



INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION, PSYCHOLOGY AND COUNSELLING (IJEPC)

www.ijepec.com



PROJEK INOVASI SEKOLAH: ELEMEN KEARIFAN TEMPATAN DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

SCHOOL INNOVATION PROJECT: LOCAL WISDOM ELEMENTS IN TEACHING AND LEARNING

Mohd Sohaimi Esa¹, Romzi Ationg^{2*}, Mohd Azri Ibrahim^{3*}, Abang Mohd Razif Abang Muis⁴, Irma Wani Othman⁵

¹ Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa Universiti Malaysia Sabah, Malaysia

Emel: msohaimi@ums.edu.my

² Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa Universiti Malaysia Sabah, Malaysia

Emel: mrotiong@ums.edu.my

³ Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa Universiti Malaysia Sabah, Malaysia

Emel: mohdazri@ums.edu.my

⁴ Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa Universiti Malaysia Sabah, Malaysia

Emel: amrazif@ums.edu.my

⁵ Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa Universiti Malaysia Sabah, Malaysia

Emel: irma@ums.edu.my

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 15.06.2022

Revised date: 20.07.2022

Accepted date: 30.08.2022

Published date: 30.09.2022

To cite this document:

Esa, M. S., Ationg, R., Ibrahim, M. A., Muis, A. M. R. A., & Othman, I. W. (2022). Projek Inovasi Sekolah: Elemen Kearifan Tempatan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 7 (47), 834-846.

DOI: 10.35631/IJEPC.747061

Abstrak:

Pada tahun 2020, geran penyelidikan Projek Inovasi Sekolah telah diperkenalkan oleh Universiti Malaysia Sabah (UMS) dengan bermatlamat untuk membantu aktiviti pengajaran dan pembelajaran di peringkat sekolah. Secara umumnya, kejayaan aktiviti pengajaran dan pembelajaran turut bergantung kepada pemantapan penguasaan bahasa tempatan dan asing dalam kalangan pelajar. Persoalannya, kaedah pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh golongan pendidik atau guru perlu juga disertakan dengan elemen inovasi agar dapat menambat hati pelajar untuk terus cemerlang dalam pelajaran. Justeru, kertas kerja ini akan membincangkan kajian awal berkaitan dengan elemen inovasi berasaskan kearifan tempatan. Sekolah Kebangsaan Kanibongan telah dipilih sebagai projek printis ini sesuai dengan lokasinya sebagai sekolah luar bandar. Metodologi kajian berdasarkan kepada elemen kearifan tempatan, yakni salah satu daripada cerita rakyat etnik Rungus. Daripada cerita rakyat ini, beberapa aktiviti yang bersifat inovasi telah dianjurkan antaranya termasuklah tayangan video, penceritaan dan aktiviti pembelajaran. Hasil kajian mendapati bahawa aktiviti seumpama ini boleh memperkayakan lagi aktiviti pembelajaran pelajar berasaskan kearifan

This work is licensed under [CC BY 4.0](#)

tempatan. Pada masa sama pelajar turut dapat melalui pengalaman baharu yang bersifat interaktif lagi berinovatif dalam mempelajari bahasa, termasuk bahasa kebangsaan.

Kata Kunci:

Kearifan Tempatan, Projek Inovasi Sekolah, Pengajaran dan Pembelajaran

Abstract:

In 2020, the School Innovation Project research grant was introduced by Universiti Malaysia Sabah (UMS) with the aim of assisting teaching and learning activities at the school level. In general, the success of teaching and learning activities also depends on strengthening the mastery of local and foreign languages among students. The question is, the teaching and learning methods used by educators or teachers must also be accompanied by elements of innovation in order to encourage students to continue to excel in their studies. Therefore, this paper will discuss preliminary studies related to innovation elements based on local wisdom. Sekolah Kebangsaan Kanibongan was chosen as this pilot project in accordance with its location as a rural school. The research methodology is based on elements of local wisdom, which is one of the folk tales of the Rungus ethnic group. From these folk tales, several innovative activities have been organized including video screenings, storytelling and learning activities. The results of the study found that this kind of activity can further enrich the learning activities of students based on local wisdom. At the same time, students can also go through new experiences that are interactive and innovative in learning languages, including the national language.

Keywords:

Local Wisdom, School Innovation Project, Teaching and Learning

Pendahuluan

Projek intervensi bagi menghasilkan inovasi dalam kalangan pelajar sekolah rendah merupakan antara aktiviti penting yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan sejajar dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM). Sebagai suatu usaha yang pragmatik, maka Universiti Malaysia Sabah (UMS) sebagai sebuah IPTA mengorak langkah merancang dan mengaplikasikan suatu projek intervensi bagi menghasilkan inovasi yang dapat melestarikan amalan pendidikan berimpak tinggi (Othman, Esa, Hajimin & Marinsah, 2021a). Justeru, amalan pemikiran kreatif dan kritis, serta keupayaan berfikir di luar kotak perlu diterapkan dalam kalangan pentadbir dan guru, serta pelajar menjadi tunjang kepada segala matlamat tersebut. Sinonim dengan pembangunan kursus teras universiti bertujuan untuk mempersiapkan para mahasiswa agar berupaya berfikir secara kritis dan integral dalam mendepani pelbagai cabaran pemikiran berkaitan dengan isu-isu kontemporari pendidikan (Marinsah, Abang Muis, Esa, Othman, Ramlie, Mokhtar & Yusoff, 2021). Bagi memastikan usaha ke arah itu dapat direalisasikan, pelajar perlu dibantu supaya menyerlahkan potensi kepimpinan dan jati diri dengan sentiasa bijak menjana idea dengan kreatif sebelum menghasilkan inovasi yang mampu menyumbang kebaikan untuk masyarakat dan negara (Ationg, Esa, Othman, Mohd Shah, Yusoff, Ramlie & Mokhtar, 2021a). Dengan itu, UMS telah memperkenalkan geran

penyelidikan Projek Inovasi Sekolah dengan tujuan untuk membudayakan elemen inovasi di peringkat sekolah pada tahun 2020.

