



Modul 7

Digital Tools & Resources

Pedagogi untuk Pembelajaran Bermakna

Sub Modul:

7.3: Konsep Pembelajaran Bermakna



Program Transformasi Sekolah TS25

Penggerak Pembelajaran Bermakna



ePembelajaran:

Tugas eP7.3: Penjajaran 6C dan DSKP

Peserta menganalisis Projek KmR yang telah dilaksanakan di sekolah menggunakan Toolkit M7.3-A1-01 dan Toolkit M7.3-A1-02.

Toolkit M7.3-A1-01 (Rubrik 6C)

Toolkit M7.3-A1-02 (Borang analisis kompetensi dan kesejajaran)

Kriteria Kejayaan:

1. Peserta berjaya merumuskan dapatan dari analisis projek KmR berdasarkan kompetensi pembelajaran bermakna 6C
2. Peserta berjaya berkongsi bahan bukti dan hasil analisis projek KmR di Blendspace





Aktiviti 7.3.1: Hubungkait dapatan analisis projek KmR yang telah dilaksanakan dengan konsep pembelajaran bermakna

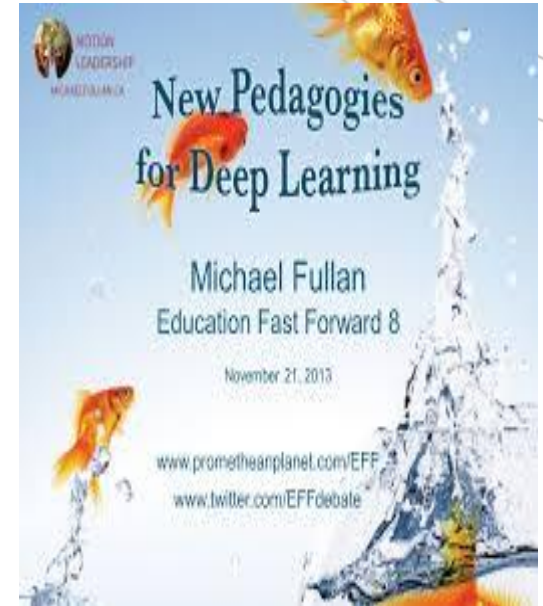
Peserta diminta berkongsi dapatan analisis (Toolkit M7.3-A1-02) projek masing-masing kepada ahli-ahli yang lain menggunakan bahan bukti yang dirujuk.

Peserta dibahagikan kepada 6 kumpulan (ahli setiap kumpulan terdiri daripada setiap sekolah yang berlainan)
Setiap kumpulan akan membuat rumusan bagi tahap pencapaian kompetensi pembelajaran bermakna 6C seperti yang ditetapkan (Google doc)

Setiap peserta berkongsi dapatan analisis kumpulan masing-masing menggunakan kaedah *Jigsaw*



