


## PERTANDINGAN ProMos MENARIK MINAT MURID SMK AMAN JAYA TERHADAP MATA PELAJARAN SEJARAH

\*Seylvili A/P Angiah

SMK Aman Jaya, Kedah Darul Aman

Article Info	ABSTRAK
<p><b>Article history:</b> Received: 20 Jan 2025 Revised: 1 Feb 2025 Accepted: 20 Feb 2025 Published: 15 March 2025</p>	<p>Pertandingan ProMoS (Projek Model Sejarah) merupakan intervensi meningkatkan prestasi mata pelajaran Sejarah dalam Peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) dan Ujian Akhir Sesi Akademik (UASA) tingkatan 1, 2 dan 3 serta meningkatkan Tahap Penguasaan (TP) murid dalam Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) di SMK Aman Jaya. ProMos merupakan kaedah Pembelajaran Berasaskan Projek (PBL). Intervensi ini dapat membantu guru menyelesaikan masalah menarik minat murid terhadap mata pelajaran Sejarah terutama dari aspek kemahiran mengingat fakta Sejarah. Panitia Sejarah berkolaboratif bersama-sama Pejabat Pendidikan Daerah Kuala Muda/Yan (PPDKMY) dengan menganjurkan Pertandingan ProMoS. Pertandingan ini turut disertai oleh 6 buah sekolah di sekitar Bandar Sungai Petani. Hasil daripada dapatan kajian menunjukkan penyertaan murid SMK Aman Jaya meningkat berbanding tahun 2022 iaitu daripada 140 murid kepada 329 pada tahun 2023. 329 murid yang terdiri daripada 33 kumpulan telah bertanding dengan menghasilkan folio dan replika Sejarah. Selain itu, Pertandingan ProMoS turut berjaya meningkatkan prestasi murid dalam PBD iaitu berlaku peningkatan mencapai tahap penguasaan 5 dan 6 berbanding tahun sebelumnya. Kajian telah menyediakan alternatif kaedah pengajaran untuk membantu guru dalam proses pengajaran mata pelajaran Sejarah serta menentukan hala tuju Panitia Sejarah dalam mencapai ETR.</p>
<p><b>Keywords:</b> Projek Model Sejarah (ProMoS) Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Ujian Akhir Sesi Akademik (UASA) Pembelajaran Berasaskan Projek (PBL)</p> <p> OPEN ACCESS</p>	

\*Corresponding Author:

Email: g-24063609@moe-dl.edu.my



Creative Commons Attribution 4.0 International

Doi: 10.5281/zenodo.14969590

## **PENGENALAN**

Mata pelajaran Sejarah ialah mata pelajaran teras dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang wajib dipelajari oleh semua murid secara berterusan dari tingkatan satu hingga tingkatan lima. Selain itu, mata pelajaran Sejarah dijadikan sebagai mata pelajaran wajib lulus dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) sejak tahun 2013 membuktikan bahawa mempelajari Sejarah penting dalam mewujudkan semangat perpaduan, perasaan kekitaan, kesedaran kebangsaan serta memperkukuh perasaan cinta akan negara. Tambahan, pendekatan pembelajaran dan pemudahcaraan (Pdpc) mata pelajaran Sejarah menjurus kepada pemupukan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) bagi memenuhi aspirasi Negara. Sehubungan dengan itu, semua guru mata pelajaran Sejarah perlu mengalas tanggungjawab dengan melaksanakan kaedah pedagogi dengan mempelbagaikan kaedah seperti pembelajaran abad ke-21 yang melibatkan murid secara langsung. Namun, pengalaman mengajar mata pelajaran Sejarah selama 11 tahun dan sebagai ketua panitia Sejarah selama 5 tahun telah mendorong untuk mengenal pasti isu dan permasalahan dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah. Oleh itu, perancangan intervensi-intervensi telah dibuat bagi meningkatkan prestasi mata pelajaran Sejarah di sekolah. Namun, prestasi mata pelajaran Sejarah dalam Peperiksaan Akhir Tahun (PAT) tingkatan 4 dan Ujian Akhir Sesi Akademik (UASA) tingkatan 1, 2 serta 3 pada tahun 2022 sangat mengecewakan sebagai ketua panitia Sejarah. Analisis keputusan PAT tingkatan 4 serta UASA tingkatan 1, 2 dan 3 menunjukkan bahawa masalah utama mata pelajaran Sejarah di sekolah adalah murid tidak menguasai fakta sejarah secara menyeluruh. Hal ini kerana murid merasakan mata pelajaran Sejarah sebagai membebankan dan tidak menyeronokkan. Murid turut beranggapan bahawa mempelajari sesuatu peristiwa yang lalu sebagai membosankan dan tidak penting. Oleh demikian, prestasi mata pelajaran Sejarah tingkatan 1 hingga 4 menurun iaitu keputusan keadaan yang sangat membimbangkan.

