MEMARAK INOVASI, MEMEKAR PEDAGOGI

SEMINAR BAHASA MELAYU 2024

MALAY LANGUAGE CENTRE OF SINGAPORE

MEMARAK INOVASI, MEMEKAR PEDAGOGI

SEMINAR BAHASA MELAYU 2024

MALAY LANGUAGE CENTRE OF SINGAPORE

PUSAT BAHASA MELAYU SINGAPURA
AKADEMI GURU SINGAPURA
KEMENTERIAN PENDIDIKAN SINGAPURA

Cetakan Mei 2024

Hak cipta terpelihara © 2024 Pusat Bahasa Melayu Singapura, Akademi Guru Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura. Tidak dibenarkan mengulang cetak atau menerbitkan semula mana-mana bahagian isi kandungan e-buku ini dalam apa jua bentuk sama ada secara elektronik, fotokopi, rakaman atau cara lain sebelum mendapat keizinan bertulis daripada pemilik hak cipta buku ini.

ISBN: 978-981-18-9208-0

Diterbitkan oleh

Pusat Bahasa Melayu Singapura
Akademi Guru Singapura
Kementerian Pendidikan Singapura

Dicetak oleh
Oxford Graphic Printers Pte Ltd
Tel: 67483898

Catatan

Pendapat dan pandangan yang terkandung dalam penyelenggaraan kertas kajian dalam e-buku ini merupakan pendapat dan pandangan penulis masing-masing dan tidak semestinya mencerminkan pendapat dan pandangan penganjur Seminar Bahasa Melayu 2024.

KANDUNGAN

Seulas Pinang 8

Ucaptama 10
Memarak Inovasi, Memekar Pedagogi
Penolong Profesor Azilawati Jamaludin
Penolong Pengarah Pusat, Terjemahan dan Potensi kemanusiaan
Pusat Sains Pembelajaran dalam Pendidikan (SoLEC)

SEKOLAH RENDAH

1. Keberkesanan Pendekatan UDL Bagi Meningkatkan Penguasaan Peribahasa 36
   Noor Ratnawati Osman dan Supina Taib

2. Keberkesanan Penggunaan Choice Board dalam Mengukuhkan Kosa Kata 50
   Mahirah Mohd Thoimi dan Hairani Asri

3. Keberkesanan Roda Imbuhan dalam Pengajaran Imbuhan Awalan meN- dan peN- 63
   Mohamed Ali Mohamed Iqbal dan Nurhidayah Ashari

4. Keberkesanan SKOP bagi Meningkatkan Kemahiran Membina Ayat Melalui ClassPoint 80
   Norizawaty Sulaiman dan Nurfarazila Abdul Azman

5. Memperkukuh Kosa Kata Pelajar Melalui Papan Permainan Jejak Aksara 98
   Nurul Nadhirah Nasdi

6. Meningkatkan Kemahiran Lisan Melalui Model Maklum Balas Berperingkat 111
   Nurhidaya Mohd Sidik dan Norhana Khamis

7. Pelaksanaan Rutin Berfikir dalam Pembelajaran Imbuhan 125
Zaimah Mohd Ali dan Zahidah Abdul Rahman

8. Penerapan e-Pedagogi dalam Pengajaran Pembezaan untuk Meningkatkan Pengajaran Kosa Kata 144
Sukainah Mohamed Mohsen dan Nur Ashiqin Mohamed Salleh

9. Penerapan Penilaian Rakan Sebaya untuk Meningkatkan Kemahiran Bertutur 162
Makhfadzah Abu Bakar dan Nur Fadhillah Musa

10. Penggunaan Bahan Manipulatif untuk Membina Pengetahuan Mengenal Abjad 187
Noraini Karsani dan Hartini Abdul Rahman

11. Penggunaan Gamifikasi untuk Mempertingkatkan Pembelajaran Kata Adjektif 205
Najiyyah Mohamed Said dan Fikir Amin Md Said

12. Meningkatkan Pembelajaran Peribahasa Pelajar P3 dengan Penggunaan Video Muzik 221
Siti Aishah Junaidi dan Siti Zubaidah Shaik Ibrahim

13. Penggunaan Pendekatan Penilaian Patchwork dalam Pembelajaran Penulisan Pelajar P3 236
Nursaliha Roszelan dan Insyirah Mohamad Ali

14. Penggunaan Penyusun Grafik bagi Meningkatkan Pemahaman Rangsangan Grafik 254
Norashikin Mohamed Ali dan Mohamed Anuar Mohamed Sahri

15. Penggunaan Rutin Berfikir Namakan-Terangkan-Lakukan dalam Meluaskan Ayat 268
Fitri Kurniati Sanib dan Siti Rashidah Abdul Rahim

16. Penggunaan Rutin Berfikir Permainan Penerangan dalam Pengajaran Kata Adjektif 285
Ruhaidah Rahmat

17. Penggunaan Teknik SADBBM dalam Meningkatkan Penulisan Karangan Pelajar P3 298
Diana Mohamed Mazlan dan Nor Izawaty Mohamed Noor

18. Penerapan Taksonomi SOLO untuk Mempertingkatkan Kemahiran Penulisan Karangan Naratif 318
Manisah Osman

SEKOLAH MENENGAH

19. Penggunaan Maklum Balas bagi Meningkatkan Penyampaian Lisan Pelajar 331
Siti Norashikin Hassan dan Siti Farhanah Mohd Nasir

20. Keberkesanan Strategi HITS dan Mnemonik IMBaK dalam Pembelajaran Penulisan Fungsional 352
Rafiqah Sani dan Hazlian Karim

21. Meneroka Kemahiran Menulis Melalui Lensa Google Earth 378
Dian Farhana Zulkifli Kaspari

22. Meningkatkan Kemahiran Berfikir Secara Kritis dalam Penulisan Karangan Naratif Menggunakan KBAT 395
Mohamed Fazil Aris dan Khairunnisa Zulkifli

23. Meningkatkan Kemahiran Menulis Karangan Ekspositori Pelajar dengan Menggunakan Teknik JHCR++ 410
Siti Noordiana Sulaiman dan Siti Mardia Abu Samah

24. Meningkatkan Kemahiran Menulis Melalui Penilaian Patchwork 429
Lila Salleh dan Muhammad Herwanto

25. Meningkatkan Mutu Penulisan Fungsional Pelajar dengan Menggunakan Strategi Metakognisi 446
Julaiha Haron dan Sabrina Rakib

26. Penggunaan Roda Kata Adjektif Perasaan dalam Menghasilkan Gambaran Deskriptif 461
Raudah Ali dan Ezyanti Siregar Lukman

27. Penggunaan Senarai Semak untuk Meningkatkan Kualiti Penulisan Naratif 476
Nur Alinah Ali

28. Penggunaan Teknik Akronim KASIH dan Penilaian Formatif bagi Meningkatkan Kefahaman 492
Noraishah Mostapa

29. Penggunaan TikTok sebagai Alat Bantu Mengajar Karangan Naratif 505
Dr. Fawziyah Ali dan Noranika Murni Dol Karim

30. Keberkesanan Video TikTok dalam Penguasaan Kosa Kata 527
Norhidayana Jabar dan Norliza Ali

Jawatankuasa Penganjur Seminar Bahasa Melayu 2024 540

Penghargaan 541

Seulas Pinang

Puan Norhayati Awang
Pengarah Pusat
Pusat Bahasa Melayu Singapura
Akademi Guru Singapura
Kementerian Pendidikan Singapura

COVID-19 yang melanda dunia telah membawa perubahan besar dalam pelbagai aspek kehidupan termasuk sektor pendidikan. Pandemik yang telah mencengkam dunia telah memunculkan pelbagai perubahan yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya. Selain dari corak pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang banyak memanfaatkan teknologi maklumat, pembelajaran sepanjang hayat amat dititikberatkan agar guru-guru dapat melengkapkan diri dengan pelbagai kemahiran baharu dan terkini untuk kekal relevan dan berdaya saing. Jaringan kerjasama dengan pelbagai pihak juga telah diperhebat bagi memastikan sekolah-sekolah dapat terus mempersiap para pelajar menghadapi cabaran-cabaran masa hadapan yang penuh dengan ketidaktentuan. Maka itu, adalah penting bagi guru-guru kita untuk terus mempersiap diri, memperluas pengetahuan dan mempertingkatkan kecekapan demi menyediakan pengalaman pembelajaran yang rencam, bermakna dan menyeronokkan bagi pelajar-pelajar kita.

Oleh itu, tema **'Memarak Inovasi, Memekar Pedagogi'** telah dipilih sebagai tema Seminar Bahasa Melayu pada tahun ini dengan tujuan untuk menggalak dan memotivasi guru untuk meneroka pelbagai pedagogi inovatif serta strategi pengajaran dan menerapkannya dalam PdP di bilik darjah. Dengan dunia yang semakin dipacu teknologi,

adalah penting bagi guru-guru untuk menuil kemudahan teknologi bagi memperkaya pengalaman pembelajaran pelajar dan melengkapkan mereka dengan nilai dan kecekapan untuk berkembang maju, sejajar dengan usaha Kementerian Pendidikan (MOE) untuk memupuk para pelajar kita menjadi penghubung, pencipta dan penyumbang. Maka itu, Seminar Bahasa Melayu ini menyediakan platform untuk para guru berkongsi kajian di bilik darjah yang berteraskan inovasi bagi menyemarakkan budaya saling berkongsi ilmu dalam kalangan fraterniti guru Bahasa Melayu di Singapura.

