oleh itu, adalah suatu keperluan untuk pengkaji menghasilkan sebuah papan permainan yang menerapkan tentang elemen kewarganegaraan digital.

2. Mencipta Permainan Papan dengan Menerapkan Elemen Kewarganegaraan Digital

Rajah 3

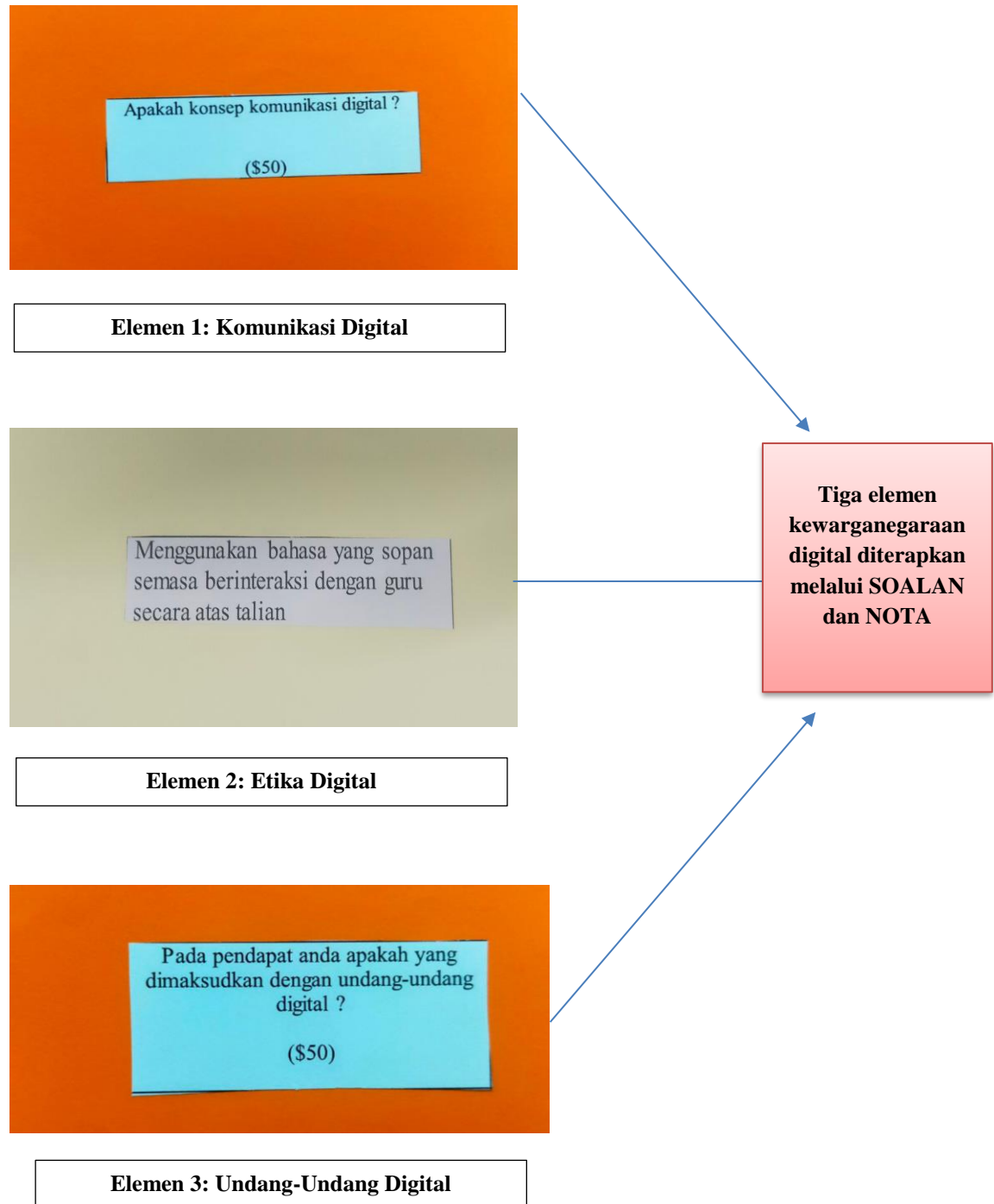
Reka Bentuk Permainan Papan



i. Mengandungi Tiga Elemen Kewarganegaraan Digital

Rajah 4

Tiga Elemen Kewarganegaraan Digital



Berdasarkan temu bual bersama kelima-lima peserta kajian, majoriti mengatakan elemen etika digital, undang-undang digital dan komunikasi digital yang perlu dimasukkan dalam nota dan soalan permainan papan. Ketiga-tiga elemen ini penting untuk diketahui dan dihayati oleh murid pada peringkat sekolah menengah.