Murid-murid kini lebih menyukai kaedah pembelajaran abad ke-21 seperti kaedah kolaboratif, kaedah pembelajaran berasaskan permainan atau 'Game Based Learning' dan kemahiran-kemahiran lain yang melibatkan murid secara langsung. Secara kesimpulannya, murid-murid menganggap mata pelajaran Sejarah sebagai membosankan sekiranya Pdpc mata pelajaran Sejarah hanya bergantung kepada pembacaan buku teks Sejarah sahaja.

## **TINJAUAN LITERATUR**

Kajian menunjukkan bahawa PBL mempunyai potensi besar dalam meningkatkan minat murid terhadap mata pelajaran Sejarah. Menurut Thomas (2000), PBL dapat meningkatkan motivasi murid kerana ia memberikan mereka peluang untuk meneroka dan mendalami topik yang diminati. Selain itu, pendekatan ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna kerana murid dapat melihat kaitan antara subjek yang dipelajari dengan realiti atau konteks kehidupan mereka. Misalnya, dengan mengkaji sejarah tempatan melalui projek seperti dokumentasi sejarah keluarga atau komuniti, murid lebih mudah melihat relevansi sejarah dalam kehidupan mereka.

Kajian-kajian tempatan mengenai keberkesanan PBL dalam mata pelajaran Sejarah menunjukkan hasil yang positif. Menurut kajian oleh Noraini (2018), pelajar yang belajar melalui PBL menunjukkan peningkatan dari segi minat dan pemahaman terhadap topik sejarah. Hal ini kerana projek yang dirancang sering kali berkait rapat dengan konteks tempatan seperti sejarah Malaysia atau peristiwa penting dalam sejarah negara, yang menjadikan pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi pelajar. Selain itu, penggunaan teknologi dalam PBL juga boleh meningkatkan lagi keterlibatan pelajar dalam kajian sejarah.

## **METODOLOGI KAJIAN**

Bagi melihat kejayaan intervensi ini, panitia akan mengumpul dan menganalisis hasil tindakan secara terancang iaitu kaedah analisis dokumen, kaedah pemerhatian dan kaedah soal selidik.

Kaedah pertama yang digunakan ialah kaedah menganalisis dokumen. Antaranya ialah mengenal pasti bilangan kumpulan dan peserta yang menyertai pertandingan mengikut tingkatan berdasarkan respon murid-murid dalam google form iaitu borang penyertaan pertandingan yang dikongsikan oleh panitia Sejarah melalui pelantar telegram kelas masing-masing. Panitia dapat mengetahui bahawa tindakan melaksanakan intervensi ini berjaya menarik minat murid terhadap mata pelajaran Sejarah atau pun tidak. Data yang dianalisis akan dipaparkan dalam bentuk jadual. Kaedah pemerhatian iaitu keputusan 7 orang hakim semasa pertandingan. Borang penilaian dan pemarkahan pertandingan terbahagi kepada 5 aspek penilaian seperti pembentangan dan penguasaan murid terhadap tajuk kajian, tempat pameran, folio dan replika sejarah, kreativiti dan inovasi murid, penampilan murid semasa pertandingan serta kerjasama kumpulan. Setiap elemen ini mewakili peruntukan markah sebanyak 90% markah. Manakala, baki 10% akan diberikan oleh guru mata pelajaran bagi penglibatan ahli kumpulan sepanjang proses persediaan bahan projek.