Secara umumnya, kejayaan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang memberi tumpuan kepada pemantapan penguasaan bahasa tempatan dan asing dalam kalangan pelajar adalah bergantung kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh golongan pendidik atau guru (Ationg, Esa, Othman & Yusoff, 2021b). Aspek pengajaran dan pembelajaran berkesan sering diberikan keutamaan oleh guru-guru di sekolah serta dalam kalangan pentadbir sekolah, termasuk di kawasan luar bandar. Kajian oleh Mokhtar, Othman, Ibrahim, Esa, Raymond Majumah, Yusoff, & Ationg, (2021a) secara khusus melihat implementasi kepimpinan transformasi dalam kalangan pentadbir sekolah yang juga terdiri dari guru-guru dalam menentukan hala tuju sekolah selari dengan kehendak dan keperluan semasa Kementerian Pendidikan Malaysia. Justeru itu, dalam konteks pendidikan bahasa, secara umumnya penguasaan bahasa tempatan dan asing masih lagi perlu ditingkatkan melalui penambahbaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sedia ada.

Maka, Projek Inovasi Sekolah yang diperkenalkan adalah bertujuan untuk membantu pelajar-pelajar sekolah rendah, terutamanya di kawasan luar bandar atau pedalaman. Antaranya termasuklah untuk menghasilkan inovasi aplikasi digital pengajaran dan pembelajaran berasaskan modul yang dihasilkan oleh sekumpulan penyelidik dari Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa (PPIB), UMS dengan kerjasama Politeknik Kota Kinabalu. Dengan mengambil kira elemen kearifan tempatan, maka cerita rakyat yang dipilih telah disesuaikan dengan normal baharu pasca Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). Pelaksanaan projek intervensi yang bertujuan membantu pelajar menghasilkan inovasi ini akan dijalankan di sekolah luar bandar terpilih, iaitu di Sekolah Kebangsaan (SK) Kanibongan. Sekolah rendah luar bandar ini merupakan sebuah sekolah rendah luar bandar yang terletak di daerah kecil Pitas, Sabah. Projek intervensi ini bukan hanya meningkatkan kemahiran penguasaan bahasa tempatan dan asing, tetapi juga untuk jangka panjang dapat melonjak pencapaian akademik mereka.

Latar Belakang dan Permasalahan Kajian

Projek Inovasi Sekolah berusaha mendokong matlamat untuk menghasilkan modul inovasi yang menggabungkan tiga elemen penting iaitu inovasi digital dalam pengajaran dan pembelajaran, kelestarian budaya tempatan dan norma baharu pasca PKP. Kelangsungan pengajaran dan pembelajaran (PdP) semasa perintah kawalan pergerakan penularan covid-19 menerusi dalam talian menjadi satu resolusi Kementerian Pendidikan Malaysia (Mokhtar, Othman, Abu Bakar & Esa, 2021b). Natijah, relevansi modul ini menjadi garis panduan kepada pelajar sekolah rendah untuk menghasilkan inovasi berkaitan dengan aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Dalam pada itu, projek intervensi inovasi ini melibatkan sekolah luar bandar terpilih iaitu Sekolah Kebangsaan (SK) Kanibongan, Pitas. Secara ringkasnya, ketiga-tiga elemen itu diterjemahkan dan didokumentasikan dalam bentuk kearifan tempatan, iaitu berasaskan cerita rakyat dengan membawa nilai baharu bagi memenuhi keperluan kehendak semasa. Projek intervensi inovasi sekolah ini diharap dapat menyuntik semangat dan minat pelajar agar lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran bagi sepanjang tempoh yang agak sukar ini. Impak lanjut daripada inovasi ini adalah peningkatan penguasaan bahasa tempatan dan asing, serta peningkatan pencapaian akademik mereka.

SK Kanibongan dipilih dalam kajian ini disebabkan beberapa faktor yang bersesuaian dengan matlamat intervensi penghasilan inovasi sekolah. Pertama, dari segi geografi SK Kanibongan dipilih kerana kedudukan sekolah itu sendiri iaitu ia terletak di salah satu kawasan pedalaman

yang masih mempunyai banyak kekurangan dari segi prasarana yang menjadi kekangan, khususnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran semasa penularan pandemik Covid-19. SK Kinabongan, Pitas diketuai oleh seorang Guru Besar dan 44 orang guru, serta sembilan orang Anggota Kumpulan Pelaksana (AKP) yang membantu dalam aspek pentadbiran. Sebilangan guru sekolah ini adalah alumni UMS. Maka sudah tentulah intervensi ini begitu bermakna bagi kedua-dua belah pihak yang memperlihatkan usaha melestarikan inovasi dalam dunia pendidikan yang merentasi masa dan ruang. Bilangan pelajar yang bernaung di sekolah rendah ini adalah sejumlah 563 orang. Majoriti mereka, yakni lebih daripada 80% pelajar di sekolah rendah ini datang dari kumpulan etnik Rungus. Pelajar-pelajar terdiri daripada kalangan etnik Kimaragang, Tambanuo, Sungai dan lain-lain etnik turut berada di sekolah ini. Secara keseluruhannya lebih daripada 70% pelajar adalah berlatarbelakangkan keluarga kategori B40 dengan kegiatan ekonomi utama aktiviti pertanian seperti penanaman getah, pisang, kelapa dan padi huma.