Seminar pada tahun ini akan menyaksikan perkongsian 30 kertas kajian daripada para guru yang bersemangat jitu untuk menerapkan pelbagai pedagogi inovatif dan strategi pengajaran baharu agar PdP Bahasa Melayu menjadi lebih menyeronokkan dan berkesan untuk para pelajar. Usaha para guru untuk memperbaik dan merapatkan jurang pembelajaran yang dihadapi oleh para pelajar diharapkan akan menyuntik lagi minat pelajar untuk mendalami ilmu bahasa Melayu dengan sendirinya, sekaligus melestarikan dan memartabatkan bahasa Melayu kita. Semoga, kertas-kertas kajian dalam e-buku ini juga akan menjadikan para guru kita pendidik yang lebih reflektif dan sentiasa mahu meningkatkan kecekapan diri.

Akhir kata, marilah kita bersama-sama terus membina keupayaan dan memperkukuh usaha dalam membudayakan amalan berkongsi ilmu dan belajar secara kolaboratif dalam komuniti keguruan Bahasa Melayu kita. Semoga Seminar Bahasa Melayu akan terus menjadi wahana untuk kita bersama-sama meningkatkan dan memajukan pendidikan Bahasa Melayu di Singapura.

Ucaptama

Mengoptimumkan Pembelajaran Bahasa Melayu: Perspektif Neurosains untuk Menginovasi Pedagogi

Penolong Profesor Azilawati Jamaludin
Penolong Pengarah Pusat, Terjemahan dan Potensi Kemanusiaan

Pusat Sains Pembelajaran dalam Pendidikan (SoLEC)

Abstrak

Ucaptama ini menyelidik neurosains pembelajaran bahasa dengan tujuan meningkatkan reka bentuk pedagogi. Pembelajaran bahasa, terutama dalam konteks bahasa Melayu, menimbulkan sejumlah cabaran dan peluang unik yang dipengaruhi oleh kompleksiti linguistik dan nuansa budaya kontemporari. Berdasarkan kemajuan terkini dalam bidang penyelidikan neurosains, ucaptama ini menawarkan penerokaan proses neurokognitif dan afektif yang mendasari pemerolehan bahasa Melayu. Selain itu, ucaptama juga akan meneroka pedagogi inovatif dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Dengan menyelaraskan strategi pengajaran dengan mekanisme kognitif dan afektif yang dikenal pasti melalui neurosains, diharapkan para pendidik dapat mereka bentuk pendekatan pengajaran Bahasa Melayu yang lebih efektif dan sesuai. Pendekatan ini termasuk memanfaatkan pengetahuan tentang penggabungan ingatan, mekanisme perhatian, dan pembelajaran pelbagai mod untuk mencipta pengalaman pembelajaran yang menarik serta meningkatkan minat dan motivasi pelajar. Selain itu, pembentangan ini mempertimbangkan peranan perbezaan individu dalam fungsi neurokognitif dan kesannya terhadap hasil pembelajaran bahasa. Dengan mengenal pasti dan mengakui profil pembelajaran yang berbeza, pendidik dapat menggunakan pendekatan pengajaran yang dikhususkan mengikut keperluan dan pilihan unik setiap pelajar.

Menetapkan Konteks

- ❑ Bagaimanakah cara terbaik untuk meningkatkan kefasihan pelajar dalam bahasa Melayu?
- ❑ Apakah strategi pengajaran yang paling berkesan untuk membantu pelajar memahami tatabahasa Melayu?
- ❑ Bagaimanakah cara memotivasi pelajar untuk lebih berminat dalam pembelajaran bahasa Melayu?
- ❑ Apakah pendekatan yang sesuai untuk mengatasi cabaran pembelajaran pelajar dengan tahap kecekapan bahasa yang berbeza?
- ❑ Bagaimanakah teknologi boleh dimanfaatkan untuk memperkayakan pengalaman pembelajaran bahasa Melayu?

Perkongsian Hari Ini

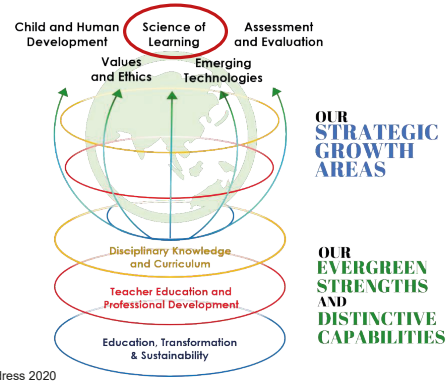
Topik Utama

I. Pengenalan: Sains Pembelajaran
II. Neurosains Pembelajaran Bahasa
III. Strategi Pedagogi Berasaskan Bukti Kajian Saintifik
IV. Pedagogi Inovatif
V. Kesimpulan: Rumusan Ucaptama

I. Sains Pembelajaran

Sains Pembelajaran

Visi NIE 2030



Rujukan: NIE Director's Address 2020

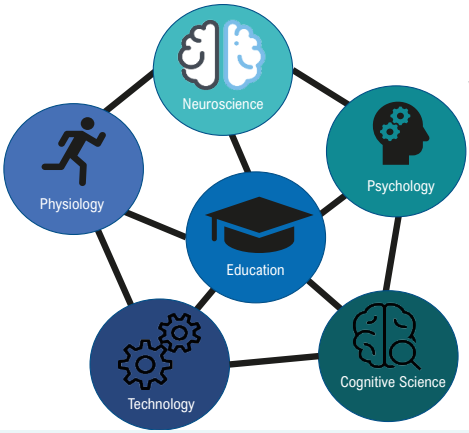
Sains Pembelajaran dalam Pendidikan

"…meningkatkan kemahiran dan juga melatih semula guru-guru kita untuk cabaran hari esok"

Dipetik daripada Ucapan Penutup oleh Menteri Pendidikan Chan Chun Sing di Sidang Kemuncak Antarabangsa Profesion Perguruan (Apr 2024)

National Institute of Education, an institute of Nanyang Technological University, Singapore

Apakah itu Sains Pembelajaran?

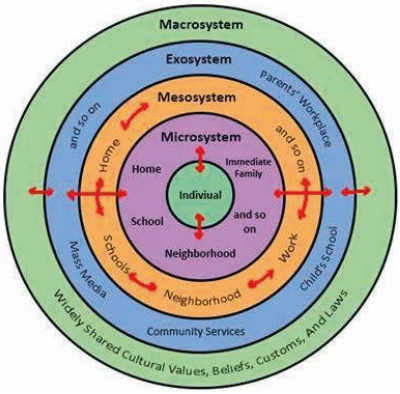


Sains Pembelajaran ialah pendekatan antara disiplin yang menggunakan pelbagai kaedah dan teknik untuk memahami cara pembelajaran; dengan matlamat utama untuk mengoptimumkan pembelajaran bagi semua

Rujukan: National STEM Centre, UK; John Hopkins Institute, USA; Science of Learning Research Centre, Australia dan Science of Learning in Education Centre, Singapore

Sains Pembelajaran: Konsep Ekologi

Bronfenbrenner's Ecological Systems Theory



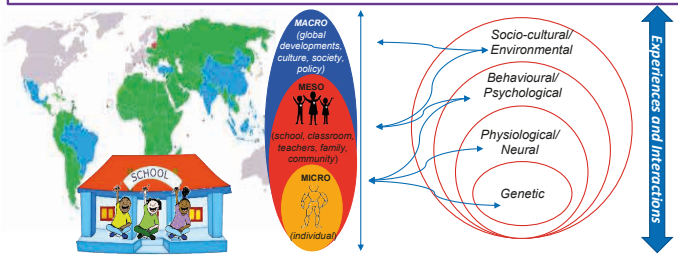
- Ahli psikologi, Urie Bronfenbrenner, merumuskan Teori Sistem Ekologi untuk menerangkan bagaimana kualiti yang wujud pada kanak-kanak dan persekitaran mereka berinteraksi untuk mempengaruhi cara mereka berkembang.

- Teori Bronfenbrenner menekankan kepentingan mengkaji kanak-kanak dalam pelbagai persekitaran, juga dikenali sebagai sistem ekologi, dalam usaha untuk memahami perkembangan mereka.

Rujukan: Bronfenbrenner & Morris (2006)

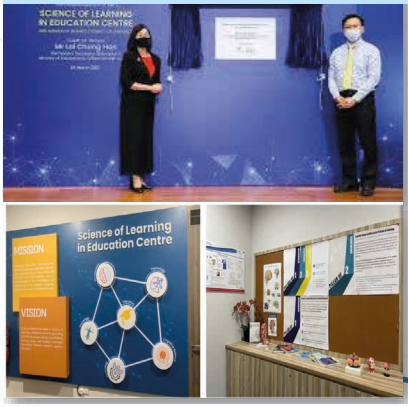
Sains Pembelajaran: Konsep Holistik

Pembelajaran bukan sekadar proses individu. Sebaliknya pembelajaran dipengaruhi oleh interaksi pelajar dengan pelbagai aspek dan sfera persekitarannya. Penyelidikan SoL melibatkan pemahaman pembelajaran di pelbagai peringkat 'ekologi', daripada 'sistem mikro' yang merangkumi ciri-ciri individu seperti genetik, neurosains dan fisiologi kepada faktor 'sistem makro' yang merangkumi perkembangan global, budaya, masyarakat, dasar pendidikan dan bagaimana faktor ini mempengaruhi pembelajaran.