KONSEP PEMBELAJARAN BERMAKNA

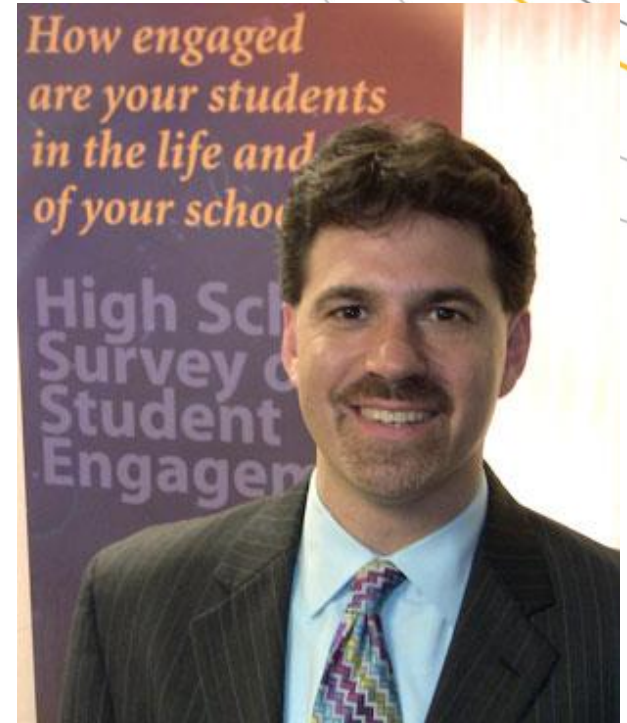




7.3.1 Pembelajaran Bermakna

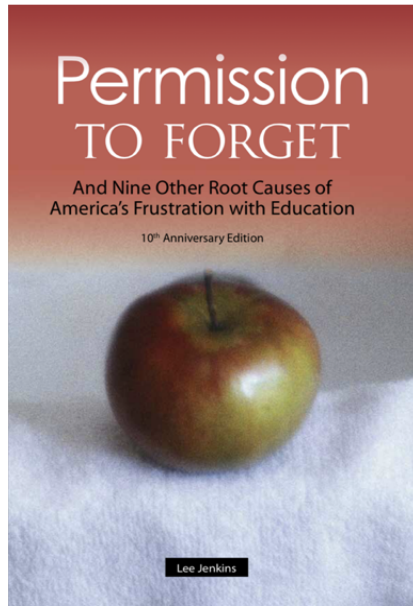
**Kajian mendapati setiap hari
49% murid berasa bosan
semasa sesi pembelajaran,
17% berasa bosan dalam
setiap kelas iaitu bersamaan
dengan 2/3 yg berasa bosan
berada di kelas setiap hari.**

**Kajian oleh , High School Survey of
Student Engagement (HSSSE) ,
Indiana University, 2010.**

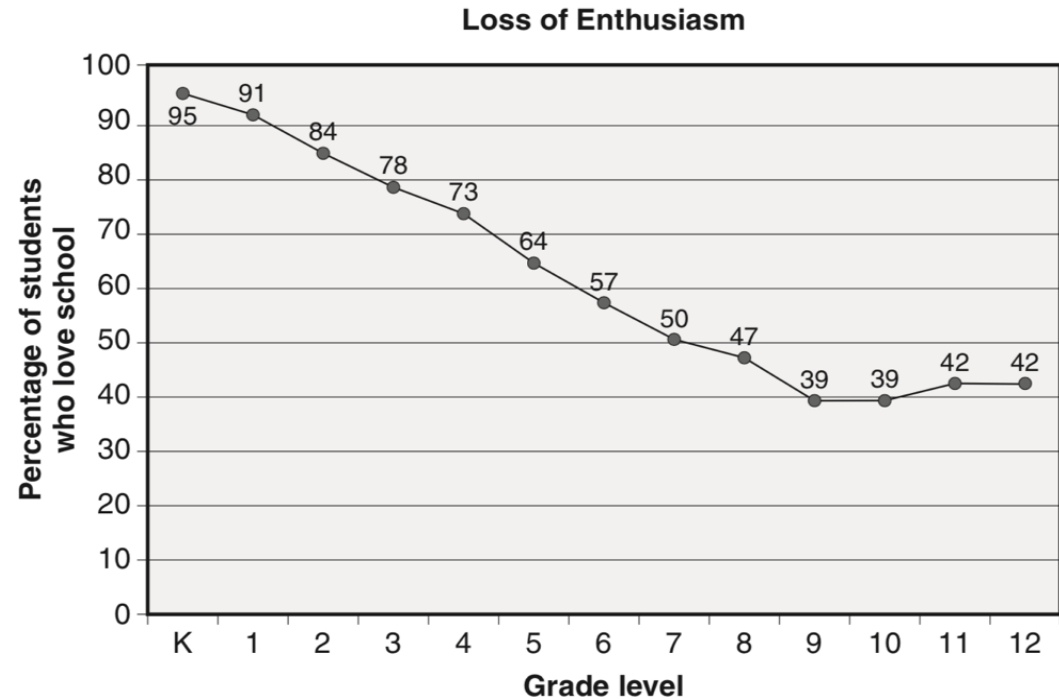




7.3 Pembelajaran Bermakna



Jenkins, L. (2013). *Permission to forget*. Milwaukee, WI: American Society for Quality



Data from 3077 teachers and administrators in L to J seminars

Loss of student enthusiasm for school by grade level.