Berasaskan latar belakang tersebut, maka sekumpulan penyelidik PPIB, UMS dan Politeknik Kota Kinabalu telah terlibat dalam projek intervensi bagi penghasilan inovasi sekolah. Usaha tersebut memberi fokus kepada pembudayaan inovasi digital pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan pelajar di era pasca PKP. Perlu ditegaskan bahawa sepanjang tempoh PKP, isu pengajaran dan pembelajaran menjadi 'hot topic' yang menjadikan suatu norma baharu dalam pendidikan negara (Esa, Abang Muis, Ationg, Othman, Lukin@Lokin, Mokhtar & Sharif Adam, 2021).

Di Sabah, isu ini tidak dapat lari dengan infrastruktur jaringan komunikasi yang masih lagi dikategorikan lemah, khususnya di kawasan pedalaman. Masalah capaian internet dan kemudahan peralatan komunikasi yang begitu terhad seperti komputer, noted book, lap top dan telefon bimbit telah membataskan proses pembelajaran anak-anak mereka yang masih di bangku sekolah. Menurut Othman, Esa, Ationg, Ibrahim, Lukin & Abdul Hamid (2021c), secara ideal penyediaan infrastruktur pendidikan merangkumi tiga (3) komponen iaitu (a) infrastruktur pembelajaran dan pengajaran, (b) infrastruktur Informasi Teknologi (IT) dan (c) infrastruktur penyelidikan. Persoalannya dalam konteks sektor pendidikan di Sabah, bagaimanakah isu ini boleh diatasi agar mereka tidak terus ketinggalan dalam arus perdana pendidikan negara? Oleh itu, sesuatu yang bersifat inovatif perlu disediakan kepada murid dengan disesuaikan dengan keadaan persekitarannya. Antaranya menyediakan aplikasi digital bersifat anjal (boleh digunakan ketika 'off-line' dan 'on-line') berasaskan modul khusus. Penghasilan aplikasi digital pengajaran dan pembelajaran yang menggabungkan elemen budaya penting kerana sifatnya yang mampu menjadi daya tarikan kepada pelajar sekolah rendah luar bandar untuk meningkatkan daya usaha serta pencapaian akademik mereka. Pendek kata, kearifan tempatan yang dimiliki perlu dimanfaatkan sebaiknya agar kaedah pengajaran dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sempurna.

Objektif Kajian

Objektif umum Projek Inovasi Sekolah ini adalah untuk membudayakan inovasi dalam kalangan pelajar sekolah rendah di luar bandar semasa pasca PKP. Sementara objektif khusus projek ini ialah membantu pelajar SK Kanibongan, Pitas menghasilkan inovasi aplikasi digital pengajaran dan pembelajaran berasaskan kearifan tempatan, yakni cerita rakyat melalui penggunaan modul yang dibentuk oleh sekumpulan penyelidik. Kumpulan penyelidik ini juga turut memainkan peranan sebagai fasilitator inovasi sekolah.

Sorotan Literatur

Pada kebiasaannya, kejayaan sesebuah aktiviti pengajaran dan pembelajaran adalah bergantung kepada kaedah pengajaran. Sehubungan itu, pihak yang terlibat dengan aktiviti pembelajaran wajar menggunakan kaedah pengajaran yang lebih berkesan. Dalam konteks pendidikan, bahasa antara elemen penting yang perlu diberikan keutamaan kerana menjadi nadi kepada penyampaian pengajaran dan pembelajaran. Isu berkaitan kelemahan penguasaan bahasa tempatan dan asing dalam kalangan pelajar sekolah rendah di luar bandar turut disebabkan oleh kekurangan pendedahan terhadap persekitaran yang menggunakan bahasa tempatan dan asing secara lebih sistematik sebagaimana yang berlaku di bandar. Tambahan pula, sekolah luar bandar turut mengalami kekurangan tenaga mahir yang sanggup berbakti di kawasan tersebut. Ini menambah lagi kesulitan kepada usaha meningkatkan penguasaan bahasa tempatan dan asing dalam kalangan pelajar luar bandar.

Oleh itu, inovasi berkaitan kaedah yang lebih menarik dan berkesan perlu dilakukan demi memastikan tahap penguasaan bahasa tempatan dan asing dalam kalangan pelajar dapat ditingkatkan. Dari perspektif ini, kesinambungan dan relevansi Akta Pendidikan 1996 seiring dengan usaha menggerak dan memartabat Bahasa Melayu sebagai bahasa ilmu sering dibahaskan sebagai kewajaran pihak pemerintah yang cuba meletakkan kedudukan bahasa kebangsaan untuk diangkat menjadi bahasa pengantar dalam sektor pendidikan negara (Othman, Esa, Ationg & Muda, 2021b). Dalam masa yang sama inovasi tersebut juga boleh memantapkan lagi minat pelajar luar bandar dalam aspek pemantapan penguasaan bahasa tempatan dan asing. Hal ini boleh diatasi sekiranya dimanfaatkan kearifan tempatan seperti cerita rakyat yang dekat di pemikiran pelajar.