“Bagi saya yang paling penting ialah Etika digital, Undang-undang digital dan Komunikasi Digital kerana ia adalah saling berkaitan antara elemen dengan elemen yang lain.”

(Peserta 2)

“Elemen yang paling dekat dengan murid ialah komunikasi digital, etika digital dan undang-undang digital. Jika saudara memasukkan semua elemen kewarganegaraan digital, saya takut murid berasa tertekan dan keliru. Hal ini kerana elemen tersebut sebenarnya saling berkaitan dengan satu sama lain. Jadi, tiga elemen sudah memadai.”

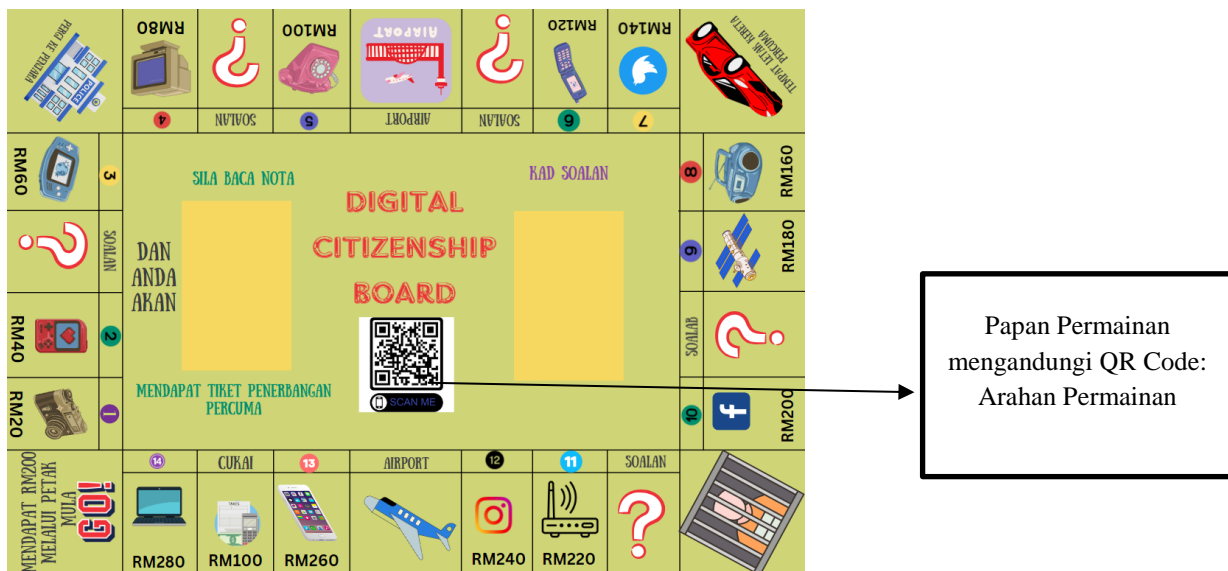
(Peserta 3)

Maklumat yang disampaikan oleh peserta 2 dan 3 menunjukkan bahawa mereka menekankan berkaitan 3 elemen iaitu komunikasi digital, etika digital dan undang-undang digital. Ketiga-tiga elemen ini adalah paling dekat dengan murid dan peserta juga mengatakan bahawa setiap elemen kewarganegaraan digital adalah saling berkaitan antara satu sama lain.

ii. Mengandungi Kod Qr

Rajah 5

QR CODE dalam papan



Berdasarkan dapatan kajian, peserta menyatakan bahawa QR code penting supaya murid mampu menggunakan elemen digital dengan betul dan beretika. Kod QR mempunyai potensi yang sangat besar untuk digunakan dalam sektor pendidikan.

“Pada masa yang sama QR Code juga perlu diletakkan dalam permainan papan dimana kemungkinan kecil pelajar boleh membawa papan permainan pulang ke rumah dan bermain bersama rakan-rakan ataupun guru juga boleh mengakses QR Code tersebut dengan scan dengan menggunakan telefon pintar guru sendiri dan paparkan kepada murid.”