Rujukan: Jamaludin, Henik & Hale (2019); Jamaludin, Hung, Lim (2019)

Pusat Penyelidikan di NIE: Sains Pembelajaran dalam Pendidikan



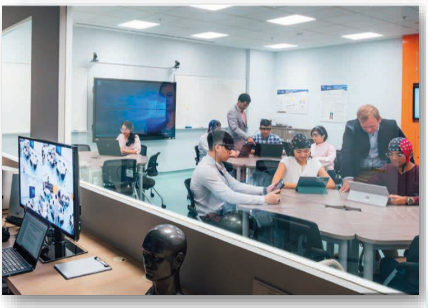
Objektif:

- ✓ Untuk memajukan pemahaman tentang proses, mekanisme, dan faktor-faktor yang menyumbang kepada pembelajaran
- ✓ Untuk mengoptimumkan reka bentuk pedagogi dan hasil pembelajaran untuk semua pelajar
- ✓ Untuk mengintegrasikan kaedah dan pengetahuan dalam bidang sains pembelajaran dengan pendidikan

Pusat Penyelidikan di NIE: Sains Pembelajaran dalam Pendidikan

Program-program Sains Pembelajaran di NIE

- ❑ Program siswazah
  - PhD (Sains Pembelajaran)
  - MSL (dengan kerjasama LKCMedicine)
  - FlexiMasters (Otak, Minda dan Pendidikan)
- ❑ Sarjana Muda Minor dalam Sains Pembelajaran (5 elektif)
- ❑ Bengkel Pembangunan Profesional, Ceramah dan Seminar



Rujukan: *Science of Learning in Education Centre, NIE*

Contoh: Pembelajaran & Ingatan

Fenomena 'Lupa'

Contoh: Pembelajaran & Ingatan

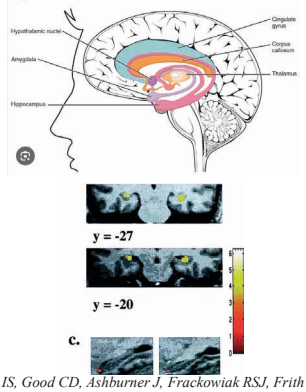
Strategi Guru

Contoh: Pembelajaran & Ingatan

National Institute of Education, an institute of Nanyang Technological University, Singapore

Contoh: Pembelajaran & Ingatan

- Pemandu teksi London berlesen dengan pengalaman navigasi yang luas dianalisis dan dibandingkan dengan subjek-subjek yang tidak memandu teksi
- Menggunakan FMRI untuk mengesan perubahan dalam otak
- Penemuan utama termasuk:
  - Hippocampi posterior pemandu teksi adalah lebih besar
  - Isipadu hippocampal berkorelasi dengan jumlah masa yang dihabiskan sebagai pemandu teksi (positif di posterior dan negatif di hippocampus anterior)



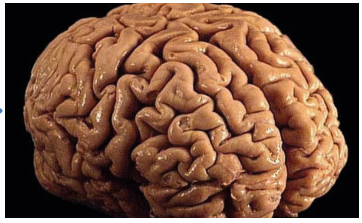
Rujukan: Maguire EA, Gadian DG, Johnsrude IS, Good CD, Ashburner J, Frackowiak RSJ, Frith CD (2000): Navigation-related structural change in the hippocampi of taxi drivers. Proceedings of the National Academy of Sciences 97: 4398-4403.

II. Neurosains Pembelajaran Bahasa

"… mereka bentuk pengalaman pendidikan tanpa pengetahuan tentang otak adalah seperti mereka bentuk sarung tangan tanpa pengetahuan tentang tangan…"
(Leslie Hart, 1983)

Pengalaman, Pembelajaran dan Fungsi Otak

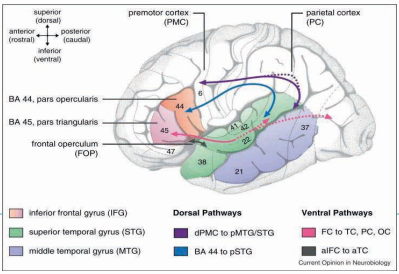
Pengalaman Hidup



Rangkaian Otak

Pembelajaran dan Fungsi Otak

Neurosains Pembelajaran Bahasa



Rujukan: Friederici & Gierhan (2013)

Bahasa Reseptif

Bahasa Ekspresif

Bahasa Pelbagai

Neuroplastisiti dan Pembelajaran Bahasa Melayu

Perubahan Struktur

Mempelajari dan menggunakan bahasa Melayu boleh membawa kepada perubahan struktur dalam otak, seperti peningkatan jumlah bahan kelabu (*grey matter*) di ruang/sudut otak yang berkaitan dengan bahasa dan peningkatan kesambungan bahan putih (*white matter*) antara ruang/sudut tersebut.

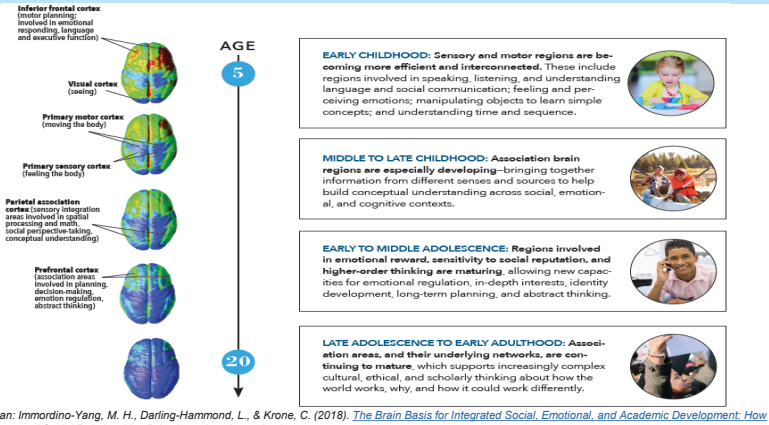
Penyusunan Semula Fungsi

Apabila kemahiran bahasa Melayu berkembang, otak menunjukkan penyusunan semula fungsi, dengan peningkatan pengaktifan di ruang/sudut otak yang bertanggungjawab untuk pemprosesan bahasa dan penurunan pengaktifan di kawasan yang berkaitan dengan kawalan kognitif.

Kecekapan yang Dipertingkatkan

Dengan pembelajaran dan penggunaan bahasa Melayu yang berterusan, otak menjadi lebih cekap dalam memproses bahasa tersebut, dengan usaha neural yang berkurangan dan masa tindak balas yang lebih cepat, membolehkan komunikasi yang lancar dan fasih seperti alamiah/natural.

Tahap Perkembangan Otak dan Peluang Pembelajaran



Rujukan: Immordino-Yang, M. H., Darling-Hammond, L., & Krone, C. (2018). The Brain Basis for Integrated Social, Emotional, and Academic Development: How Emotions and Social Relationships Drive Learning. Aspen Institute.

Neuroplastisiti dan Fasa Pemerolehan Bahasa Melayu

Pemerolehan Bahasa oleh Bayi

Bayi mula mempelajari bunyi dan struktur asas bahasa Melayu sejak lahir. Tahun pertama merupakan tempoh penting untuk mengembangkan kesedaran fonemik dan persepsi pertuturan.

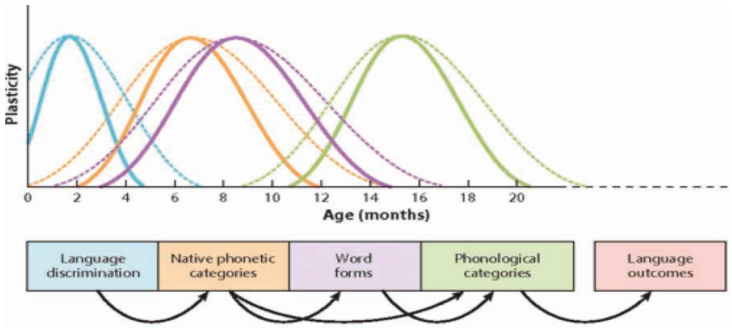
Alam Awal Kanak-Kanak

Antara usia 2-6 tahun, kanak-kanak membina perbendaharaan kata dan tatabahasa bahasa Melayu dengan cepat, beralih daripada sebutan satu perkataan kepada ayat yang kompleks. Peringkat ini dicirikan oleh neuroplastisiti yang tinggi dan kepekaan terhadap input bahasa.

Perkembangan Alam Persekolahan

Apabila kanak-kanak memasuki pendidikan formal, mereka terus memperhalusi kemahiran bahasa Melayu mereka di sekolah, mempelajari perbendaharaan kata yang lebih luas/mendalam, peribahasa dan literasi. Peringkat ini penting untuk mengembangkan kesedaran metalinguistik dan kecekapan bahasa akademik.

Tempoh Kritikal dalam Pemerolehan Bahasa



Rujukan: Werker, J.F., & Hensch, T.K. (2015). Critical periods in speech perception: new directions. Annual review of psychology, 66, 173-96 .

Peranan Dwibahasa dalam Perkembangan Bahasa Melayu

Manfaat Kognitif

Membesar sebagai penutur dwibahasa dalam bahasa Melayu dan bahasa lain boleh memberikan kelebihan kognitif yang ketara, seperti fungsi eksekutif yang lebih baik, fleksibiliti kognitif yang dipertingkatkan, dan kawalan tumpuan/perhatian yang lebih baik. Kemahiran ini boleh memberi kesan positif terhadap pembelajaran bahasa dan prestasi akademik secara keseluruhan.

Pemindahan Linguistik

Kanak-kanak yang mempunyai kemahiran dwibahasa mungkin mengalami pemindahan silang bahasa, di mana kemahiran dan pengetahuan yang diperoleh dalam satu bahasa boleh memudahkan pembelajaran bahasa lain. Sebagai contoh, kesedaran metalinguistik dan kemahiran literasi yang dibangunkan dalam bahasa pertama kanak-kanak boleh menyokong pemerolehan bahasa Melayu.

Pengayaan Budaya

Kedwibahasaan membolehkan hubungan yang lebih mendalam dengan pelbagai tradisi budaya dan pandangan dunia. Kanak-kanak yang berbahasa Melayu dan juga fasih dalam bahasa lain dapat mengemudi antara konteks budaya ini dengan lebih baik, memupuk pemahaman dan penghargaan antara budaya.