Masyarakat luar bandar sangat sinonim dengan gelaran ‘orang kampung’ dan budaya mereka juga berteraskan kampung termasuklah minat mereka yang menjurus kepada hal-hal kampung seperti cerita rakyat dan cerita dongeng (Esa, 2012). Lazimnya, semua kanak-kanak baik di bandar atau pun di luar bandar sangat meminati cerita-cerita rakyat baik yang bersifat dongeng atau sejarah. Menurut Gayathri (2015), kesusasteraan rakyat adalah media hiburan dalam aspek pendidikan yang mengandungi unsur-unsur pengetahuan moral, sikap dan teladan yang sangat elok untuk dicontohi. Selain itu, nilai-nilai agama dan kebudayaan yang berteraskan pengajaran yang baik sangat mendorong kepada perkembangan minda kanak-kanak. Hal ini kerana, kanak-kanak yang membaca cerita rakyat akan membantu minda kanak-kanak untuk mengamati perasaan, fikiran, perhubungan diantara watak-watak dan persekitaran seterusnya pembaca akan merasakan pengalaman seni yang penuh dengan makna.

Cerita rakyat ini lestari melalui penceritaan dari generasi ke generasi yang seterusnya secara tradisi dan menjadi milik bersama oleh masyarakat yang meminatinya. Othman dan Aripin (1996) berpendapat bahawa, sastera rakyat atau cerita rakyat adalah sastera lisan yang diwarisi oleh masyarakat Melayu daripada satu generasi ke satu generasi yang lain. Manakala Harun Mat Piah, *et al.*, (2006) menyatakan bahawa sastera rakyat ialah hasil sastera milik sesuatu kumpulan masyarakat yang diperturunkan daripada satu generasi ke satu generasi yang lain secara lisan. Menurut Halimah (1992) pula, cerita rakyat tempatan tidak dapat dipisahkan dengan sastera rakyat tempatan. Ia adalah gambaran kehidupan dan pemikiran manusia melalui bahasa dan penulisan. Oleh itu, cerita rakyat adalah garisan kehidupan dan fikiran manusia melalui bahasa untuk dicurahkan kepada kanak-kanak. Dari segi perkembangan logik, emosi yang terkandung di dalamnya dibatasi oleh peringkat umur yang mencorakkan sastera kanak-kanak.

Halimah (1992) juga menjelaskan bahawa nilai murni sebatian dalam pengarang cerita-cerita rakyat kepada kanak-kanak dan ia tidak terkeluar dari pandangan masyarakat. Ruang litupnya masih berpaksikan alam, lingkungan adat, cara hidup dan budaya masyarakat yang mendasarinya. Nilai murni yang bersifat sedikit ke hadapan, bersifat futuristik, namun ia masih dalam ikatan batas kelaziman berfikir masyarakat setempat. Hal ini perlu ditekankan, kerana seni itu umpama pancaran masyarakat yang mendukungnya. Dengan demikian, keterikatan ini wajar juga dijadikan teras kepada segala citra nilai murni pada masa hadapan supaya cerita-cerita rakyat kepada kanak-kanak ini tidak sekadar bersifat setempat namun lebih global dan universal lagi.

Menurut Othman dan Aripin (2010) nilai murni yang terpapar dalam setiap cerita rakyat itu penting kepada pembentukan moral dan akhlak kanak-kanak. Maka ia tidak harus digadaikan dengan apa-apa unsur yang dapat menghakis keaslian. Oleh itu, nilai murni boleh mencerminkan masyarakat dan bangsa. Kegiatan memperkasa dan memantapkan pemaparan nilai murni dalam cerita rakyat di negara ini mestilah berteraskan kepada asas dan teras budaya tempatan yang kukuh. Ini memberi gambaran bahawa manipulasi terhadap cerita rakyat ini boleh dijadikan model dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa tempatan dan asing melalui alih bahasa penulisan cerita rakyat daripada bahasa ibunda kepada bahasa asing, iaitu bahasa Inggeris.

Dalam hal ini, pengkaji terdahulu seperti Campbell dan Hlusek (2015), dan Isbell *et al*, (2004) menegaskan bahawa kefasihan dalam membaca dan kemahiran lisan mempunyai kelebihan yang diakui terdapat dalam aktiviti bercerita dalam kelas. Paley (2001) yang telah menghabiskan masa mengajar beliau turut menyesuaikan aktiviti bercerita sebagai alat bantu mengajar dan menggunakan cerita untuk menerapkan konsep-konsep asas. Beliau turut menggalakkan pelajar untuk menulis, mengilustrasi dan mempersembahkan cerita mereka. Aksi dan interaksi semasa melakukan aktiviti bercerita menunjukkan penghayatan dengan pedagogi dalam kelas. Sebagai alat literasi, aktiviti bercerita yakni secara tradisional mahupun digital dapat menggalakkan pelajar untuk mengaitkan kandungan akademik dengan pengalaman mereka agar mereka dapat menguasai pemahaman terhadap pembelajaran mereka. Aktiviti yang lebih tertumpu kepada literasi terdiri daripada penulisan skrip, menerangkan perjalanan sesuatu cerita atau menghasilkan satu ilustrasi berdasarkan pemahaman mereka terhadap watak-watak yang terdapat dalam cerita.