**Kemerosotan minat ke sekolah
mengikut gred**

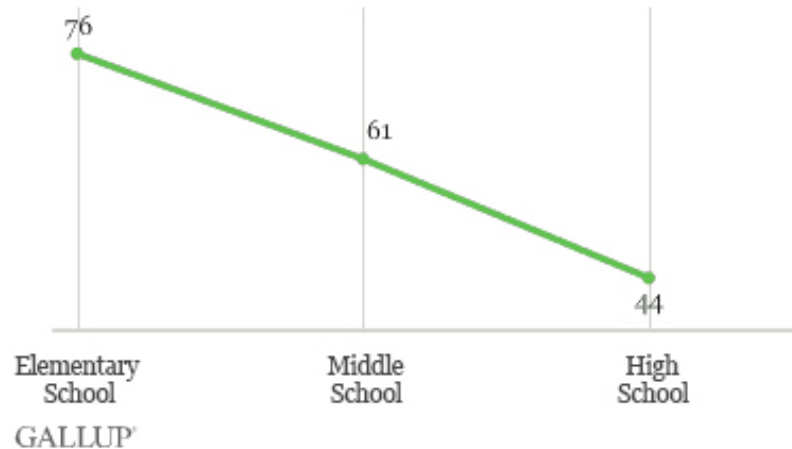


7.3 Pembelajaran Bermakna

The School Cliff: Students' Engagement Drops Over Time

The Gallup Student Poll

■ % Engaged



Students in upper grades are less likely to be engaged and hopeful than students in lower grades.

- ↑ As grade level increases, the percentage of students who are engaged decreases,
- ↓ the percentage of students who are actively disengaged increases and the percentage of students who are hopeful marginally decreases.

- Students in 5th grade are much more likely to be engaged than actively disengaged with school. Students in grades 10 through 12 are about as likely to be actively disengaged as they are to be engaged with school.
- Among the nine engagement items, excitement about the future and having a best friend at school are two areas of strength for all grade levels, whereas having fun and doing what they do best are the clearest areas of opportunity for each grade level.

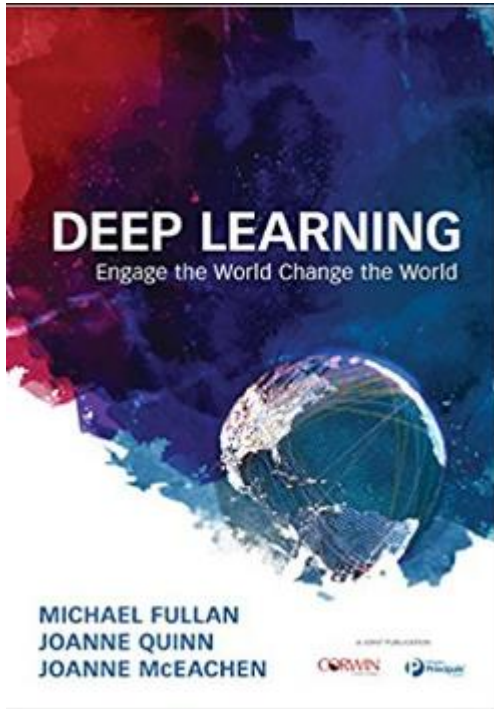
Penglibatan murid semakin berkurang



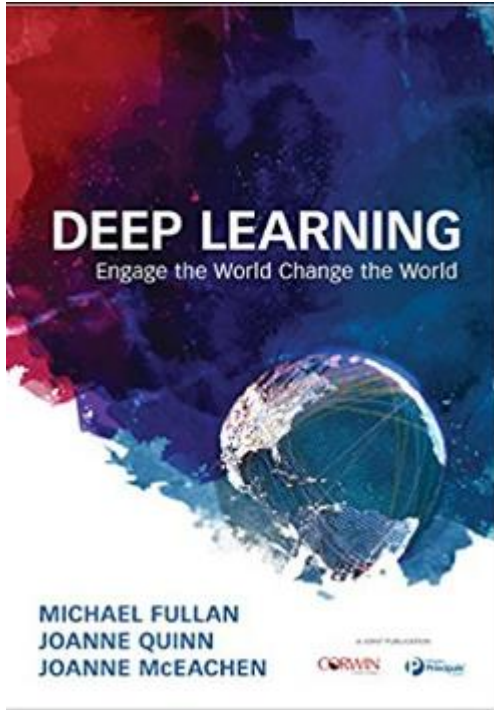
PEMBELAJARAN BERMAKNA

- Menekankan perubahan dalam budaya
- Dapat menggerakkan kecemerlangan dan ekuiti untuk semua
- Penentu utama pembelajaran bermakna adalah **pemerolehan kompetensi baru**
- Meningkatkan **penglibatan murid** dalam pembelajaran melalui **keindividuan dan kesepunyaan**
- Menghubung murid dengan "**dunia sebenar**"
- Penerapan **nilai kerohanian/murni**
- Membina **kemahiran, pengetahuan, keyakinan diri, dan efikasi** sendiri melalui **inkuiri**