Neuroplastisiti

Pengalaman mempelajari dan menggunakan dua atau lebih bahasa telah terbukti meningkatkan neuroplastisiti, iaitu keupayaan otak untuk menyesuaikan diri dan berubah dari masa ke masa. Ini boleh membawa kepada keupayaan pembelajaran bahasa yang lebih baik dan simpanan kognitif yang lebih tinggi dalam individu yang berbahasa Melayu.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemahiran Bahasa

Umur Pemerolehan

- Umur di mana seorang kanak-kanak terdedah kepada dan mula mempelajari bahasa Melayu boleh memberi kesan yang ketara kepada tahap kemahiran akhir mereka. Pendedahan awal, terutamanya sebelum tempoh kritikal, dikaitkan dengan kefasihan seperti penutur asli.

Pendedahan bahasa

- Jumlah dan kualiti input bahasa Melayu yang diterima oleh seorang kanak-kanak, serta peluang yang mereka miliki untuk menggunakan bahasa tersebut secara aktif, ialah penentu utama tahap kemahiran mereka. Pendedahan dan penggunaan yang konsisten adalah penting untuk membangunkan kefasihan.

Status Sosioekonomi

- Kanak-kanak daripada latar belakang sosioekonomi yang lebih tinggi sering mempunyai akses yang lebih luas kepada persekitaran yang kaya dengan bahasa, pendidikan berkualiti, dan sumber yang menyokong perkembangan bahasa Melayu. Ini boleh menyebabkan perbezaan dalam tahap kemahiran.

Motivasi dan Sikap

- Motivasi seorang kanak-kanak untuk mempelajari bahasa Melayu, serta sikap mereka dan keluarga mereka terhadap bahasa tersebut, boleh mempengaruhi kesediaan mereka untuk berinteraksi dan menguasai bahasa tersebut. Persepsi positif dikaitkan dengan tahap kemahiran yang lebih tinggi.

Implikasi untuk Pendidikan dan Intervensi Bahasa Melayu

Pendedahan Awal

Sediakan peluang untuk pendedahan awal dan konsisten kepada bahasa Melayu kerana ini adalah penting untuk membangunkan kemahiran seperti penutur asli dan memanfaatkan neuroplastisiti otak yang tinggi semasa tempoh kritikal.

Pendidikan Dwibahasa

Sediakan peluang untuk pendedahan awal dan konsisten kepada bahasa Melayu kerana ini adalah penting untuk membangunkan kemahiran seperti penutur asli dan memanfaatkan neuroplastisiti otak yang tinggi semasa tempoh kritikal.

Persekitaran Kaya Bahasa

Galakkan persekitaran yang kaya dengan bahasa, baik di rumah mahupun di tempat pendidikan, dengan menyediakan banyak peluang untuk input, interaksi, dan penggunaan bahasa Melayu bagi memaksimumkan perkembangan kemahiran.

Intervensi Awal

Galakkan persekitaran yang kaya dengan bahasa, baik di rumah mahupun di tempat pendidikan, dengan menyediakan banyak peluang untuk input, interaksi, dan penggunaan bahasa Melayu bagi memaksimumkan perkembangan kemahiran.

III. Mereka Bentuk Pedagogi

Teori Kognitif Pemerolehan Bahasa

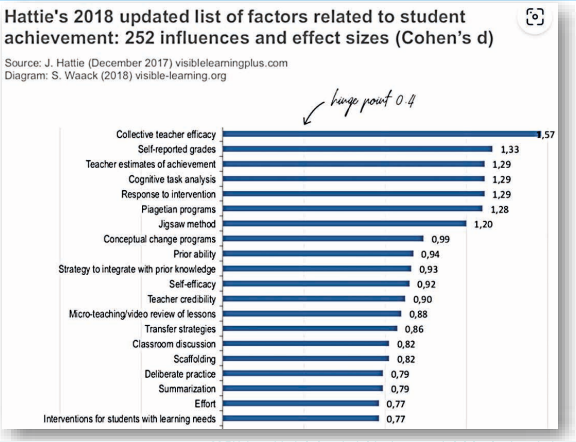
Contoh:

1. ***Behaviorism***
   Bahasa dipelajari melalui pelaziman rangsangan-tindak balas dan peniruan model bahasa yang diperhatikan.

2. ***Cognitivism***
   Pelajar meningkatkan kemahiran pemerolehan dan pengekalan bahasa dengan memahami dan menggunakan proses mental dan strategi pemprosesan maklumat.

3. ***Constructivism***
   Pelajar secara aktif membina pemahaman mereka tentang bahasa melalui interaksi dan pengalaman bermakna.

Pendekatan Instruksional yang Berkesan



Mengintegrasikan Teknologi dalam Pemerolehan Bahasa Melayu

Sumber dalam Talian:

Manfaatkan alat digital dan platform untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Aplikasi Multimedia:

Gunakan alat bantu audio, video, dan visual untuk meningkatkan pemahaman dan pengekalan bahasa.

Latihan Bahasa:

Gabungkan aktiviti berasaskan teknologi untuk memperbaik sebutan, kefasihan, dan kemahiran komunikasi.

Pembelajaran Kolaboratif:

Galakkan perbincangan dalam talian, maklum balas rakan sebaya, dan projek pembelajaran bahasa yang dikongsi.

Menggalakkan Pembelajaran Aktif dan Pelibatan

1. **Pendekatan Berasaskan Inkuiri (*Inquiry-Based Approach*)**
   Galakkan pelajar meneroka secara aktif, menyoal dan menemui konsep bahasa.
2. **Pembelajaran Berasaskan Pengalaman (*Experiential Learning*)**
   Menyediakan peluang untuk praktikal dan aplikasi bahasa dunia sebenar.
3. **Gamifikasi (*Gamification*)**
   Menggabungkan elemen berasaskan permainan untuk memupuk motivasi, cabaran dan keseronokan dalam pembelajaran.

Menilai Kemajuan Pelajar

Penilaian Formatif	Penilaian tidak formal yang berterusan untuk memantau pembelajaran dan menyesuaikan arahan
Penilaian Sumatif	Penilaian menyeluruh untuk mengukur pencapaian dan penguasaan pelajar
Penilaian Berasaskan Prestasi	Tugasan tulen yang menunjukkan kecekapan dan aplikasi bahasa
Refleksi dan Maklum Balas Rakan Sebaya	Peluang untuk pelajar menilai kemajuan mereka sendiri dan belajar antara satu sama lain

Penilaian Biomarker dalam Pendidikan

Perubatan

Pendidikan

Pendidikan adalah tentang meningkatkan pembelajaran, dan neurosains adalah tentang memahami proses mental yang terlibat dalam pembelajaran. Rasionalnya mencadangkan masa depan di mana aplikasi pendidikan boleh diubah oleh sains, sama seperti aplikasi perubatan telah diubah oleh sains kira-kira satu abad yang lalu. (Rujukan: Royal Society Report, v, 2011)

IV. Pedagogi Inovatif untuk Tahap Pelajar yang Berbeza

National Institute of Education, Nanyang Technological University, Singapore

Melibatkan Pelajar Rendah

Aktiviti Interaktif

Menggabungkan aktiviti yang menarik dan pelbagai deria yang menggalakkan kanak-kanak untuk meneroka bahasa Melayu melalui bermain. Ini termasuk permainan interaktif, lagu dan cerita yang membina imaginasi mereka dan menjadikan pembelajaran menyeronokkan.

Menyeimbangkan Pemainan dan Pembelajaran

Mencapai keseimbangan yang teliti antara pengalaman pembelajaran berasaskan permainan dan berstruktur boleh memupuk perkembangan bahasa awal. Guru harus mewujudkan persekitaran yang menyokong yang membolehkan penerokaan dan eksperimen, di samping memberikan bimbingan dan maklum balas yang jelas.

Penilaian Responsif Budaya

Mengintegrasikan unsur budaya dan tradisi Melayu ke dalam kurikulum untuk menjadikan pengalaman pembelajaran lebih relevan dan bermakna untuk kanak-kanak. Ini boleh membantu membina asas yang kukuh untuk pemahaman dan penghayatan budaya.

Melibatkan Pelajar Sekolah Menengah

Pembelajaran Berasaskan Projek

Gunakan pendekatan pembelajaran berasaskan projek untuk mendalami pemahaman pelajar sekolah menengah tentang bahasa dan budaya Melayu. Galakkan mereka untuk meneroka isu dunia sebenar, menjalankan penyelidikan dan menggunakan kemahiran bahasa mereka untuk mencipta penyampaian yang bermakna.

Strategi Kolaboratif

Menggabungkan aktiviti pembelajaran kolaboratif yang memupuk interaksi rakan sebaya dan amalan bahasa. Ini boleh termasuk perbincangan kumpulan, simulasi dan sesi maklum balas rakan ke rakan, yang boleh meningkatkan kemahiran komunikasi dan kesedaran budaya.

Penilaian yang Bermakna

Reka bentuk penilaian yang melangkaui ujian tradisional dan menggalakkan pelajar untuk menunjukkan kecekapan bahasa mereka dalam konteks yang tulen dan praktikal. Ini boleh termasuk pembentangan, portfolio atau projek pembelajaran perkhidmatan yang mempunyai kesan dunia sebenar.

Contoh Selanjutnya

Pembelajaran '*Blended*'

Manfaatkan kuasa pendekatan pembelajaran campuran atau teradun untuk menyediakan pelajar prauniversiti pengalaman pembelajaran yang dinamik dan fleksibel. Gabungkan pengajaran bersemuka dengan sumber dalam talian, simulasi maya dan aktiviti kendiri untuk mengoptimumkan pemerolehan bahasa mereka.