(Peserta 1)

“Murid dapat lihat pengaplikasian digital pada papan permainan tersebut. Guru membantu murid scan dan lihat apa yang terdapat dalam QR Code tersebut. Contohnya, guru boleh memasukkan arahan dalam QR code, jadi perkara ini dapat mengurangkan penggunaan bahan seperti kertas untuk mencetak arahan permainan. Murid boleh mengimbas dan membaca arahan permainan dengan mudah, cepat dan berkesan.”

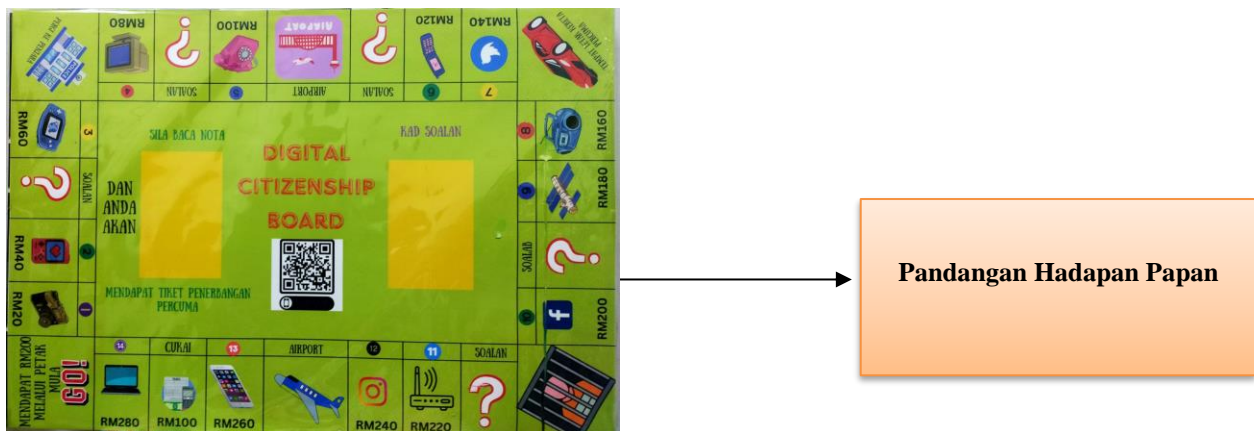
(Peserta 3)

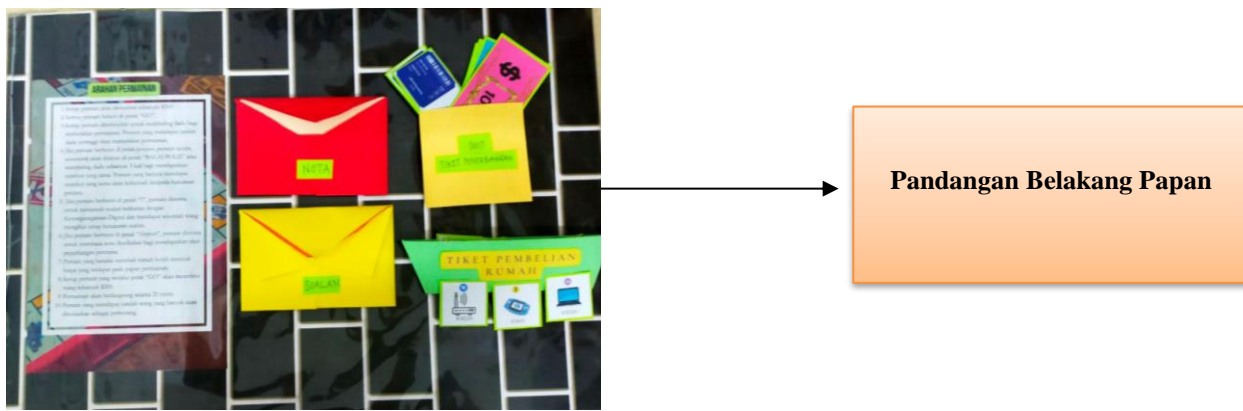
Maklumat di atas menunjukkan reka bentuk papan permainan yang diinginkan oleh responden kajian. Peserta 1 dan peserta 3 mengatakan bahawa mereka menekankan elemen digital dalam papan permainan yang dihasilkan supaya murid dapat mengetahui cara untuk menggunakannya dengan betul.

iii. Menggunakan Bahan Pelbagai Warna

Rajah 6

Pandangan Hadapan dan Belakang Papan





Dapatan kajian menunjukkan bahawa BBM mawjud lebih berkesan dalam mencapai objektif pembelajaran. BBM mawjud boleh disentuh dan menggalakkan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Jika dibandingkan dengan *slide powerpoint*, murid hanya duduk, melihat dan mendengar penjelasan guru dalam kelas. Dapatan ini juga turut disokong oleh Teori Hak Penentuan Nasib Kendiri di mana Dalam kajian ini, inovasi yang dibangunkan oleh pengkaji dapat meningkatkan motivasi murid untuk mempelajari elemen kewarganegaraan digital. Guru menggunakan warna, bahan yang menarik di samping menyediakan ganjaran kepada pemain yang menang. Murid dapat belajar sambil bermain di dalam kelas dan mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan.