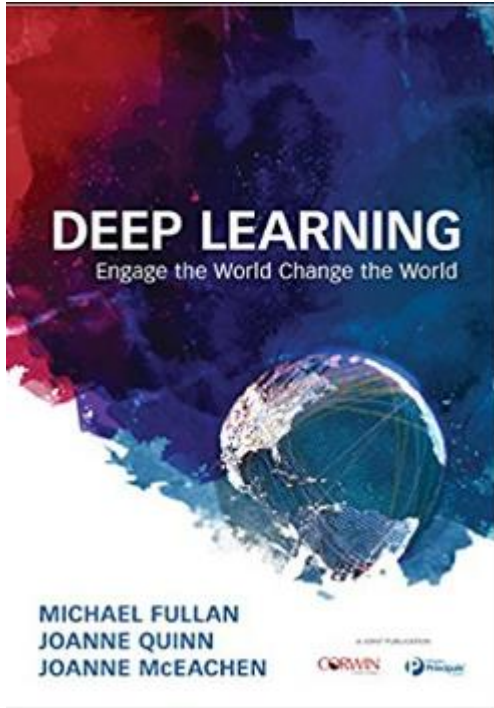




- Peranan baru kepada murid : sebagai **co-designers** dan **co-learners**
- Murid sebagai '**problem designers**'. Berubah daripada memikirkan '*what is*' kepada '*what could be*'
- Murid terlibat dalam **mengemukakan masalah**, bukan sebagai penyelesai masalah semata-mata
- Latih murid untuk tidak takut pada cabaran sebaliknya **sentiasa rasa ingin tahu**



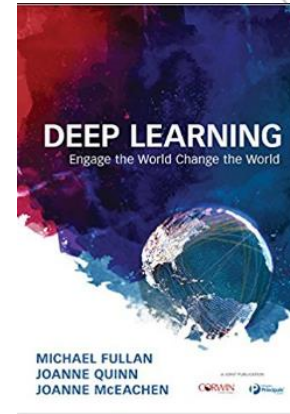
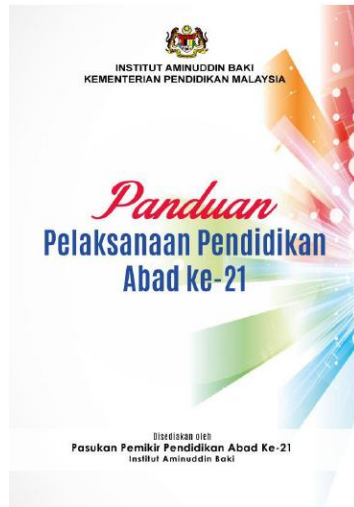
- Murid terlibat dan sangat teruja dalam **memberi khidmat sesama sendiri serta komuniti**
- Membina hubungan baru dengan murid dan antara murid, keluarga, masyarakat dan guru
- **Perhubungan baharu dalam pembelajaran** dalam kalangan murid, guru, keluarga dan komuniti
- Kolaborasi yang kompleks, kreatif dan penyelesaian masalah
- 'Persekitaran' sekolah yang lebih luas menjangkau ruang, masa dan kepakaran



- Melibatkan **proses kognitif yang tinggi** untuk mencapai kefahaman yang mendalam tentang **kandungan dan isu-isu yang kontemporari**
- Menangani bidang atau isu-isu yang **merentas disiplin**
- Mengintergrasi keupayaan personal dan akademik
- **Aktif, autentik, mencabar, dan berpusatkan murid**
- Mempunyai **impak** kepada dunia



Kompetensi Pembelajaran Bermakna – 6C



Perbezaan kompetensi 6C
dan Kemahiran abad ke 21

- Tahap komprehensif
- Tahap ketepatan
- Boleh diukur



* Kurang mendalam,
masih sukar diukur





CHARACTER (SAHSIAH)

Mempraktikkan pembelajaran bermakna, memiliki sifat-sifat seperti kegigihan, ketabahan, dan daya tahan; dan keupayaan untuk menjadikan pembelajaran sebagai sebahagian daripada kehidupan. Seorang yang pandai membawa diri dalam kehidupan yang mencabar.