Kelebihan aktiviti bercerita dari aspek akademik merangkumi penaakulan terhadap lima elemen dalam cerita, seperti latar cerita, tema, watak, plot dan konflik. Apabila aktiviti bercerita diintegrasikan dalam pengajaran dan pembelajaran semasa di kelas, pelajar dapat memproses maklumat melalui aktiviti berkaitan dengan lima elemen dalam cerita dan enam seni bahasa, iaitu membaca watak dalam cerita, menulis tentang tema, menghasilkan ilustrasi latar cerita, melaporkan konflik yang terdapat dalam cerita tersebut dan menghubungkan kewujudan watak-watak yang terdapat di dalam sesuatu cerita (Wright *et al*. 2008). Oleh itu, pelajar akan lebih mudah untuk membina pengetahuan melalui elemen-elemen sastera melalui pengalaman bercerita kerana mereka dapat mengaitkan pengalaman bercerita tersebut dengan kandungan aktiviti pembelajaran mereka (Lisenbee & Ford, 2017).

Di negara ini, kanak-kanak diperkenalkan dengan nilai-nilai moral seawal peringkat sekolah rendah. Ia merupakan salah satu subjek yang penting yang dipelajari oleh generasi muda Malaysia untuk membentuk mereka sebagai generasi holistik dari segi intelek, rohani, emosi dan fizikal. Walau bagaimanapun, ia bukan saja perlu diajar di sekolah tetapi perlu diamalkan

dalam institusi keluarga kerana perhubungan keluarga yang berkualiti akan mempengaruhi perkembangan seorang kanak-kanak. Salah satu cara yang berkesan untuk membantu perkembangan tingkah laku kanak-kanak ialah mengajar mereka melalui teladan seperti yang ditekankan oleh Fittro (1997). Penerapan pembentukan tingkah laku yang positif semasa zaman kanak-kanak boleh diserapkan melalui pendedahan terhadap cerita-cerita dongeng (Mukti & Hwa, 2004).

Cerita rakyat merujuk kepada cerita-cerita dongeng yang berkaitan dengan yang biasanya mengandungi elemen-elemen ajaib yang diturunkan dari satu generasi ke generasi yang seterusnya. Cerita dongeng ini biasanya melibatkan imaginasi persekitaran yang melibatkan watak-watak ajaib seperti binatang, manusia dan pari-pari yang mempunyai kuasa ghaib (Nurul Fizah & Nor Azan, 2010). Cerita dongeng biasanya disampaikan secara lisan dari satu generasi ke generasi yang lain secara lisan dan kebanyakannya tidak mempunyai dokumentasi yang sempurna. Keadaan ini akan menyebabkan cerita-cerita dongeng ini akan hilang seiring dengan peredaran zaman. Cerita-cerita dongeng ini biasanya mengandungi unsur-unsur tradisional sesuatu kumpulan etnik sejak dari generasi awal akan hilang sekiranya tidak mempunyai dokumentasi. Cerita dongeng ini boleh digunakan sebagai satu platform untuk menyampaikan mesej yang mempunyai ilmu dan pengetahuan lampau dan semasa kepada kanak-kanak melalui aktiviti membaca, menonton dan mendengar. Salah satu kaedah penyampaian cerita rakyat tersebut adalah secara lisan. Gaya hidup moden pada masa kini dan penggunaan alat-alat digital dengan meluas telah menyebabkan penggunaan teknologi dalam aktiviti seharian kanak-kanak. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Peng & Ishak (2009), masyarakat Malaysia mempunyai sikap yang positif dan terbuka terhadap cerita dongeng Sang Kancil yang digunakan untuk pendidikan awal di Malaysia. Keadaan ini menunjukkan bahawa cerita-cerita dongeng tempatan diterima baik oleh setiap golongan masyarakat di Malaysia.

Kepentingan cerita rakyat dalam konteks projek inovasi pengajaran dan pembelajaran ini adalah berdasarkan kepentingan untuk mewujudkan dokumentasi digital untuk cerita-cerita dongeng atau rakyat yang selama ini disampaikan secara lisan. Kelestarian cerita rakyat sesuatu etnik akan lebih terjaga dengan wujudnya dokumentasi digital yang boleh dijadikan rujukan untuk generasi akan datang, mahupun dalam kalangan ahli akademik yang ingin membuat penyelidikan yang lebih mendalam, serta menambahbaik aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, anjakan paradigma dunia semasa dan masyarakat yang lebih cenderung kepada peranti digital turut memberi inspirasi kepada projek ini untuk menerapkan elemen digital iaitu mewujudkan dokumentasi cerita rakyat dalam bentuk aplikasi digital. Keadaan ini bukan sahaja membantu dari segi dokumentasi dan kelestarian cerita-cerita rakyat tersebut, tetapi juga boleh diperkenalkan di arena antarabangsa untuk tujuan kepelbagaian kaedah pengajaran dan pembelajaran.

Kearifan tempatan dalam konteks kajian pula merujuk kepada budaya penceritaan yang seringkali disebut sebagai cerita rakyat atau cerita kanak-kanak. Sekalipun telah banyak inovasi dilakukan berasaskan kearifan tempatan, adalah diakui bahawa aktiviti inovasi masih lagi kurang memberi penekanan kepada aspek cerita rakyat, termasuklah di daerah Pitas, Sabah. Oleh itu, dengan adanya Projek Inovasi Sekolah ini maka daya cipta dalam kalangan pelajar sekolah rendah berasaskan kearifan tempatan dapat ditingkatkan.