Latihan Pemikiran Kritis

Mengintegrasikan latihan pemikiran kritis ke dalam kurikulum Bahasa Melayu untuk mencabar pelajar dan menyediakan mereka untuk penggunaan bahasa peringkat tinggi. Ini boleh termasuk analisis teks kompleks, perbahasan dan aktiviti penyelesaian masalah yang mengasah kemahiran penaakulan dan komunikasi mereka.

Pembelajaran Peribadi

Memperkasakan pelajar untuk mengambil peranan aktif dalam pembelajaran bahasa mereka dengan menawarkan laluan dan sumber yang diperibadikan. Ini membolehkan mereka meneroka minat mereka, menangani keperluan khusus mereka, dan membangunkan tabiat belajar penting untuk kejayaan masa depan.

Memanfaatkan Teknologi

Media Interaktif

- Menggabungkan sumber multimedia interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi maya, untuk menjadikan pembelajaran bahasa Melayu lebih menarik dan boleh diakses oleh pelajar dari semua peringkat.

Kerjasama Dalam Talian

- Gunakan platform dan alatan dalam talian untuk memudahkan pengalaman pembelajaran kolaboratif, di mana pelajar boleh mempraktikkan kemahiran bahasa Melayu mereka melalui perbincangan maya, maklum balas rakan sebaya dan tugasan berasaskan projek.

Pembelajaran Peribadi

- Manfaatkan teknologi pembelajaran adaptif untuk mencipta laluan pembelajaran yang diperibadikan yang memenuhi keperluan unik pembelajaran setiap pelajar, memastikan mereka menerima sokongan dan sumber yang mereka perlukan untuk berkembang maju.

Contoh Penyelidikan di NIE

Merapatkan Teori dan Praktis

Contoh Pemahaman Teori	Contoh Aplikasi Praktikal
Penguasaan tatabahasa, kosa kata, dan sintaksis bahasa Melayu	Melibatkan diri dalam perbualan dan interaksi yang bermakna
Memahami nuansa dan tradisi budaya Melayu	Mengambil bahagian dalam program pertukaran budaya atau projek khidmat masyarakat
Analisis kritis kesusasteraan dan media Melayu	Menghasilkan kandungan bertulis atau multimedia asli dalam bahasa Melayu

Pembangunan Profesional Berterusan

Pembelajaran Kolaboratif	Aplikasi dan Amalan Bermaklumat Penyelidikan	Refleksi Berterusan
Galakkan guru untuk melibatkan diri dalam peluang pembelajaran kolaboratif yang berterusan, seperti pementoran rakan ke rakan, komuniti pembelajaran profesional dan pertukaran silang budaya. Ini boleh membantu mereka sentiasa mengikuti perkembangan strategi pedagogi terkini dan berkongsi amalan terbaik.	Menyediakan guru akses kepada penyelidikan dan data pendidikan terkini, memperkasakan mereka untuk membuat keputusan termaklum tentang reka bentuk kurikulum, kaedah pengajaran dan penilaian pelajar. Ini boleh membantu memastikan bahawa amalan pengajaran mereka berasaskan pendekatan berasaskan bukti.	Menggalakkan guru-guru melibatkan diri dalam refleksi kendiri secara berkala dan penilaian terhadap amalan pengajaran mereka. Ini boleh membantu mereka mengenal pasti bidang untuk penambahbaikan, bereksperimen dengan strategi baharu dan terus meningkatkan keberkesanan mereka untuk pengajaran dan pembelajaran.

V. Kesimpulan: Rumusan Ucaptama

Ringkasan: Memajukan Pengajaran dan Pembelajaran

Hayati Pedagogi Berasaskan Bukti
Menggabungkan strategi bermaklumat penyelidikan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran bahasa Melayu (contoh; Neurosains dan Sains Pembelajaran

Reka Pedagogi yang Menarik
Utamakan pembelajaran aktif, antara disiplin, integrasi teknologi, dan pendekatan berorientasikan pelajar

Raikan Kepelbagaian Pelajar
Hayati kepelbagaian budaya dan bahasa yang kaya dalam masyarakat

Pembangunan Profesional Berterusan
Melibatkan diri dalam pembelajaran dan kerjasama yang berterusan untuk kekal terkini dengan pedagogi mengikut perubahan teknologi dan ekologi makro

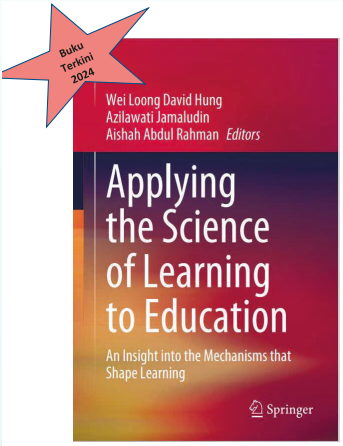
Untuk maklumat lanjut tentang SOLEC:

https://www.ntu.edu.sg/nie/science-of-learning-in-education-centre

Sertai senarai e-mel untuk mengetahui tentang acara kami yang akan datang:

https://tinyurl.com/SoLECmail

National Institute of Education, an institute of Nanyang Technological University, Singapore



Berbaju kurung si anak dara,
Sanggul berhias kembang Melati;
Kalau tersilap tutur bicara,
Mohon maaf sepenuh hati.

~Ribuan terima kasih~

azilawati.j@nie.edu.sg

Sertai Senarai E-mel
Sains Pembelajaran dalam Pendidikan NIE
https://tinyurl.com/SoLECmail

RUJUKAN

Bronfenbrenner, U., & Morris, P. A. (2006). The Bioecological Model of Human Development. In R. M. Lerner & W. Damon (Eds.), *Handbook of child psychology: Theoretical models of human development* (6th ed., pp. 793–828). John Wiley & Sons, Inc.

Friederici, A. D., & Gierhan, S. M. (2013). The language network. *Current Opinion in Neurobiology*, *23*(2), 250–254. https://doi.org/10.1016/j.conb.2012.10.002

Henik, A., Bar-Hen-Schweiger, M., Milshtein, D. and Jamaludin, A. (2021), Yes, Memorize. *Mind,Brain, and Education, 15*, 18-23.

Immordino-Yang, M. H., Darling-Hammond, L., & Krone, C. (2018). *The Brain Basis for Integrated Social, Emotional, and Academic Development: How Emotions and Social Relationships Drive Learning.* Aspen Institute.

Jamaludin, A., Henik, A., & Hale, J. B. (2019). Educational neuroscience: bridging theory and practice. *Learning (Abingdon (England))*, *5*(2), 93–98. https://doi.org/10.1080/23735082.2019.1685027

Jamaludin, A., Hung, D., Lim, P. (2019). Developments in educational neuroscience: implications for the art and science of learning. *Learning, Research and Practice, 5*(2), 201-213.

Jamaludin, A., & Tan, A. L. (in press). Neurophysiological affordances for assessment design and feedback: Biomarkers of student learning. In C. Evans & M. Waring (Eds.), *Research Handbook on Innovations in Assessment and Feedback in Higher Education: Implications for Teaching and Learning.* Edward Elgar Publishing, UK.

Maguire, E. A., Gadian, D. G., Johnsrude, I. S., Good, C. D., Ashburner, J., Richard S. J. Frackowiak, & Frith, C. D. (2000). Navigation-Related Structural Change in the Hippocampi of Taxi Drivers. *Proceedings of the National Academy of Sciences - PNAS*, *97*(8), 4398–4403. https://doi.org/10.1073/pnas.070039597

Tan, A. L., Gillies, R., & Jamaludin, A. (2023). The TEK design principles: Integrating neuroscience and learning environment research. *Education Sciences, 13*(7), 747.

Tan, A. L., Gillies, R., & Jamaludin, A. (2021). A case study: Using a neuro-physiological measure to monitor students interest and learning during a micro:bit activity. Education Sciences, 11(8), 379.

Werker, J. F., & Hensch, T. K. (2015). Critical Periods in Speech Perception: New Directions. *Annual Review of Psychology*, *66*(1), 173–196. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010814-015104

01 Keberkesanan Pendekatan UDL Bagi Meningkatkan Penguasaan Peribahasa

Noor Ratnawati Osman
noor_ratnawati_osman@schools.gov.sg

Supina Taib
supina_taib@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Innova

Abstrak

Pengkaji mendapati para pelajar darjah 3 dan 4 mempunyai masalah dalam pembelajaran peribahasa. Mereka didapati sukar menghubungkaitkan makna peribahasa dengan konteks ayat yang ingin dihasilkan. Pada masa yang sama, pelajar juga didapati tidak menunjukkan minat ketika pengajaran peribahasa dijalankan. Kajian ini dijalankan dengan tujuan untuk meneliti keberkesanan bahan pengajaran inklusif yang dihasilkan guru di samping menilai keberkesanan penggunaan teknologi terhadap pelibatan dan motivasi pelajar agar pembelajaran peribahasa dapat menarik minat pelajar. Untuk mencapai matlamat kajian ini, pengkaji telah menggunakan pendekatan UDL dan alat teknologi sebagai kaedah kajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengajaran yang lebih menyeluruh dan inklusif, mampu menggalakkan pelibatan pelajar dan membuatkan pengajaran peribahasa lebih menarik dan bermakna sekaligus meningkatkan penguasaan pemahaman mereka terhadap peribahasa.

Kata Kunci: PdP, peribahasa, penilaian, inkuiri, kolaboratif, UDL

PENGENALAN

Peribahasa merupakan ungkapan-ungkapan pendek yang mudah diingati. Penggunaan peribahasa bertujuan untuk memberi nasihat, peringatan, sindiran dan dijadikan sebagai pedoman hidup. Peribahasa juga merupakan sastera lisan yang diwarisi dari generasi ke generasi. Pengajaran peribahasa di sekolah rendah bukanlah satu perkara yang asing. Pelajar-pelajar di sekolah rendah diperkenalkan kepada simpulan bahasa dan peribahasa sejak awal lagi. Guru berperanan untuk memperkenalkan peribahasa sebagai salah satu komponen penting dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu di sekolah-sekolah.