Belajar cara belajar

Kecekalan, ketabahan, ketekunan, ketahanan

Pengaturan diri, tanggungjawab integriti

Pemanfaatan digital





CHARACTER (SAHSIAH)

CHARACTER (SAHSIAH)

Dimensi	Bukti Terhad	Permulaan	Berkembang	Kemajuan	Cemerlang
Belajar cara belajar	- Murid tidak dapat menyatakan apa yang mereka perlu belajar dan mengapa - Murid masih bergantung kepada guru untuk sama-sama meneroka serta mereka bentuk tugasan. - Murid memerlukan bimbingan guru untuk membantu mereka membuat refleksi tentang proses pembelajaran dan mengenal pasti apa yang baik dan tidak baik untuk mereka.	- Dengan bimbingan yang sesuai, murid dapat mengenal pasti minat, pengetahuan semasa dan kemahiran mereka. - Dengan bimbingan guru, murid dapat mengenal pasti apa yang perlu mereka belajar dan mengapa - Murid berupaya bekerjasama dengan guru untuk memilih topik dan mencari atau mereka bentuk peluang yang membolehkan mereka belajar apa diperlukan. - Murid mula belajar untuk melihat kesilapan dan maklumbalas sebagai peluang	- Murid boleh mengenal pasti minat, pengetahuan semasa dan kemahiran mereka - Murid boleh mengenal pasti apa yang mereka perlu belajar seterusnya dan mengapa. - Dengan bimbingan yang minima, murid boleh memilih topik mereka sendiri serta mereka bentuk projek yang menyediakan peluang yang baik untuk belajar apa yang mereka perlu - Murid menerima maklumbalas sebagai peluang untuk menambahbaik proses pembelajaran.	- Murid mahir untuk mengenal pasti apa yang mereka perlu belajar dan mencipta peluang untuk mereka terus belajar. - Semasa proses pembelajaran murid dapat membuat refleksi untuk melihat sejauhmana mereka membina pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan - Murid mahir untuk mendapatkan maklum balas apabila diperlukan untuk menyemak semula pengalaman pembelajaran - Murid mahir mereka bentuk pengalaman pembelajaran baharu bagi	- Murid sangat mahir mencari dan mereka bentuk peluang pembelajaran untuk menjana pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan. - Murid sangat mahir dalam penyelesaian masalah yang memberi impak kepada kehidupan, pekerjaan dan dunia. - Murid aktif mendapatkan maklum balas untuk meningkatkan kefahaman terhadap corak pemikiran dan pendekatan pembelajaran mereka untuk terus maju



CITIZENSHIP (KEWARGANEGARAAN)

Memiliki pemikiran global, mempertimbangkan isu-isu global berdasarkan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai dan pandangan dunia yang pelbagai, serta melalui minat dan keupayaan yang tulen untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang rumit dan memberi kesan kepada kelestarian manusia dan alam sekitar.

Minat yang tulen terhadap manusia dan kelestarian alam sekitar

Memahami nilai dan pandangan global yang pelbagai

Menyelesaikan masalah dunia sebenar yang kurang jelas dan kompleks untuk manfaat semua

Perspektif global

Pemanfaatan digital





CITIZENSHIP (KEWARGANEGARAAN)

Another example of this kind of deep learning task comes from teacher Kelli Etheredge. She described a project where 10th grade English students developed and wrote papers on the environment. They could choose any aspect of the environment they wanted, but had to demonstrate writing and communication skills (aligned with Common Core curriculum standards in the United States) alongside knowledge about the environmental issue they chose. After the papers were completed, students were asked to *do something about* the issue they had chosen, applying their knowledge to a real situation. One group of boys not known

for their love for literature class had written about water pollution. These boys negotiated amongst themselves and chose to address Dog River, which was near the school and had become polluted. They developed ideas for a solution and a plan of action. Then they secured a donation of \$3,400 worth of advertising from the local newspaper to build awareness of the issue. They got a local coffee shop to make a special coffee blend to raise funds. And two weeks after school was out – note that this is after ‘grades’ were completed – the kids were out with a local TV station at the river cleaning up the water and describing to viewers what the community needed to do to keep Dog River clean in the future.⁴² This example shows us how deep learning tasks require students to make the leap between creating new knowledge and doing something with it outside of school. Through such leaps, students develop more ‘proactive dispositions’ towards learning and doing.⁴³



COLLABORATION (KOLABORATIF)

Saling bergantung dan bersinergi dalam kumpulan dengan kemahiran interpersonal dan berpasukan yang tinggi. seperti pengurusan dinamika kumpulan dan cabaran yang berkesan dan membuat keputusan bernas bersama. Saling belajar dan menyumbang kepada ahli kumpulan.