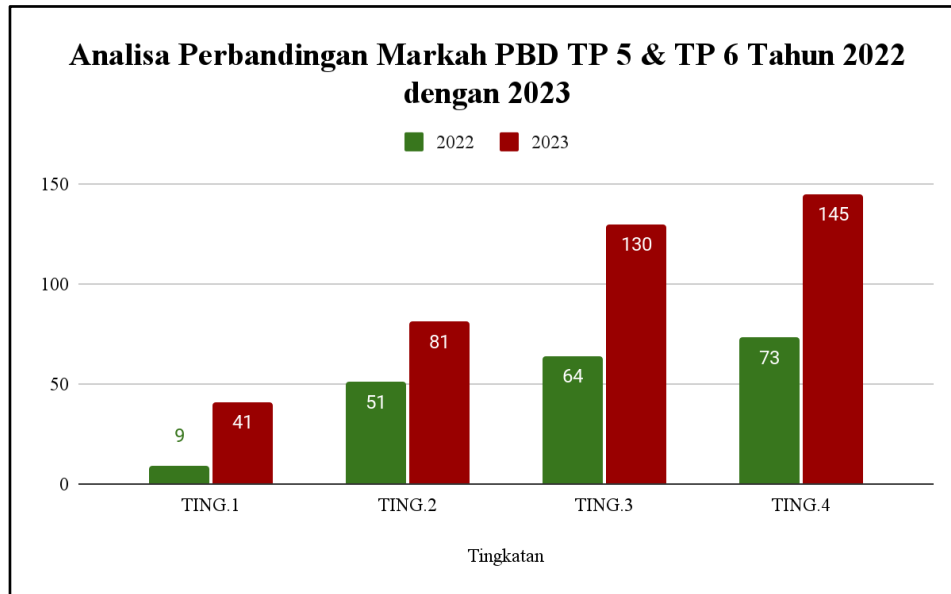
Selain itu, kaedah ketiga ialah kaedah soal selidik. Panitia Sejarah telah menyediakan dua soal selidik menggunakan google form. Soal selidik yang pertama adalah bertujuan mendapatkan maklum balas daripada semua pihak yang melawati tempat pameran murid. Soal selidik ini terdiri daripada 6 soalan tertutup dan terbuka berkaitan program yang dianjurkan oleh panitia Sejarah. Penilaian dan pemarkahan diisi berdasarkan skala 5 hingga 1 iaitu sangat setuju kepada sangat tidak setuju. Manakala borang soal selidik yang kedua bertajuk 'Maklum Balas Peserta ProMoS' bertujuan mendapatkan respon daripada semua kumpulan yang menyertai pertandingan. Responden dikehendaki menjawab 6 soalan berkaitan sejauhmanakah pertandingan berkonsepkan kaedah PBL ini membantu responden menguasai fakta sejarah serta memperolehi markah tinggi dalam PBD. Data yang dikumpul berdasarkan soal selidik dipersembahkan dalam bentuk carta bar dan jadual. Semua data akan dinyatakan dalam bentuk peratus. Akhir sekali, bukti pelaksanaan intervensi akan turut dipersembahkan dalam bentuk gambar.

## **HASIL KAJIAN DAN PERBINCANGAN**

Objektif utama pelaksanaan intervensi Pertandingan ProMoS oleh Panitia Sejarah ialah bagi meningkatkan prestasi mata pelajaran Sejarah murid tingkatan 1, 2, 3 dan 4 SMK Aman Jaya serta peningkatan pencapaian TP 5 dan 6 bagi mata pelajaran Sejarah. Hal ini dapat dibuktikan dengan analisis dokumen keputusan PBD akhir tahun 2023, borang penyertaan murid dalam pertandingan, pemerhatian hakim pertandingan serta soal selidik.