Universal Design for Learning (UDL) merupakan satu pendekatan PdP yang menawarkan pendekatan yang fleksibel bagi pelajar untuk mendapatkan bahan pelajaran dan mempamerkan apa yang mereka tahu. UDL juga memberikan peluang yang sama rata lagi adil untuk semua pelajar agar dapat mencapai kejayaan. UDL juga meneroka cara-cara yang pelbagai untuk membuat pelajar senantiasa bermotivasi untuk belajar termasuk pelajar yang mempunyai keperluan pembelajaran khusus. Dalam konteks pengajaran peribahasa, UDL menjadi semakin penting kerana peribahasa merupakan sebahagian daripada budaya dan bahasa yang memerlukan pemahaman mendalam dan pemikiran yang kritis. Oleh itu, penggunaan UDL dalam merancang pengajaran peribahasa dapat membantu memastikan bahawa pelajar dari pelbagai latar belakang, tahap kemahiran, dan keperluan pembelajaran dapat memahami konsep yang kompleks ini.

Kajian ini meninjau bagaimana pendekatan UDL boleh diaplikasi secara khusus dalam merancang pengajaran peribahasa. Pengkaji juga menerangkan prinsip-prinsip asas

UDL, seperti berkongsi cara-cara untuk menyokong pelbagai gaya pembelajaran, membuat penilaian yang berkesan dan bagaimana reka bentuk ini boleh digunakan untuk memastikan pengajaran peribahasa mencapai kesan pembelajaran yang optimum. Inovasi penggabungan UDL dan teknologi dalam pengajaran peribahasa ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran peribahasa menjadi lebih menarik.

PERNYATAAN MASALAH

Mempelajari peribahasa Melayu penting kerana ia membawa banyak manfaat kepada individu, budaya dan bahasa Melayu secara keseluruhannya. Peribahasa memainkan peranan yang penting dalam pemeliharaan warisan budaya dan identiti masyarakat Melayu. Selain itu, pemahaman tentang peribahasa ialah elemen penting dalam perkembangan kemahiran bahasa dan pemikiran kritis pelajar kerana peribahasa merupakan *weltanschauung* atau pendangan sarwajagat atau *world view* orang Melayu di Nusantara.

Namun, berdasarkan pemerhatian dan pemantauan guru pengkaji, para pelajar didapati menghadapi kesukaran menggarap makna peribahasa walaupun makna peribahasa itu khusus bagi peribahasa itu sahaja. Lantas, pelajar diperhatikan tidak tahu menggunakan peribahasa dalam komunikasi lisan mereka. Ini juga dapat dilihat secara ketara dalam hasil penulisan pelajar yang tidak dapat menggunakan peribahasa sebagai bahan untuk menarik minat pembaca.

Selain itu, minat pelajar terhadap pembelajaran peribahasa amat rendah. Pelajar mungkin melihat peribahasa sebagai unsur yang tidak relevan dalam kehidupan harian mereka. Keadaan ini boleh menghalang motivasi pelajar untuk terus memahami dan mempelajari peribahasa.

Guru pengkaji di Sekolah Rendah Innova mengambil langkah selanjutnya untuk menangani masalah ini dan meningkatkan pemahaman serta minat pelajar dalam mempelajari peribahasa.

TUJUAN KAJIAN

Salah satu tujuan utama kajian ini adalah untuk menyediakan panduan dan pendekatan yang inovatif lagi efektif untuk para guru dalam mengajar peribahasa. Melalui penerapan UDL, guru dapat merancang pengajaran yang lebih menyeluruh dan berkesan dengan tujuan agar para pelajar akan berminat untuk mempelajari peribahasa.

Selain itu, kajian ini bertujuan untuk memberi peluang kepada pembelajaran peribahasa yang lebih bermakna dan inklusif. Pendekatan yang membenarkan para pelajar dari pelbagai keupayaan untuk mendapat akses kepada bahan pembelajaran yang optimum akan membuat mereka merasakan bahawa pembelajaran peribahasa adalah relevan dengan kehidupan mereka dan mudah untuk difahami. Dengan demikian, para pelajar akan lebih berminat untuk mendalami komponen tersebut dan sekaligus meningkatkan pelibatan mereka dalam mempelajari dan menghargai peribahasa Melayu.

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan pendekatan UDL bagi meningkatkan penguasaan dalam pembelajaran peribahasa; dan
2. menilai keberkesanan penggunaan teknologi terhadap pelibatan dan motivasi pelajar semasa pembelajaran peribahasa.

KAJIAN LEPAS

Banyak kajian telah dijalankan terhadap peribahasa. Hamza dan kawan-kawan (2011), menumpukan perhatian terhadap PdP peribahasa. Menurut Abdullah Hussain (2003) pula, peribahasa dikatakan sebagai cerminan watak bangsa yang memilikinya. Di samping itu, peribahasa juga penting dalam konteks penelitian warisan dan keterampilan pengguna bahasa. Ini kerana dalam peribahasa, tersirat makna yang cukup mendalam dan tepat sehingga membolehkan komunikasi lisan atau tulisan menjadi lebih lancar dan berkesan.

Generasi era digital ini memang telah terbiasa dengan teknologi digital sejak di peringkat prasekolah. Generasi ini seringkali memiliki pemahaman yang mendalam tentang penggunaan alat-alat digital. Lantas, penggunaan ICT dalam proses pembelajaran amat penting seiring dengan perkembangan dunia pendidikan moden masa kini (Yusof & Tahir, 2017). Pengintegrasian penggunaan media teknologi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan produktif. Penggunaan teknologi yang menggabungjalinkan teknik suara, bunyi, gambar, video dan teks mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyeronokkan. Para pelajar era ini juga lebih tertarik kepada pembelajaran secara interaktif. Sesuai dengan pandangan Jenal (2017) yang menyatakan bahawa pembelajaran secara interaktif dapat menarik minat dan perhatian pelajar serta menimbulkan rasa ingin tahu dalam diri pelajar.

Pereka bentuk pengajaran sering menggunakan teknologi dan multimedia sebagai alat untuk meningkatkan arahan dan strategi pengajaran. Oleh itu, fungsi utama reka bentuk pendidikan seperti ini adalah untuk menganalisis keperluan pembelajaran dan mengembangkan pengalaman pembelajaran yang lebih baik secara sistematik. Menurut *National Center for*

UDL (2006), reka bentuk universal untuk pembelajaran ialah satu set prinsip yang memberi setiap individu yang berbeza, peluang yang sama untuk belajar. UDL menyediakan pelan tindakan untuk mewujudkan matlamat, kaedah, bahan dan penilaian pengajaran yang berfungsi untuk semua orang dan bukan satu-satunya penyelesaian yang bersaiz tunggal tetapi satu pendekatan yang fleksibel yang boleh disesuaikan untuk keperluan individu yang pelbagai.

Terdapat tiga prinsip reka bentuk pembelajaran universal. Pertama ialah Persembahan atau Perwakilan (Apa yang dipelajari). Bagi pelajar yang tinggi pencapaian mereka, dalam fasa ini, maklumat atau kandungan pembelajaran boleh disampaikan dalam pelbagai cara. Ini memberi manfaat kepada pelajar lain yang mempunyai pelbagai tahap kecerdasannya. Prinsip kedua ialah Keterlibatan (Gaya pembelajaran). Bagi pelajar yang mempunyai keinginan belajar dan bermotivasi, fasa keterlibatan memberikan pilihan dan menggalakkan usaha, ketekunan dan pengawalan diri dengan cara melibatkan mereka dalam proses pembelajaran. Ketiga, ialah Aksi dan Ungkapan (Cara pembelajaran). Bagi pelajar yang strategik, guru dapat membezakan apa yang mereka ketahui untuk merangsang minat dan motivasi untuk mereka belajar.

Dengan menganalisis pandangan pakar tentang pentingnya pemahaman peribahasa dalam pembelajaran bahasa oleh pelajar, guru-guru di Sekolah Rendah Innova mendapati bahawa usaha untuk membuat pengajaran peribahasa lebih menarik bagi pelajar adalah langkah yang sejajar dengan meningkatkan mutu penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan generasi masa kini. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran peribahasa diyakini dapat mengubah persepsi dan minat pelajar terhadap peribahasa.

KAEDAH KAJIAN

Dalam menangani masalah yang telah dikenal pasti, pengkaji mengambil pendekatan UDL untuk merancang bahan-bahan pengajaran peribahasa. Berikut merupakan langkah-langkah yang diambil berdasarkan 3 fasa atau prinsip utama reka bentuk UDL (sila rujuk Rajah 1).

Rajah 1: Reka Bentuk Universal Untuk Pembelajaran

Pelajar berada di tengah-tengah pendidikan, bukan kurikulum yang tetap.
(Meyer et al, 2014)

Pelbagai Cara Gambaran (*Multiple Means of Representation*):

Pengajaran dimulakan dengan memberikan konteks yang jelas tentang peribahasa. Sebagai contoh, pengkaji akan menceritakan kisah atau situasi yang menjelaskan bagaimana dan di mana peribahasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran dilakukan secara progresif dari tahap pemerolehan (*acquisition*) sehingga tahap kecekapan (*fluency*).

Untuk memastikan pengajaran disampaikan dengan jelas, pengkaji turut menggunakan sumber pelbagai media seperti teks, gambar, audio dan video untuk membantu pelajar memahami peribahasa. Alat ICT seperti SLS dan Classpoint menjadi wadah utama yang digunakan bagi menyediakan bahan pengajaran yang menyeluruh. Ini akan membantu subjek yang visual atau auditori dalam pemahaman mereka selain meningkatkan pelibatan dan interaksi dalam kalangan subjek.