“Warna memainkan peranan yang amat besar dalam kehidupan seseorang. Warna membuat mata manusia untuk lebih tertarik. Jadi, warna yang banyak membuatkan papan itu menjadi lebih menarik. Permainan papan yang menarik juga mempunyai banyak gambar daripada perkataan. Kalau banyak perkataan, takut mereka bosan untuk melibatkan diri secara aktif semasa bermain. Penggunaan gambar dapat meningkatkan kefahaman murid.”

(Peserta 1)

“Bagi saya ya sudah pasti lebih baik saudara menggunakan pelbagai warna di dalam papan permainan itu berbanding hanya meletakkan hitam putih. Sebab ini ia sangat berkait dengan mood pelajar. Apabila murid nampak bahan bantu mengajar yang pelbagai warna yang ceria. Secara tidak langsung mereka lebih tertarik dan akan dapat menarik minat mereka untuk menyertai permainan itu dan secara tidak langsung meningkatkan kefahaman mereka tentang kewarganegaraan digital.”

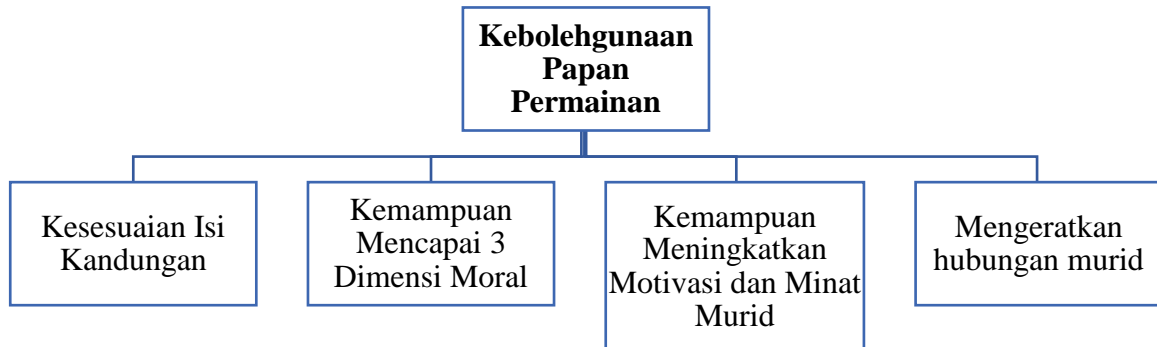
(Peserta 5)

Maklumat yang disampaikan oleh peserta 1 dan 5 menunjukkan ciri-ciri papan permainan yang diinginkan oleh guru pelatih. Bagi mereka kepelbagaian warna dalam sebuah inovasi mampu menarik perhatian murid. Peserta turut menekankan berkaitan dengan konsep papan permainan iaitu lebih banyak gambar daripada perkataan.

3. Kebolegunaan Papan Permainan Dalam Menerapkan Elemen Kewarganegaraan Digital

Rajah 7

Kebolegunaan Papan Permainan



i. Kesesuaian Isi Kandungan

Dari segi peringkat umur yang sesuai menggunakan papan permainan ini, peserta kajian menyatakan bahawa papan permainan boleh digunakan oleh guru untuk mengajarkan subtopik yang menyentuh berkaitan dengan teknologi maklumat. Dapatan kajian menunjukkan bahawa peserta kajian bersetuju dengan isi kandungan papan permainan yang telah pengkaji hasilkan.

“Saya rasa memang sesuai untuk dijadikan BBM lah terutamanya untuk menerapkan elemen kewarganegaraan digital sebab kita tahu digital ni dia berkait rapat dengan sesuatu yang seronok. Jadi, papan permainan ini sesuatu yang dapat menarik minat murid. BBM ni bukan sahaja dapat membantu murid tapi ia juga membantu guru untuk mengajar sesuatu topik terutamanya topik mengenai kewarganegaraan digital ni dengan baik sebab kita tahu tidak semua topik yang memasukkan kewarganegaraan digital jadi dengan adanya elemen ini murid pada masa yang sama dapat menggunakan teknologi ataupun digital dengan baik sebab sekarang kita tahu memang banyak kes pencurian data banyak kes scammer.”