## **KEPUTUSAN PBD AKHIR TAHUN 2023**

Penilaian terhadap kajian ini dilakukan dengan mengambil markah PBD mata pelajaran Sejarah akhir tahun 2023. Markah PBD dibandingkan antara tahun 2022 dengan tahun 2023. Hasil dapatan ini dapat dilihat berdasarkan *Rajah 1*.



Rajah 1: Perbandingan markah PBD mata pelajaran Sejarah Tahun 2022 dan Tahun 2023

Rajah 1 menunjukkan berlakunya peningkatan pencapaian PBD iaitu TP 5 dan TP6 murid tingkatan 1, 2, 3 dan 4 dalam mata pelajaran Sejarah antara tahun 2022 dengan tahun 2023. Buktinya, peningkatan TP 5 dan TP6 bagi tingkatan 1 iaitu daripada 9 (2022) kepada 41 (2023), tingkatan 2 daripada 51 (2022) kepada 81 (2023), tingkatan 3 daripada 64 (2022) kepada 130 (2023) serta tingkatan 4 daripada 73 (2022) kepada 145 (2023). Peningkatan ini membuktikan keberkesanan intervensi dalam meningkatkan prestasi mata pelajaran Sejarah.

## BORANG PENYERTAAN

Panitia Sejarah telah menyediakan borang penyertaan bagi Pertandingan ProMos mengikut tingkatan 1, 2, 3 & 4 dalam bentuk google form untuk diisi oleh semua peserta yang berminat untuk menyertai program ini. Hasil dapatan ini dapat dilihat dalam *Jadual 1*.

Jadual 1: Bilangan penyertaan peserta pertandingan ProMoS mengikut tingkatan

Bil.	Tingkatan	Bilangan Kumpulan	Bilangan Peserta
1.	Satu	6	53
2.	Dua	6	42
3.	Tiga	12	135
4.	Empat	13	99
	Jumlah	33	329

*Jadual 1* menunjukkan bilangan kumpulan dan peserta daripada tingkatan 1, 2, 3 dan 4 menyertai Pertandingan ProMoS bagi tahun 2023. Jadual ini turut menunjukkan seramai 329 murid tingkatan 1, 2, 3 dan 4 telah menyertai pertandingan tersebut. Bilangan ini membuktikan bahawa murid-murid lebih berminat terlibat dalam aktiviti-aktiviti yang berkonsepkan PBL. Hasil daripada dapatan ini turut menunjukkan bahawa sasaran panitia Sejarah dalam meningkatkan TP 5 dan 6 akan meningkat dalam keputusan PBD akhir tahun 2023. Hal ini kerana, seramai 329 murid ini akan diberikan TP 6 oleh guru mata pelajaran mereka disebabkan penyertaan aktif dalam pertandingan ini. Dengan kata lain, objektif khusus pelaksanaan intervensi ini iaitu menarik minat murid terhadap mata pelajaran Sejarah serta mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan berjaya. Selain itu, penyertaan murid secara berkumpulan turut menyokong objektif pembelajaran secara kolaboratif turut tercapai iaitu penyertaan sebanyak 33 kumpulan berbanding dengan tahun 2022 yang hanya melibatkan 14 kumpulan sahaja.