Pelbagai Cara Keterlibatan (*Multiple Means of Engagement*):

Dalam langkah-langkah pengajaran selanjutnya, aktiviti perbincangan secara berpasangan dan berkumpulan diterapkan. Subjek boleh berkongsi pandangan mereka tentang peribahasa yang telah mereka fahami daripada aktiviti sebelumnya. Ini membolehkan mereka berinteraksi dan berkongsi tentang apa yang telah dipelajari.

Selain itu, senario yang berbeza termasuk kajian kes yang melibatkan situasi sebenar digunakan agar ia dapat membantu subjek memahami bagaimana peribahasa digunakan dalam konteks yang relevan.

Pelbagai Cara Ekspresi (*Multiple Means of Expression*):

Fasa selanjutnya, para subjek diberi peluang untuk memilih cara yang sesuai bagi mereka mengekspresikan pemahaman mereka untuk sesebuah tugasan. Mereka boleh memilih untuk menulis, merakam atau melukiskan jawapan mereka untuk sesebuah aktiviti yang dijalankan.

Selain itu, aktiviti yang direka adakalanya juga menggalakkan para subjek untuk melakukan pembentangan mereka secara lisan untuk meningkatkan kemahiran bertutur dan ekspresi lisan mereka.

Untuk meningkatkan kreativiti subjek, subjek juga diberi peluang untuk mengungkapkan peribahasa melalui penulisan karangan atau membuat komik. Ini adalah untuk meningkatkan kreativiti dan pemikiran kritis dalam kalangan subjek.

Subjek Kajian

Subjek yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada pelajar-pelajar darjah 3 dan darjah 4 yang mempunyai tahap kebolehan yang pelbagai. Seramai 60 subjek terlibat dalam kajian ini. Tiada kumpulan kawalan yang digunakan. Komponen peribahasa menjadi fokus utama kajian kerana ia akan membantu subjek menguasai penggunaan kata-kata dan frasa yang beragam serta meningkatkan kosa kata mereka. Dengan mendalami peribahasa dalam pengajaran Bahasa Melayu, subjek juga akan dapat memahami nilai dan budaya Melayu dengan lebih baik.

Instrumen Kajian

Untuk menilai keberkesanan pendekatan yang telah diambil, pengkaji menjalankan pendekatan kuantitatif dan kualitatif seperti wawancara dan pemerhatian serta melalui analisis data pencapaian subjek dalam komponen peribahasa bagi peperiksaan akhir tahun.

Pengkaji bertanyakan kepada subjek tentang pengalaman mereka terhadap peribahasa sebelum dan selepas pengajaran, serta pengalaman mereka dalam pembelajaran. Pemahaman mereka juga diukur melalui maklum balas dan respons dalam aktiviti 'tiket keluar' di akhir sesi pengajaran.

Pengkaji juga membuat pemantauan di bilik darjah semasa pengajaran peribahasa dan mencatatkan reaksi dan respons subjek terhadap cara pengajaran. Hasil kerja penulisan karangan subjek dari peperiksaan akhir tahun (EYE) diambil kira untuk menilai sejauh mana penggunaan peribahasa diterapkan dalam

penulisan. Selain itu, keputusan yang diraih subjek untuk ujian *Weighted Assessment* dan peperiksaan *EYE* untuk komponen peribahasa turut diambil kira untuk menilai keberkesanan pendekatan yang dijalankan.

Prosedur Kajian

Proses mengimplementasikan UDL dalam pengajaran melibatkan beberapa langkah yang perlu diikuti. Berikut ialah langkah-langkah yang telah pengkaji terapkan ketika mengambil pendekatan UDL dalam pengajaran peribahasa:

1. Mengenal Pasti Matlamat Pembelajaran:

Sebelum merancang aktiviti dan bahan-bahan yang dipilih, pengkaji mengenal pasti matlamat pembelajaran yang ingin dicapai dalam pengajaran peribahasa. Matlamat ini haruslah jelas dan sesuai dengan kurikulum dan standard pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Memahami Profil Subjek:

Pengkaji mengambil kira profil subjek dengan memahami perbezaan dalam gaya pembelajaran, tahap kemampuan dan keperluan mereka dalam pembelajaran peribahasa. Ini melibatkan pengumpulan maklumat tentang keperluan subjek dan ciri-ciri individu mereka. Dengan maklumat ini, pengkaji dapat menyesuaikan langkah pengajaran dengan lebih baik.

3. Merancang Bahan Pengajaran:

Pengkaji kemudian mereka bentuk pelajaran dengan berpandukan ketiga-tiga prinsip utama UDL seperti menawarkan kepelbagaian ketika menyampaikan maklumat (cara penggunaan peribahasa dalam konteks yang berbeza, contohnya main peran), menerapkan pengajaran pembezaan dan jenis penilaian yang ingin dijalankan.

Pengkaji juga menerapkan penggunaan teknologi bagi memperluaskan cakupan capaian subjek. Ini termasuk penggunaan alat ICT seperti Classpoint dan fitur-fitur dalam portal SLS bagi membantu subjek mencapai matlamat pembelajaran yang diinginkan.

4. Merenung Nilai dan Penyesuaian:

Hasil kerja dan respons para subjek menjadi tali ukur untuk menilai keberkesanan pendekatan UDL dalam pengajaran. Melalui data ini, pengkaji membuat penyesuaian dalam pendekatan yang diambil agar pembelajaran seterusnya lebih berkesan.

Ketika menguasai sesuatu kemahiran, subjek melalui satu tahap pembelajaran yang dapat diramalkan. Pada awalnya, seorang subjek biasanya teragak-agak dan tidak pasti ketika cuba mengaplikasikan kemahiran yang diketengahkan. Dengan maklum balas pengkaji dan banyak latihan berulang, subjek menjadi lebih lancar, tepat, dan yakin dalam menggunakan kemahiran tersebut. Menurut Haring, Lovitt, Eaton, & Hansen (1978), hierarki pembelajaran mempunyai empat tahap: pemerolehan, kecekapan, pengamalan dan adaptasi. Dengan itu, selain daripada proses yang dinyatakan di atas, pengkaji turut mengambil kira hierarki pembelajaran subjek ketika menghasilkan pengajaran dan tahap pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk kajian ini, tahap pembelajaran subjek yang disasarkan ialah tahap kecekapan dalam penggunaan peribahasa yang diajarkan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa pendekatan rangka kerja UDL membolehkan pengajaran peribahasa menjadi lebih inklusif, dengan kepelbagaian gaya pembelajaran dan keperluan subjek diambil kira. Ini membantu semua subjek, termasuk subjek yang memerlukan sokongan tambahan untuk memahami dan menguasai peribahasa.

Pengkaji mendapati pengajaran lebih terbimbing apabila pengajaran peribahasa menggunakan pendekatan UDL. Subjek dapat menyesuaikan pengajaran mereka dengan lebih baik mengikut keperluan subjek yang berbeza. Penilaian tentang pemahaman pelajar juga dapat dilakukan secara berterusan. Ini membolehkan guru untuk terus memantau kemajuan subjek dan memberikan maklum balas yang sesuai demi mengukuhkan pemahaman subjek.

Daripada pemantauan pengkaji, para subjek kelihatan lebih bermotivasi untuk mempelajari peribahasa apabila pengajaran yang dijalankan menarik dan mudah difahami. Data bagi menyokong pandangan ini diperoleh melalui wawancara pengkaji dengan para subjek serta maklum balas yang diberikan pada akhir sesi pengajaran. Subjek mendapati pendekatan yang pelbagai dan penggunaan teknologi dan sumber yang relevan telah meningkatkan minat mereka untuk terus mendalami peribahasa. Kesan positif ini dapat dilihat apabila para subjek dilihat turut menggunakan peribahasa dalam penulisan karangan mereka dalam sesi peperiksaan akhir tahun 2023.

Dapatan kajian juga menunjukkan peningkatan pencapaian subjek dalam komponen peribahasa dalam peperiksaan akhir tahun. Ini menggambarkan kesan positif pengajaran peribahasa melalui pendekatan UDL terhadap prestasi akademik subjek.

Tuntasnya, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa pengajaran peribahasa Bahasa Melayu melalui pendekatan UDL memberikan manfaat yang signifikan kepada subjek dalam pelbagai aspek pembelajaran, termasuk pemahaman peribahasa, motivasi, dan pencapaian akademik.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, dengan adanya garis pandu yang khusus, pengkaji berasa pengajaran dijalankan dengan lebih terbimbing ketika menghasilkan bahan pengajaran yang inklusif dan menyeluruh. Apabila pengajaran itu disampaikan mengikut tahap pemahaman dan pengetahuan pelajar, mereka dapat membuat kaitan dan melihatnya sebagai sesuatu yang relevan dalam kehidupan seharian mereka. Ini sekaligus membuat mereka lebih bermotivasi untuk mendalami komponen bahasa yang diajarkan. Namun, penekanan terhadap penggunaan peribahasa pada peringkat darjah lima dan enam perlu diteruskan agar para pelajar dapat terus mendalami dan menguasai peribahasa.

RUJUKAN

Abdullah Hussain.(Ed). (2017). Kamus istimewa peribahasa Melayu.(edisi kedua). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Basham, J. D., Smith, S. J., & Stahl, W. M. (2016). Universal design for learning in the classroom: Practical applications.

CAST. (2023). Universal Design for Learning (UDL). Center for Applied Special Technology. Dipetik daripada: https://www.cast.org/initiatives/universal-design-for-learning.