Metodologi Kajian

Metodologi kajian ini bersesuaian dengan konsep projek inovasi dalam bidang sains sosial dengan mengambil kira kearifan tempatan. Projek inovasi ini melibatkan sekolah yang secara

langsung melibatkan pendidikan dengan fokus utama kepada kepelbagaian aktiviti pengajaran dan pembelajaran. Justeru, metodologi kajiannya bersifat kualitatif yang dikira sebagai hasil tinjauan awal yang diperolehi di lapangan dengan berasaskan kepada pemerhatian dan libat sama dalam aktiviti Projek Inovasi Sekolah. Sekolah yang dipilih adalah salah sebuah sekolah rendah di pedalaman atau luar bandar, iaitu SK Kanibongan, Pitas, Sabah.

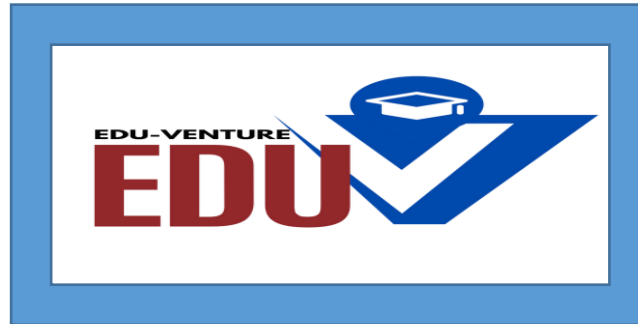
Projek ini dimulai dengan mengenal pasti kearifan tempatan dalam kalangan masyarakat setempat, yakni dipilih salah satu cerita rakyat etnik Rungus. Cerita rakyat yang telah dipilih bertajuk, 'Si Tongsong dan Si Gohulu'. Cerita rakyat ini diperolehi daripada usaha pihak pentadbiran sekolah yang dirakam suara dalam bahasa Rungus. Memandangkan pasukan penyelidik ini terdiri daripada kakitangan PPIB, UMS yang salah satu bidang tujahan penyelidikan berkaitan dengan bahasa tempatan (orang asal) telah mengambil usaha menterjemahkan cerita itu ke dalam bahasa Melayu. Daripada cerita rakyat ini, dihasilkan beberapa set inovasi yang sesuai untuk di peringkat sekolah rendah. Antaranya dengan diolah semula cerita rakyat itu dalam bentuk buku cerita. Buku cerita ini dihasilkan dalam bentuk animasi bergambar dan video pendek yang menarik lagi bersifat interaktif. Aktiviti pembelajaran juga disediakan daripada cerita ini dengan disesuaikan dengan tahap pelajar, iaitu untuk tahap satu (tahun satu hingga tiga) dan tahap dua (tahun empat hingga enam). Setelah itu, kesemua hasil bahan yang diperolehi itu dijadikan dalam bentuk Apps yang boleh digunakan secara digital. Buku Manual Inovasi yang dikenali sebagai Edu-V juga disediakan bagi tujuan bimbingan cara penggunaan dan pelaksanaannya di peringkat sekolah.

Hasil Dapatkan Kajian

Pelaksanaan Projek Inovasi Sekolah

Penganjuran Projek Inovasi Sekolah dapat dianggap sebagai acara kemuncak kepada pelaksanaannya di lapangan yang melibatkan pasukan penyelidik dari UMS dan Politeknik Kota Kinabalu yang diketuai oleh Prof Madya Dr Mohd Sohaimi Esa. Projek Inovasi Sekolah ini penting sebagai laluan kepada program pemindahan ilmu (*knowledge transfer programme*) dan tanggungjawab sosial korporat (*corporate social responsibility*) kepada masyarakat. Pelaksanaan projek ini telah diadakan di SK Kanibongan, Pitas pada 21-22 Julai 2022. Pihak sekolah telah diwakili oleh pentadbiran sekolah, guru dan para pelajar dari tahun satu hingga enam. Dalam usaha menjayakan projek ini, turut mendapat kerjasama daripada beberapa agensi kerajaan mahupun swasta seperti Pejabat Pendidikan Daerah, Pitas, Perbadanan Baitulmal Negeri Sabah, Sawit Kinabalu dan Studio Binjai.

Bagi menjayakan projek ini, maka pelaksanaan Projek Inovasi Sekolah ini telah melalui tiga fasa utama iaitu pra intervensi yang memfokuskan kepada mengenal pasti sekolah, pemilihan kearifan tempatan (cerita rakyat) dan agensi pendidikan yang berkaitan. Fasa kedua, bengkel penghasilan modul dengan melibatkan kumpulan penyelidik untuk membina set inovasi yang bersesuaian dengan peringkat sekolah rendah. Fasa ketiga, pelaksanaan projek bagi menjayakan dan melihat keberkesanan set inovasi yang diperkenalkan. Sehubungan itu, modul inovasi sekolah rendah ini memaparkan beberapa perkara penting seperti matlamat, objektif, kelompok sasaran, kaedah pelaksanaan, kaedah pemilihan/penentuan peserta, proses inovasi, bahan asas inovasi dan maklumat berkaitan isu-isu inovasi. Seterusnya, langkah-langkah inovasi, implikasi kewangan, hasil akhir inovasi, penilaian keberkesanan inovasi dan cadangan tentatif proses pelaksanaan aktiviti inovasi. Modul inovasi sekolah rendah ini diakhiri dengan penutup ringkas yang dihasilkan oleh panel penulis.