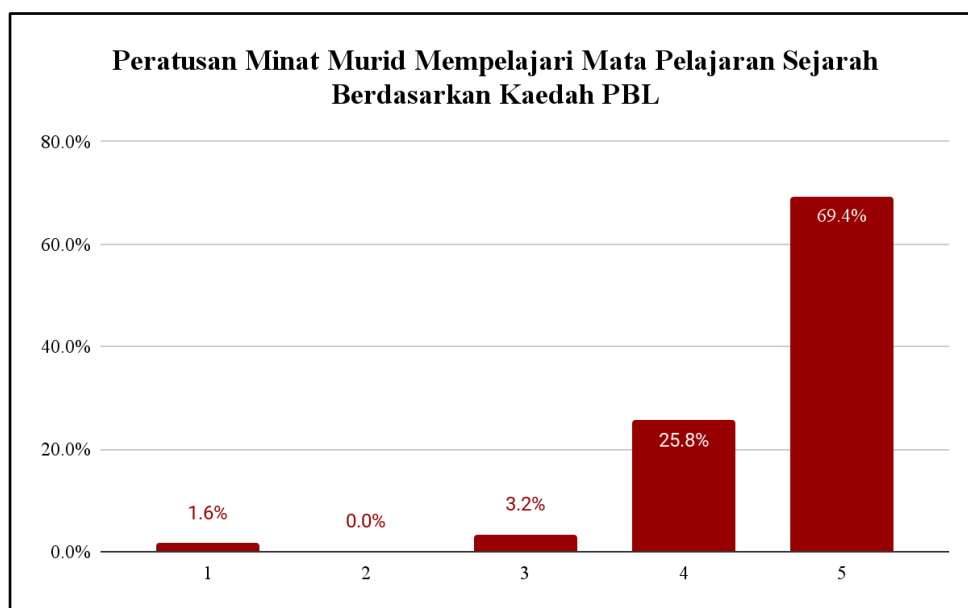
## PEMERHATIAN

Panitia Sejarah mendapatkan maklumat dengan cara pemerhatian. Cara pemerhatian yang dilaksanakan ialah pemerhatian oleh 7 orang hakim sepanjang pertandingan berlangsung. Hakim yang dipilih terdiri dalam kalangan 4 Guru Kanan Mata pelajaran yang berpengalaman menilai hasil kerja murid dan 2 orang guru mata pelajaran Sejarah iaitu termasuk Ketua Panitia. Selain itu, hakim turut melibatkan seorang guru mata pelajaran di bawah bidang kemanusiaan yang berpengalaman menilai pertandingan peringkat kebangsaan.

Hasil daripada pemerhatian hakim pertandingan, semua kumpulan mendapat markah 20/20 iaitu markah penuh bagi bahagian pembentangan murid. Markah bagi pembentangan merangkumi keupayaan murid menguasai secara menyeluruh fakta Sejarah. Hal ini membuktikan bahawa murid berjaya menguasai dan memahami fakta Sejarah. Selain itu, para hakim turut menyatakan bahawa pertandingan ini melahirkan generasi minda kelas pertama iaitu dapat menjadi pemimpin kumpulan dalam kalangan murid serta mempamerkan hasil kajian seperti pameran peringkat antarabangsa. Analisis dapatan daripada pemerhatian hakim pertandingan menjelaskan semua peserta layak mendapat markah PBD yang cemerlang iaitu TP 6.

## KAEDAH SOAL SELIDIK

Rajah 2 adalah hasil dapatan kajian melalui maklum balas daripada semua pihak termasuk guru-guru sekolah jempunan serta peserta Pertandingan ProMoS. Daripada data di Jadual 4, 69.4% daripada responden menyatakan intervensi yang dianjurkan oleh Panitia Sejarah sangat menyeronokkan dan menarik minat untuk belajar Sejarah. Dengan kata lain, 100% murid lebih suka pembelajaran berpusatkan murid iaitu PAK-21 atau PBL.



Rajah 2: Graf bar peratusan minat murid mempelajari mata pelajaran Sejarah berdasarkan kaedah PBL

Selain itu, responden turut bersetuju bahawa menjalankan intervensi ini sangat bersesuaian dengan isu permasalahan yang dihadapi dalam mata pelajaran Sejarah. 62.6% murid mendapati pertandingan ini bersesuaian dengan minat mereka terhadap PBL. Malahan, 79.9% murid menyatakan bahawa mereka berminat dengan aktiviti-aktiviti di dalam bilik darjah berdasarkan kaedah kolaboratif iaitu aktiviti kumpulan. Akhir sekali, 74.7% murid bersetuju bahawa objektif utama mereka menyertai pertandingan ini bagi memperoleh

markah yang cemerlang dalam PBD iaitu TP 6. Secara rumusannya, intervensi panitia Sejarah ini berjaya menarik minat murid untuk berusaha mendapatkan markah PBD yang cemerlang iaitu murid begitu yakin.