**Saling
bergantung
dalam satu
kumpulan**

**Kemahiran
interpersonal
dan
berkumpulan**



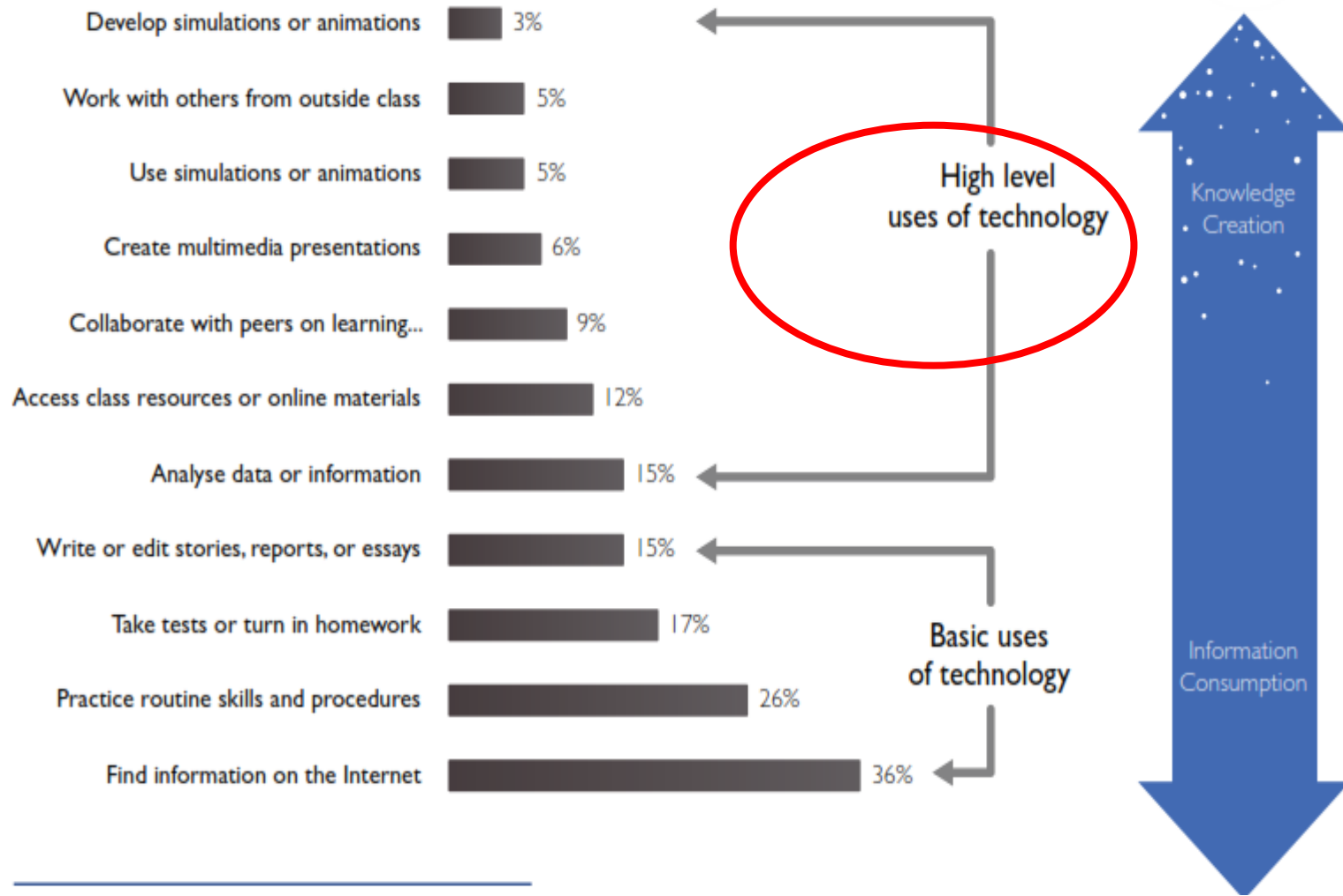
**Kemahiran
sosial, emosi
dan silang
budaya**

**Menguruskan
dinamika dan
cabaran**

**Pemanfaatan
digital**

COLLABORATION (KOLABORATIF)

Figure 7: Technology Use and Knowledge Creation



As this data from 2011 show, technology is still primarily used in basic ways that layer technology on top of traditional teaching and learning, rather than for collaboration and knowledge creation.