Rajah 1 : Logo Edu-V (Edu-Venture)

Dari aktiviti inovasi ini, pasukan penyelidik telah membina logo yang dikenali sebagai (Edu-Venture (EDU-V) yang diambil dari dua patah perkataan, iaitu 'education' dan 'venture'. (Lihat Rajah 1) Logo ini bersesuaian dengan aktiviti pembelajaran yang boleh diambil daripada cerita rakyat tersebut. Guru dan pelajar boleh menggunakan cerita rakyat yang ada di sekeliling mereka bagi tujuan pembelajaran. Secara prinsip, pelajar lebih mudah memahami dan cepat mempelajari bahasa sekiranya cerita rakyat adalah dari persekitaran mereka. Hal ini dapat dibuktikan dari segi pemerhatian, pengamatan dan penglibatan semasa penganjuran Projek Inovasi Sekolah tersebut.

Rajah 2: Apps Edu-Venture (EDU-V)**APPS EDU-Venture (EDU-V)**

Prof. Madya Dr. Mohd. Sohami Esa
Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa

Kegunaan:

- Perisian Alat Bantu Mengajar
- alat pembelajaran berkesan

Kekuatan:

- memudahkan proses pengajaran & pembelajaran
- kos yang tidak membebankan

Sasaran Pasaran:

Semasa pelaksanaan aktiviti inovasi, pelajar telah dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu Tahap 1 (Tahun 1 hingga Tahun 3) dengan pendedahan asas cerita rakyat, 'Si Tongsong dan Si Gohulu' menerusi buku cerita dan tontonan video, serta bimbingan melukis diberikan kepada pelajar berasaskan cerita tersebut. Tahap 1 ini ketika sesi diadakan melibatkan seramai 50 orang pelajar. Sementara Tahap 2 pula (Tahun 4 hingga 6) diberikan beberapa latihan pemahaman dan uji minda berkaitan dengan cerita tersebut. Pelajar juga didedahkan dengan nilai-nilai murni yang boleh menjadi pedoman kepada mereka. Tahap 2 melibatkan kira-kira 30 orang pelajar dalam projek ini. Sesungguhnya, dapatan hasil bertepatan dengan kajian yang pernah dibuat sebelum ini akan keberkesannya oleh beberapa orang sarjana seperti Mukti & Hwa, (2004), Peng & Ishak (2009), Fittro (1997) dan Kathiresan (2015). Secara umumnya, pelajar telah menunjukkan reaksi yang amat positif dengan mempunyai keyakinan diri yang tinggi, bersemangat dan menunjukkan kerjasama yang baik sepanjang perjalanan sesi inovasi tersebut.

Berdasarkan Rajah 2, gambar yang menunjukkan Apps Edu-V yang diperkenalkan secara digital sesuai digunakan ketika ini. Di dalam Apps ini mengandungi pembelajaran secara digital berkaitan dengan cerita rakyat, 'Si Tongsong dan Si Gohulu', serta dilengkapi dengan

konsep e-book, video dan aktiviti pembelajaran. Apps ini boleh dijadikan sebagai alat bantu mengajar (ABM) kepada guru dan pelajar sebagai aktiviti tambahan (*supplement*) kepada buku teks atau buku aktiviti (rujukan), khususnya untuk mata pelajaran bahasa. Lebih menarik lagi aktiviti yang disediakan merangkumi tahap yang boleh diikuti oleh pelajar dari tahun 1 hingga tahun 6 di sekolah rendah.

Kesimpulan

Projek Inovasi Sekolah yang dianjurkan telah menghasilkan inovasi aplikasi digital pengajaran dan pembelajaran berasaskan kearifan tempatan. Kearifan tempatan yang telah dipilih adalah cerita rakyat dari masyarakat Rungus di Pitas. Penghasilan inovasi digital Edu-V ini boleh dianggap sebagai sesuatu yang baharu boleh diaplikasikan dalam sistem pendidikan di arus perdana. Menerusi cerita rakyat ini boleh membantu pelajar di sekolah rendah untuk mengikuti kelas, khususnya mata pelajaran bahasa dengan lebih seronok dan terkini. Hal ini juga sesuai dengan jiwa kanak-kanak yang didapati cerita rakyat antara yang paling mudah untuk mereka pelajari sesuatu.

Kaedah pengajaran dan pembelajaran akan menjadi lebih pelbagai dan boleh menarik minat pelajar, serta untuk jangka panjang dapat membantu meningkatkan pencapaian akademik mereka. Selain itu, cerita rakyat tempatan antara warisan yang perlu dipelihara dan dikembangkan agar tidak ditelan zaman. Usaha melestarikan cerita rakyat ini juga dapat menyumbang kepada pemantapan penguasaan bahasa tempatan dalam kalangan pelajar. Amalan pendidikan berimpak tinggi turut terhasil daripada inovasi Apps Edu-V tersebut. Justeru, terdapat keperluan cerita-cerita rakyat yang lain untuk diberikan nafas baharu dalam gaya penyampaiannya dengan berasaskan inovasi aplikasi digital. Pelaksanaannya bukan sahaja untuk sekolah rendah di luar bandar, tetapi tentu sekali di bandar di negara ini. Langkah untuk memperkasakan cerita rakyat ini bukan sahaja melibatkan Kementerian Pendidikan dan Kementerian Pengajian Tinggi, tetapi juga melibatkan persatuan etnik dan lembaga pelancongan untuk memastikan warisan yang dimiliki terus subur dan mekar.

Penghargaan

Manuskrip ini dihasilkan daripada geran penyelidikan DIS0011-2020 Projek Inovasi Sekolah Tahun 2020, Universiti Malaysia Sabah dan diterbitkan melalui sebahagian dari dana Geran Penerbitan dari Global Academic Excellence (M) Sdn Bhd iaitu Kod Geran TLS2109 yang bertajuk *Modern Trends in Social Sciences*.