Seterusnya, analisis daripada soal selidik mendapati 93.7% murid bersetuju bahawa pertandingan ProMoS dapat membantu murid menguasai fakta mata pelajaran Sejarah. Manakala, carta pai seterusnya membuktikan 92.4% murid berjaya menguasai fakta, peristiwa, tempoh masa tajuk yang dikaji dengan lebih tepat. Justeru, pertandingan ProMos dapat meningkatkan kemahiran mengingat dan menghafal dalam kalangan murid terutamanya dalam menguasai fakta sejarah. Oleh demikian, tindakan panitia Sejarah melaksanakan intervensi ini dapat membantu Panitia untuk mencapai ETR yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Hal ini kerana, penguasaan fakta sejarah merupakan elemen yang penting untuk menjawab soalan peperiksaan Sejarah KSSM tingkatan 1 hingga 4. Maka, keupayaan murid mengingat dan menguasai fakta sejarah dapat meningkatkan peratus lulus dan prestasi mata pelajaran Sejarah secara keseluruhan.

Akhir sekali, maklum balas daripada responden seperti pegawai PPD KMY, barisan pentadbir, guru-guru serta murid-murid SMK Aman Jaya menunjukkan pertandingan ProMoS iaitu kaedah PBL sangat bersesuaian dengan kaedah pembelajaran masa kini.

### **KESIMPULAN DAN CADANGAN PENAMBAHBAIKAN**

Kajian ini mempelajari proses penyelesaian masalah dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah. Isu utama yang dikenalpasti adalah murid tidak menguasai fakta sejarah, yang menyebabkan prestasi mata pelajaran Sejarah dalam Peperiksaan Akhir Tahun (PAT) tingkatan 4 dan Ujian Akhir Sesi Akademik (UASA) tingkatan 1, 2, dan 3 menunjukkan kejatuhan. Namun, tindakan panitia Sejarah merancang dan melaksanakan intervensi melalui pertandingan ProMoS dapat membuka lembaran baru dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) mata pelajaran Sejarah. Kaedah Pembelajaran Berasaskan Masalah (PBL) diperkenalkan untuk menarik minat murid terhadap Sejarah dengan pendekatan yang lebih naratif. Pengalaman yang dilalui dalam proses ini memotivasi untuk melaksanakan kajian tindakan yang lebih lanjut pada masa depan bagi menyelesaikan masalah amalan PdP mata pelajaran Sejarah dari aspek lain.

Harapan adalah agar semua masalah pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah dapat diselesaikan melalui kajian tindakan. Jika semua masalah ini dapat diatasi, keyakinan muncul bahawa prestasi mata pelajaran Sejarah dalam peperiksaan SPM, UASA, serta Penilaian Berasaskan Sekolah (PBS) akan meningkat. Dengan ini, persepsi negatif di kalangan generasi kini yang menganggap mata pelajaran Sejarah sebagai membebankan dapat dihilangkan.

Pertandingan ProMoS Sejarah yang dilaksanakan juga boleh dikongsi dengan rakan-rakan ketua panitia lain yang mungkin menghadapi masalah serupa. Suasana pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih menyeronokkan jika semua guru dapat bersama-sama meningkatkan tahap penguasaan murid SMK Aman Jaya, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah.

### **RUJUKAN**

- Nasir, M. R. (2021). *Asas penulisan laporan kajian tindakan dan inovasi*. Kota Bharu: Uni Press Sdn. Bhd.
- Tan, W. H. (2011). *Gamifikasi dalam pendidikan pembelajaran berasaskan permainan*. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Othman, L. (2020). *Kajian tindakan dalam pendidikan: Teori dan amalan*. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). *Project-based learning*. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317–333). Cambridge: Cambridge University Press.
- Noraini, N., Aziz, Z., & Ahmad, M. (2018). Keberkesanan pembelajaran berasaskan projek dalam meningkatkan penguasaan pelajar terhadap mata pelajaran sejarah di Malaysia. *Jurnal Pendidikan Malaysia*.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Buck Institute for Education.