COLLABORATION (KOLABORATIF)

After skyping with our partner teams across the US we decided that we would like to support the Cope Project... The Cope Project is based on helping people in rural Zambia. Only 35% of rural areas have access to a safe water supply. People there suffer greatly from common and preventable disease because of exposure to polluted water.

Birmingham Students' Wiki, H2O heroes

So, after Skyping with the founder of the Cope Project to determine how they could help, the students decided to raise money to fund an ecodome toilet for a village in rural Zambia. They then Skyped with people in Zambia to get quotes for its cost. In the last three weeks of the school year, the students came up with ideas for how they would raise the needed funds. They decided to organise a massive recycling drive; to make unique chairs and auction them online; and to make and sell jewellery from recycled gift cards they collected. The students came up with these rather interesting fundraising plans themselves and carried them out, raising the \$2,500 required to fund the toilet. Their reflections on their work in their project evaluation reveals the entrepreneurial skills they developed:



COLLABORATION (KOLABORATIF)

As Pauline said, reflecting on the project, *"these are 10 to 12 year olds. They did it all themselves. It all came from three words: 'Demonstrate your learning.'"* These students used creativity, communication, grit, problem-solving, collaboration, and self-reflection skills, all while mastering Common Core curricular content learning goals in math and science.

Another element common to deep learning tasks is that they frequently leverage the social nature of learning through collaborative work. Collaboration in learning is easy to consider on the surface, but tough to do well in practice. One of the most complex transitions for students and teachers to make is the move from a pedagogy that centres on *individuals* demonstrating their learning to a pedagogy that embraces *groups* demonstrating their learning. Yet in modern



COMMUNICATION (KOMUNIKASI)

Berkomunikasi dengan berkesan dengan pelbagai gaya, mod, dan alatan (termasuk alatan digital), disesuaikan untuk pelbagai audien.

Komunikasi yang koheren menggunakan pelbagai mod komunikasi

Refleksi terhadap proses pembelajaran untuk lebih membangunkan dan menambahbaik komunikasi

Komunikasi yang direka untuk audien khusus

Perbezaan dan kepentingan komunikasi multimodal

Pemanfaatan digital



CREATIVITY (KREATIVITI)



Memiliki 'perspektif keusahawanan' dari sudut ekonomi dan sosial, mengajukan soalan inkuiri yang tepat bagi menghasilkan idea-idea baru, dan kepimpinan yang meneraju dan memacu idea-idea tersebut seterusnya menterjemahkan sebagai tindakan

**Keusahawanan
ekonomi dan
sosial**

**Menyoal
menggunakan
soalan inkuiri
yang tepat**

**Mengambilkira
dan
melaksanakan
idea dan
penyelesaian
baharu**

**Kepimpinan
untuk
melaksanakan
tindakan**

**Pemanfaatan
digital**





CRITICAL THINKING (BERFIKIRAN KRITIS)

Menilai maklumat dan hujah secara kritikal, melihat pola dan perkaitan, membina pengetahuan yang bermakna, dan menerapkannya dalam situasi sebenar