(Peserta 1)

“Pendedahan awal daripada inisiatif dan ilmu kewarganegaraan digital ini murid dapat mencontohi dan meneroka dengan lebih dalam berkaitan penghasilan sesuatu benda yang baharu. Perkara ini secara tidak langsung dapat mencungkil kemahiran mereka tanpa sedar dan melatih minda mereka untuk menjadi seseorang yang jauh lebih kreatif. Saya berharap dengan cabaran dunia yang sedang bersaing ini murid dapat celik dunia teknologi dan seni agar pemikiran mereka ini seimbang, tidak hanya sekadar hebat menggunakan otak di sebelah kiri sahaja tetapi juga otak di sebelah kanan.”

(Peserta 2)

“Setelah melihat papan permainan, ABM yang dihasilkan itu, bagi saya sesuai lah untuk digunakan dalam kelas khususnya dalam penerapan elemen Kewarganegaraan Digital sebab kalau kita boleh lihat disana dia bukan sekadar permainan biasa tetapi ia menyediakan nota untuk pelajar memahami tentang kewarganegaraan digital dan juga kuiz. Jadi, disana ia merangsang lagi pengukuhan pelajar berkenaan kewarganegaraan digital.”

(Peserta 5)

Maklumat di atas menunjukkan peserta 1, 2 dan 5 bersetuju dengan kandungan papan permainan kewarganegaraan digital yang telah dihasilkan. Peserta kajian menekankan sebuah papan permainan yang mampu membantu murid untuk mendapatkan ilmu dan pendedahan awal tentang dunia teknologi.

ii. Kemampuan Mencapai 3 Dimensi Moral

Dapatan kajian menunjukkan bahawa peserta mengatakan bahawa papan permainan yang dihasilkan mampu melahirkan seorang individu yang mempunyai pengetahuan tentang elemen digital, murid juga boleh mengekspresikan emosi dan perasaan mereka apabila melihat suatu kegiatan tidak baik dalam dunia digital dan akhirnya mampu bertindak beretika dalam dunia maya.

“BBM dapat membantu mencapai 3 dimensi moral sebab pertama penaakulan mereka dapat mendapat ilmu dan pengetahuan mengenai apa itu elemen kewarganegaraan digital dan seterusnya emosi ketika mereka bermain ketika mereka menjawab soalan sudah tentu mereka akan melibatkan dan membuat pertimbangan berdasarkan emosi mereka dan seterusnya tindakan moral mereka mampu untuk bertindak dengan mematuhi beberapa elemen kewarganegaraan digital.”

(Peserta 1)

“Murid akan dapat mencapai 3 dimensi moral sekiranya mereka betul-betul mendalami permainan yang dicipta ini. Murid mendapat ilmu pengetahuan berkaitan tentang Kewarganegaraan Digital. Murid juga mampu mengekspresikan perasaan mereka semasa bertindak baik dalam dunia maya. Murid juga mampu bertindak menjadi warganegara digital yang baik.”

(Peserta 2)

“Menerusi permainan ini, BBM yang dihasilkan sememangnya dapat merangsang ketiga-tiga dimensi moral. Daripada permainan tersebut kita dapat merangsang emosi dan terdapat juga soalan yang merangsang penaakulan murid. Jadi, disana murid tidak hanya static duduk dalam kelas tetapi mereka juga melakukan pergerakan yang mana perlu menggerakkan permainan hingga selesai lah. Memang permainan ini dapat menghasilkan atau melahirkan pelajar yang mempunyai pengetahuan tentang elemen kewarganegaraan digital.”

(Peserta 5)

Pandangan di atas jelas menunjukkan bahawa peserta kajian bersetuju bahawa papan permainan yang dihasilkan adalah merangkumi tiga dimensi moral. Perkara ini adalah tidak bercanggah dengan tujuan sebenar subjek Pendidikan Moral diperkenalkan di Malaysia. Oleh itu, papan permainan ini boleh digunakan di dalam kelas dalam mengajar subtopik kewarganegaraan digital.

iii. Kemampuan Meningkatkan Motivasi dan Meningkatkan Minat Murid

Dapatan kajian menunjukkan bahawa peserta kajian berpendapat bahawa BBM yang telah dihasilkan mampu meningkatkan motivasi dan minat murid untuk mempelajari subtopik kewarganegaraan digital.