Rujukan

- Ationg, R., Esa, M. S., Othman, I. W., Mohd Shah, M. K., Yusoff, M. S., Ramlie, H., & Mokhtar, S. (2021a). Understanding the Challenges and the Opportunities Associated with Leadership Development for Students of Higher Learning Institution in Sabah, Malaysia. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 6(39), 127-136.
- Ationg, R., Esa, M. S., Othman, I. W., & Yusoff, M. S. (2021b). Trend, Potential and Challenges of Local Languages Learning During the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 6 (41), 103-110.
- Campbell, T. & Hlusek, M. (2015). Storytelling for fluency and flair: A performance-based approach. *The Reading Teacher*, 68(2), 157–161.
- Esa, M.S., Abang Muis, A.M.R., Ationg, R., Othman, I.W., Lukin@Lokin, S.A., Saifulazry Mokhtar, S. & Sharif Adam., S.D. (2021). Keberkesanan Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian bagi Kursus Penghayatan Etika dan Peradaban (PEdP): Kajian Kes di

- Kalangan Pelajar Prasiswazah Di Universiti Malaysia Sabah. *International Journal of Law, Government and Communication (IJLGC)*. Vol. 6, Issue 23, April.
- Esa, M.S. (2012). Malaysia dan Alam Sekeliling. Kuala Lumpur: Freemind Harizon.
- Gayathri Kathiresan (2015). Kepentingan Sastera Rakyat Kepada Kanak-Kanak. *Journal Of Academia*. Universiti Putra Malaysia.
- Othman, I. W., Esa M.S., Hajimin, M. N. H. H & Marinsah, S. A. (2021a). The Sustainability of the Infrastructure System at Universiti Malaysia Sabah in Generating a Conducive Learning Environment. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 6 (40), 85-108.
- Othman, I. W., Esa, M. S., Ationg, R., & Muda, N. (2021b). Relevansi Akta Pendidikan 1996 Memacu Visibiliti dan Memartabat Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Ilmu dalam Sektor Pendidikan Negara. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 6 (41), 137-159.
- Othman, I. W., Esa, M. S., Ationg, R., Ibrahim, M. A., Lukin, S. A., & Abdul Hamid, J. (2021c). Visibiliti Integrasi Sistem Infrastruktur dan Kesalinghubungan Kebertanggungjawaban Universiti dalam Konteks Menjana Kelestarian Persekitaran Pembelajaran Kondusif Kampus Bertaraf Antarabangsa. *International Journal of Law, Government and Communication*, 6(23), 23-41.
- Othman Puteh & Aripin Said. (2011). 366 Cerita Rakyat Malaysia. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Halimah Badiozaman. (1992). Sastera Kanak-kanak: Pembentukan Pemikiran dan Pemupukan Nilai-nilai Murni. Dewan Sastera, 5.
- Lisenbee, P.S. & Ford, C.M. (2018). Engaging students in traditional and digital storytelling to make connections between pedagogy and children's experiences. *Early Childhood Education Journal*, 46, 129-139.
- Harun Mat Piah, Ismail Hamid, Siti Hawa Salleh, Abu Hassan Sham, Abdul Rahman Kaeh & Jamilah Ahmad (2006). *Kesusasteraan Melayu Tradisional*. (Edisi ketiga). Kuala Lumpur. Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Nusran, N.F.M. & Zin, N.A.M.(2010). Popularizing folk stories among young generation through mobile game approach. 5th International Conference on Computer Sciences and Convergence Information Technology, Seoul, 2010, pp. 244-248.
- Marinsah, S.A., Abang Muis, A. M. R., Esa, M.S., Othman, I. W., Ramlie, H., Mokhtar, S., & Yusoff, M. S. (2021). Pengajaran Kursus Falsafah dan Isu Semasa (FIS) dalam Membentuk Pemikiran Kritis: Penelitian Terhadap Modul Kursus FIS di Pusat Penataran Ilmu dan Bahasa (PPIB), Universiti Malaysia Sabah. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 6(39), 137-149.
- Mokhtar, S., Othman, I. W., Ibrahim, M. A., Esa, M. S., Raymond Majumah, A. S. A, Yusoff, M. S., & Ationg, R. (2021a). Implementasi Kepimpinan Transformasi dalam Kalangan Pentadbir Sekolah di Daerah Sandakan: Satu Tinjauan. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development*, 6(38), 202-216.
- Mokhtar, S., Othman, I. W., Abu Bakar, A. L., & Esa, M. S. (2021b). Kelangsungan Pengajaran dan Pembelajaran Semasa Perintah Kawalan Pergerakan Penularan Covid-19 Menerusi Online: Satu Resolusi Kementerian Pendidikan Malaysia. *Journal of Information System and Technology Management*, 6 (23), 34-46.
- Mukti, N.A. & S.P. Hwa (2004). Malaysian Perspective: Designing Interactive Multimedia Learning Environment for Moral Values Education. *Educational Technology & Society*, 7, 143-152.

- Paley, V. (2001). *The girl with the brown crayon*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wan Marzuki Wan Mohd. Noor (2010). Nilai murni dalam novel Imam. Tesis Sarjana. Universiti Putra Malaysia.
- Wright, C., Bacigalupa, C., Black, T., & Burton, M. (2008). Windows into children's thinking: A guide to storytelling and dramatization. *Early Childhood Education Journal*, 35, 363–369.