**Menilai
maklumat dan
hujah**

**Menguji,
membuat
refleksi dan
melaksanakan
tindakan
berkaitan idea
yang telah
dibangunkan
dalam dunia
sebenar**

**Membuat
perkaitan dan
mengenalpasti
pola**

**Pembinaan
ilmu secara
kolaboratif**

**Pembinaan
ilmu yang
bermakna**

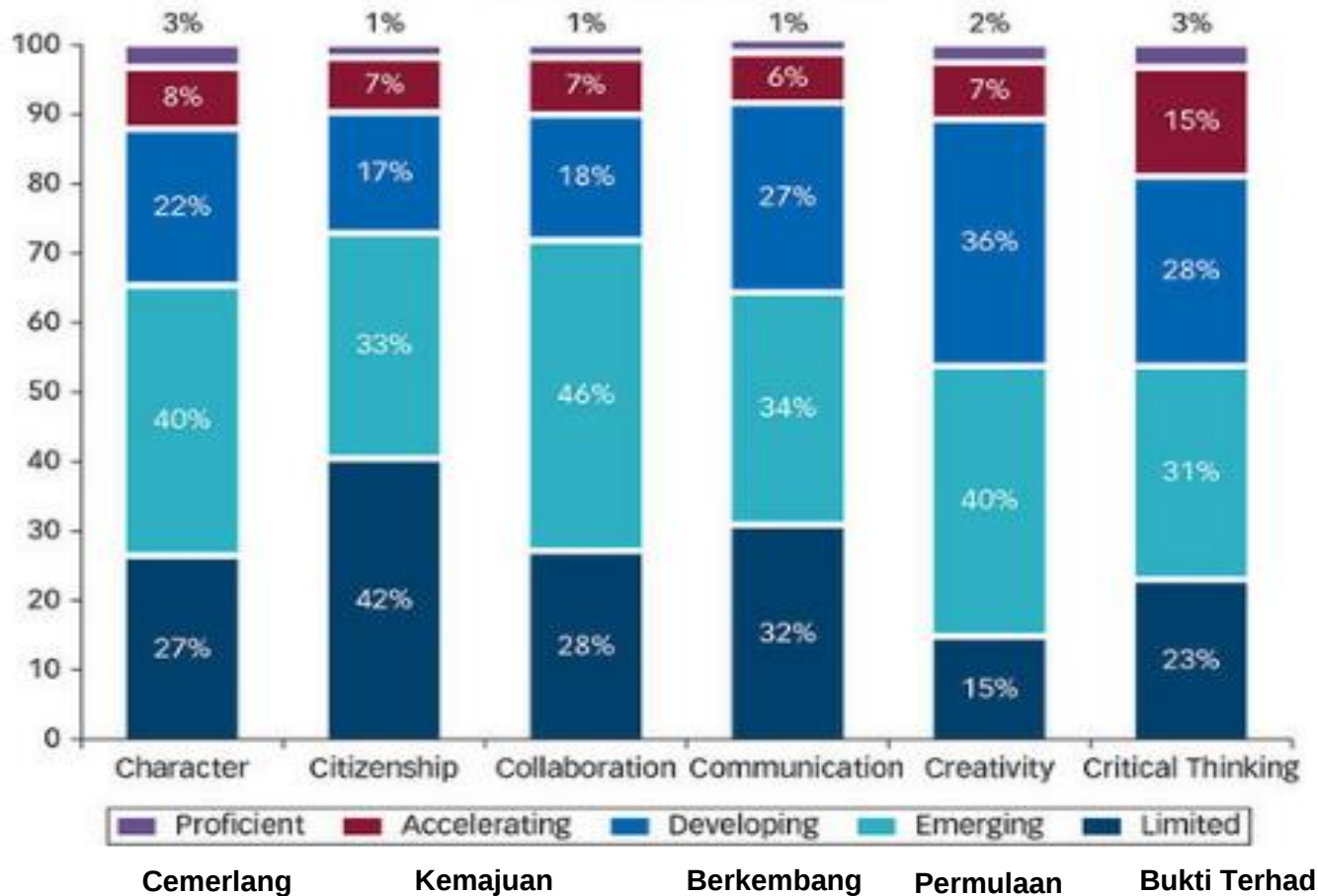
**Pemanfaatan
digital**





DAPATAN - NEW PEDAGOGIES FOR DEEP LEARNING

- 1,200 sekolah telah melaksanakannya
- 7 negara (Australia, Canada, Finland, the Netherlands, New Zealand, the United States, dan Uruguay)





7.3.1 Pembelajaran Bermakna

DSKP BM TAHUN 6

Murid berupaya mempamerkan tahap pengetahuan bahasa dan kecekapan berbahasa yang cemerlang dan konsisten, berupaya mengungkapkan idea dengan jelas, terperinci dan tersusun, menguasai kemahiran berfikir yang kritis, kreatif dan inovatif, berkomunikasi secara efektif dan penuh keyakinan, mengamalkan pembelajaran secara sendiri serta menjadi model teladan kepada murid yang lain dalam kemahiran bahasa.

DSKP RBT TAHUN 6

Murid mampu menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif, mempunyai kemampuan membuat keputusan untuk mengadaptasi permintaan serta cabaran dalam kehidupan seharian serta boleh berbicara untuk mendapatkan dan menyampaikan maklumat menggunakan ayat yang sesuai secara bertatasusila dan menjadi contoh secara tekal.

DSKP SAINS TAHUN 6

Menganalisis dan mensintesis pengetahuan dan kemahiran sains untuk diaplikasikan dalam rekacipta, menilai atau menkonsepsikan sesuatu yang baru dengan kreatif dan inovatif dalam melaksanakan sesuatu tugas.

DSKP SEJARAH TAHUN 6

Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baru secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif serta boleh dicontohi.



Digital Tools & Resources



Penggerak Pembelajaran Bermakna



TERIMA KASIH