“Papan permainan ini memang dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik murid sebab macam tadi BBM ni saya lihat dia mengandungi soalan dan nota. Jadi, murid dapat belajar sendiri dan mereka juga dapat bermain dan mereka tak akan rasa tertekanlah sebab kadang kala ada BBM yang mereka belajar takda kesempatan untuk bermain. Jadi, benda ni memang dapat menarik minat dan motivasi murid untuk belajar dan sentiasa belajar.”

(Peserta 1)

“Permainan ini memang dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik murid sebab permainan melibatkan aktiviti soal jawab dan juga nota jadi ia dapat merangsang minat murid untuk terlibat sama dan secara tidak langsung meningkatkan pengukuhan mereka dan pencapaian akademik seterusnya”.

(Peserta 5)

Maklumat di atas menunjukkan bahawa peserta 1 dan peserta 5 dapat melihat potensi papan permainan yang mana mampu untuk meningkatkan murid untuk belajar. Oleh itu, penggunaan inovasi dalam kalangan guru di sekolah perlu diutamakan bagi meningkatkan pencapaian murid dalam sesuatu subjek.

iv. Mengeratkan Hubungan Murid

Dapatan kajian menunjukkan bahawa peserta bersetuju dan berpendapat bahawa permainan papan yang telah dihasilkan mampu mengeratkan hubungan murid dalam kelas Pendidikan Moral.

“Adalah lebih baik bermain secara berkumpulan. Jadi, mereka boleh bekerjasama dan berkolaborasi dengan satu sama lain. Mereka saling bertukar-tukar idea dan menyelesaikan soalan bersama-sama. Murid lebih bersemangat nak belajar dan mencuba perkara-perkara baharu. Pencapaian akademik murid juga dapat dicapai dan menjadi lebih berkesan kerana sesi PdP dijalankan dengan lebih menarik.”

(Peserta 2)

“Permainan ini lebih sesuai dimainkan secara berkumpulan lah sebab seorang individu dia dapat mempelajari subtopik daripada individu yang lain untuk memahami

topik itu. Jadi, mereka dapat saling bekerjasama untuk menjawab soalan ataupun menyelesaikan aktiviti dalam permainan itu. . Kalau secara individu membebankan satu dan kalau secara berkumpulan ini sebenarnya kita dapat menarik minat lagi untuk mereka terlibat. Jadi, secara tidak langsung sebenarnya pengaruh dari rakan-rakan diaorang yang terlibat dalam permainan tu dia membantu untuk murid memahami subtopik berkenaan Kewarganegaraan Digital. Jadi, lebih baik kita gunakan itu untuk aktiviti berkumpulan.”

(Peserta 5)

Pandangan di atas menunjukkan bahawa peserta 2 dan peserta 5 mengatakan bahawa permainan papan yang telah dihasilkan berkemampuan untuk mewujudkan suasana kelas yang aktif dan kondusif. Dalam menyelesaikan masalah mereka boleh bertukar pendapat antara satu sama lain dan terjalinnya hubungan yang baik serta erat dalam kalangan murid.

Perbincangan

Berdasarkan dapatan kajian yang telah diperolehi, secara keseluruhannya pengkaji telah berjaya mencapai ketiga-tiga objektif kajian. Pertama ialah mengkaji keperluan penggunaan papan permainan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran subtopik kewarganegaraan digital. Kelima-lima peserta kajian dapat dilihat mempunyai kesedaran tentang keperluan penggunaan papan permainan dalam kalangan murid sekolah menengah khususnya dalam menerapkan ilmu kewarganegaraan digital. Hal ini dapat dibuktikan apabila kesemua peserta dapat menjelaskan tentang kepentingan pendedahan elemen kewarganegaraan digital, masalah dan cabaran mereka semasa menyampaikan tentang topik ini. Peserta dapat dilihat memberi pandangan yang jelas berkenaan tentang semua aspek berkaitan dengan keperluan penggunaan satu inovasi iaitu permainan papan dalam mengajar topik kewarganegaraan digital di sekolah.

Objektif kedua ialah mengenal pasti elemen kewarganegaraan digital dan konsep permainan papan yang diperlukan untuk mereka bentuk inovasi ini. Menerusi sesi temu bual dijalankan bersama peserta kajian, objektif kedua turut tercapai kerana pengkaji dapat mengumpul komponen yang perlu dimasukkan dalam permainan papan. Pengkaji mendapati bahawa majoriti peserta bersetuju untuk memasukkan elemen yang paling dekat dengan murid sahaja. Tiga daripada lima orang peserta mengatakan bahawa elemen yang paling sesuai untuk diperkenalkan dalam kalangan murid sekolah menengah ialah etika digital, komunikasi digital dan undang-undang digital. Ketiga-tiga elemen ini adalah bersesuaian dengan silibus yang terdapat dalam buku teks Pendidikan Moral Tingkatan 2 dan Tingkatan 4. Mereka juga berpendapat bahawa kesemua elemen kewarganegaraan digital adalah saling berkaitan antara satu sama lain. Oleh itu, tiga elemen tersebut sudah memadai untuk dimasukkan dalam permainan papan. Peserta turut menekan berkaitan dengan pemilihan bahan yang digunakan iaitu menggunakan bahan pelbagai warna dan tahan lama. Warna mempengaruhi minat, kefahaman dan motivasi murid untuk belajar. Tambahan pula, ganjaran ataupun hadiah disediakan oleh guru meningkatkan motivasi murid untuk belajar dengan bersungguh-sungguh. Perkara ini disokong oleh Teori Penentuan Nasib Kendiri (SDT) oleh Deci dan Ryan (1970) yang menyatakan bahawa motivasi memainkan peranan dalam pendidikan. Bahan bantu mengajar yang kreatif dapat mewujudkan suatu persekitaran kelas yang aktif dan mampu mencapai objektif pembelajaran. Hal ini bertepatan dengan dapatan kajian

Rabaah Abdullah et al (2021) yang mengatakan bahawa berlakunya peningkatan kepada tahap kefahaman dan pengetahuan murid melalui penggunaan BBM.

Objektif yang ketiga ialah menilai kebolehgunaan permainan papan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran subtopik kewarganegaraan digital. Dalam sesi temu bual kedua, semua peserta menyatakan maklum balas mereka terhadap inovasi BBM permainan papan. Peserta menyatakan bahawa BBM yang telah dihasilkan sesuai, relevan dan menarik. Peserta kajian turut menekankan bahawa BBM yang dihasilkan mampu mencapai tiga dimensi moral dan mengeratkan hubungan murid memandangkan permainan ini dimainkan secara berkumpulan. BBM yang dihasilkan adalah meliputi tiga dimensi moral iaitu penaakulan moral, emosi moral dan tindakan moral. Permainan ini mampu mencapai tiga dimensi moral, elemen-elemen ini adalah penting sebagai warganegara yang bertanggungjawab (Mahadir et al., 2020). Jadi jika seseorang itu memiliki dimensi moral yang sangat tinggi maka ia akan menghasilkan satu tindakan yang bermoral. Dalam konteks ini, murid boleh belajar untuk menjadi seorang warga digital yang baik melalui permainan papan

Kesimpulan

Kesimpulannya, suatu BBM amatlah diperlukan untuk mengatasi masalah dalam bidang pendidikan. Gurukreatif dan sentiasa *up to date* dengan teknologi terkini supaya pembelajaran di dalam kelas sentiasa aktif dan tidak membosankan. Akhir sekali, kajian ini telah berjaya menghasilkan sebuah inovasi BBM papan permainan yang menerapkan kewarganegaraan digital. Kejayaan membina inovasi ini adalah merupakan satu sumbangan baharu dalam bidang pendidikan di Malaysia khususnya bagi subjek Pendidikan Moral.

Permainan Papan

Rajah 8

Permainan Papan



RUJUKAN

- Abdullah, R., Wan Mat Ali, W., & Jusoh, A. (2021). The Use of Teaching Aids (BBM) in the Subject Theme of "Colonization in Southeast Asia in the 19th Century. *Perspektif: Jurnal Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.37134/perspektif.vol13.1.1.2021>
- Agir, N., Effendi, M., & Matore, E. M. (2022). Literasi dan Kewarganegaraan Digital: Konsep dan Strategi Implementasi dalam Pendidikan di Malaysia. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(3), 1-9.
- Ahmad, P. A., Radzi, S. H. M., & Radzi, S. I. M. (2017). Mengukur keberkesanan penggunaan board game dalam pembelajaran asas operasi matematik. In 3rd International Conference on Research and Innovation https://www.researchgate.net/publication/318850096_Mengukur_keberkesanan_penggunaan_board_game_dalam_pembelajaran_asas_operasi_matematik
- Ashaari, M. F., Ismail, N. F., Rasit, R. M., & Aini, Z. (2022). Pembangunan Model Kewarganegaraan Digital Islami Berdasarkan Metode Fuzzy Delphi. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 38(4), 97–117. <https://doi.org/10.17576/jkmjc-2022-3804-06>
- Baharudin, N. H., & Mahadir Naidu, N. B. (2021). The application of the REP concept of digital citizenship among students in Universiti Pendidikan Sultan Idris as digital citizens. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 7(1), 30-44. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol7.1.4.2021>
- Benaziria. (2018). Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Pengembangkan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11–20. <http://dx.doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8331>
- Dilobarkhon, K. (2019). The Importance of Modern Innovation in Education. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 7(12). <https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2019/11/Abstract-THE-IMPORTANCE-OF-MODERN-INNOVATION-IN-EDUCATION.pdf>
- Fong Peng, C., & Fikri Ismail, M. (2020). The implementation of play approach in teaching and learning of Malay language for preschool students. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 9(1), 2020-2034.
- Gandi, R., Mohamed, S., & Che Rus, R. (2021). Pendekatan Penyelidikan Reka Bentuk dan Pembangunan (DDR) Dalam Pembangunan Model Pemikiran Inventif Pelajar Mata Pelajaran Reka Cipta. *Journal of Educational Research and Indigenous Studies*, 3(1). Journal website: www.jerisjournal.com
- Ghazali, A. (2020, August 18). Ketagihan telefon pintar. *HM Online*. <https://www.hmetro.com.my/itmetro/2020/08/611391/ketagihan-telefon-pintar>
- Gopal Viloo, A. (2019). Kecenderungan Menjalankan Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran (Pdp) Dalam Kalangan Pensyarah Bagi Mendepani Revolusi Industri (Ir) 4.0. *E-Proceeding LEC 2019 Full Paper*, 154–163. <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/34218/1/34218.pdf>
- Khairuddin, N. S., & Mailok, R. (2020). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik: Game Based Learning in History Subjects Using Mnemonic Techniques. *Journal of ICT in Education*, 7(1), 9-15.
- Lau, L M, T., & Maat, S. M. B. (2022). Penerimaan Murid terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik. *Malaysian Journal of Social*

- Sciences and Humanities (MJSSH), 7(12), e001962.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i12.1962>
- Mahadir, N. B., Piang, T. B., & Thambu, N. (2020). To Be Or Not To Be A Citizen: Young People Talks About Everyday Experiences Of Citizenship In Malaysia. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(6), 11966-11976.
- Narayanan, N. S. P., & Subramaniam, V. (2021). Pembangunan kit inovasi kata berimbuhan bagi murid sekolah rendah. *Jurnal Melayu Isu Khas Disember 2021*, 394-410.
<https://ejournal.ukm.my/jmelayu/issue/view/1446>
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1).
- Omar, A. (2019). Inovasi aplikasi google dalam pengajaran dan pemudahcaraan kesusasteraan Melayu abad ke-21 memupuk pemikiran kreatif dan inovatif dalam kalangan pelajar. In *Seminar Antarabangsa Susastera. Bahasa & Budaya Nusantara (SUTERA 2019) di Pusat Penyelidikan (UKM) Langkawi, Kedah pada (Vol. 1)*
- Omar, F. A. (2022). Pengukuran Estetik dalam ProNaja X2: Permainan Papan untuk Pembelajaran C++. *Multidisciplinary Applied Research and Innovation*, 3(5), 19–28.
<https://publisher.uthm.edu.my/periodicals/index.php/mari/article/view/9655>
- Ong, A. H., Abd Halim, N. D., & Zulkifli, N. N. (2021). Kesan Pembelajaran Menggunakan Realiti Berperantara Menerusi Pendekatan Pembelajaran Berasaskan Permainan Terhadap Pencapaian Pelajar. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 5(1), 1-11.
- Prasetyo, W. H., Naidu, N. B. M., Tan, B. P., & Sumardjoko, B. (2021). Digital Citizenship Trend in Educational Sphere: A Systematic Review. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(4), 1192-1201.
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1). doi:<https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748>
- Shota, N., Kentaro, S., & Mutshuhiro, N. (2018). The Effectiveness of Intervention with Board Games: A systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(Article 22).
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1186/s13030-019-0164-1>