CAST. (2020b). Key questions to consider when planning lessons. (Reprinted from Universal design for learning: theory and practice. by Meyer, A., Rose, D.H.,& Gordon, D. (2014)). Dipetik daripada: http://www.cast.org/our-work/publications/2020/udl-guidelines-key-questions-planning-lessons.html

Hamzah, Zaitul Azma Zainon and Mat Hassan, Ahmad Fuad (2011) *Bahasa dan pemikiran dalam peribahasa Melayu / Zaitul Azma Zainon Hamzah & Ahmad Fuad Mat Hassan. GEMA* ; Online Journal of Language Studies, 11 (3)

dipetik pada 10 November 2023 daripada https://melayu.library.uitm.edu.my/3285/

Meyer, A., Rose, D.H., & Gordon, D. (2014). Universal design for learning: Theory and Practice. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.

Yusof, M. N. M., & Tahir, Z. (2017). Kepentingan penggunaan media sosial teknologi maklumat dalam pendidikan IPTA. eBangi - Journal of Social Sciences and Humanities 12(3), 1-10.

02

Keberkesanan Penggunaan Choice Board dalam Mengukuhkan Kosa Kata

Mahirah Mohd Thoimi
mahirah_mohd_thoimi@schools.gov.sg

Hairani Asri
hairani_asri@schools.gov.sg

Nurul Aqilah Zainuddin
Norsuhana Sahmat

Sekolah Rendah Punggol

Abstrak

Setiap tahun, jumlah pelajar darjah 1 yang tidak fasih berbahasa Melayu didapati semakin meningkat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan penggunaan kosa kata bahasa Melayu dalam kehidupan seharian pelajar. Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi menangani masalah ini. Kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan penggunaan Choice Board dalam pembelajaran kosa kata yang terdapat dalam buku Cekap 1A. Pelajar-pelajar darjah 1 yang terlibat dalam kajian ini diberikan kuasa untuk memilih aktiviti-aktiviti dan cara pembelajaran yang mereka minati untuk mengenal pasti, memahami dan menggunakan kosa kata yang diajar dalam unit tersebut. Dapatan kajian menunjukkan penggunaan Choice Board dapat merangsang minat pelajar dan meningkatkan kosa kata mereka.

Kata Kunci: Choice Board, kosa kata

PENGENALAN

Penguasaan kosa kata dan motivasi merupakan antara faktor penting dalam menentukan kejayaan pembelajaran pelajar. Kosa kata merupakan asas dan tunjang sesuatu bahasa. Tanpa kosa kata tiadalah bahasa. Tanpa penguasaan kosa kata yang baik, pelajar tidak mampu berkomunikasi, menyampaikan idea atau meluahkan perasaan dengan berkesan. Oleh itu, guru-guru membuat refleksi dan melakukan inovasi dalam pengajaran agar dapat membantu pelajar-pelajar meningkatkan kosa kata mereka. Kajian ini memberi tumpuan pada strategi Choice Board dan melihat keberkesanan pembelajaran kosa kata dan peningkatan motivasi dalam kalangan pelajar di peringkat darjah 1.

Dalam kajian ini, gaya pembelajaran dan minat pelajar telah diambil kira dalam menetapkan objektif pelajaran dan aktiviti kosa kata yang akan dijalankan. Penggunaan Choice Board merupakan strategi yang digunakan untuk menawarkan pilihan kepada pelajar-pelajar untuk mengukuhkan pemahaman mereka mengenai pengajaran yang dijalankan. Pelajar boleh memilih aktiviti berdasarkan minat dan gaya pembelajaran mereka. Dengan cara ini, guru dapat menyediakan pengajaran pembezaan untuk pelajar-pelajar di dalam kelas dan sekaligus dapat meningkatkan motivasi pelajar dalam pembelajaran bahasa Melayu.

PERNYATAAN MASALAH

Penguasaan bahasa yang lemah dan kosa kata yang terhad dalam kalangan pelajar disebabkan kurang pendedahan terhadap bahasa Melayu di rumah seperti kurang membaca buku bahasa Melayu dan kecenderungan bertutur dalam bahasa Inggeris dalam kehidupan seharian. Justeru, pelajar-pelajar mendapati sukar untuk menggunakan bahasa Melayu dengan baik.

Kajian ini telah dirancang dan dilaksanakan untuk mempertingkatkan lagi proses pembelajaran berpusatkan pelajar dalam pembelajaran dan pemahaman kosa kata. Fokus pengajaran dengan menggunakan Choice Board bertujuan untuk memberikan mereka pilihan untuk mempelajari dan mendalami pemahaman kosa kata yang dipelajari dalam setiap unit buku Cekap 1A. Dengan mengambil kira minat dan gaya pembelajaran pelajar di dalam kelas, guru memberi pilihan kepada pelajar untuk memilih aktiviti atau cara pembelajaran dalam mendalami kosa kata yang diajar.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan Choice Board dalam memupuk minat pelajar dari profil yang pelbagai untuk mempelajari dan memahami kosa kata; dan

2. meningkatkan keseronokan dan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

Menurut kajian yang dijalankan guru-guru dari Sekolah Rendah Opera Estate pada tahun 2022, pelajar menghadapi kesukaran untuk melakukan aktiviti menulis kerana lebih terdedah kepada penggunaan peranti yang tidak memerlukan pelajar untuk menulis. Penguasaan bahasa yang lemah dan kosa kata yang terhad juga menjadi hambatan bagi proses penjanaan dan penghasilan idea dalam kalangan pelajar. Kajian tersebut dijalankan untuk meningkatkan minat pelajar untuk menulis melalui kaedah Choice Board. Kaedah tersebut membenarkan pelajar untuk memilih aktiviti yang mereka rasakan sesuai dan boleh dilakukan. Dengan itu, pelajar mampu menunjukkan kebolehan dalam penulisan mereka. Dapatan kajian menunjukkan bahawa aktiviti dan usaha

yang dijalankan telah memupuk dan merangsang minat pelajar dalam pembelajaran penulisan.

Menurut Malinoski dan kawan-kawan (2022), dalam kajian penyelidikan yang melibatkan 17 subjek darjah 6 di sebuah sekolah menengah awam, penggunaan Choice Board ciptaan guru digunakan untuk merangsang pelibatan dan sikap subjek terhadap pembelajaran. Data kuantitatif yang dikumpul termasuk dapatan daripada tinjauan yang dijalankan semasa pra dan pascapenggunaan Inventori Pelibatan Pelajar serta Tinjauan Motivasi Bahan Pengajaran. Data kualitatif dikumpul daripada tiket keluar yang dijalankan oleh guru dan respons temu bual kumpulan fokus. Data kuantitatif dan kualitatif dianalisis secara berasingan dan kemudiannya mengintegrasikan keputusan untuk penemuan komprehensif (Creswell & Creswell, 2018; Mertler, 2017). Hasil kajian mendapati bahawa ada peningkatan dalam motivasi pelajar untuk melibatkan diri dan juga sikap positif terhadap pembelajaran.

Daripada kajian lepas yang dirujuk, jelas membuktikan penggunaan Choice Board dapat merangsang minat dan memotivasikan pelibatan pelajar dalam pembelajaran mereka. Bagi guru-guru di Sekolah Rendah Punggol, pengkaji telah menerapkan penggunaan Choice Board sebagai satu inovasi pengajaran Bahasa Melayu untuk mempertingkatkan pembelajaran kosa kata pelajar di peringkat sekolah rendah.

KAEDAH KAJIAN

Kajian berbentuk eksperimental yang dijalankan oleh para pengkaji bertitik tolak daripada pemerhatian terhadap subjek-subjek kebelakangan ini yang tidak fasih berbahasa Melayu kerana kurang penguasaan kosa kata dan tidak biasa menggunakan bahasa Melayu dalam pertuturan seharian. Strategi Choice Board yang merupakan salah satu bentuk

pengajaran pembezaan, dipilih sebagai strategi pengajaran dalam kajian ini kerana strategi ini membolehkan subjek-subjek untuk memilih penilaian yang hendak dilakukan sesuai dengan gaya pembelajaran mereka. Kajian-kajian lepas yang dirujuk juga membuktikan bahawa subjek-subjek lebih mudah menggarap dan memahami kandungan yang diajar apabila mereka dapat mempelajari mengikut kesesuaian minat atau gaya pembelajaran mereka sendiri.

Kajian yang dijalankan melalui beberapa peringkat. Pertama sekali, peringkat praujian dijalankan untuk melihat sejauh mana subjek-subjek dapat memahami kosa kata yang terkandung dalam buku teks Cekap 1A. Seterusnya, guru mendapatkan respons subjek untuk memilih aktiviti pilihan mereka menerusi Choice Board yang ditunjukkan guru. Fasa ini dilakukan sebanyak lima pusingan, mengikut jumlah unit yang terdapat dalam buku Cekap 1A.

Peringkat selanjutnya merupakan pascaujian untuk meneliti sama ada subjek dapat menggunakan kosa kata yang telah diajarkan dalam konteks yang betul. Setelah mengumpulkan hasil kerja subjek, para pengkaji menyimpulkan sama ada strategi yang diaplikasikan berkesan atau sebaliknya.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 28 orang pelajar darjah 1 daripada pelbagai aras iaitu seramai 11 orang subjek daripada kumpulan aras pencapaian tinggi, 9 orang subjek daripada kumpulan aras pencapaian sederhana dan 8 orang subjek daripada kumpulan aras pencapaian rendah. Secara umum, semua subjek boleh membaca. Namun, terdapat sebilangan yang tidak fasih berbahasa Melayu.

Instrumen Kajian

Dalam sesi praujian, subjek dikehendaki untuk memilih gambar yang betul bagi setiap perkataan yang dibacakan guru (sila rujuk Rajah 1). Langkah ini dilakukan untuk menilai sama ada subjek dapat mengenal pasti maksud perkataan menerusi gambar yang diberikan.

Bagi pascaujian pula, pengkaji telah menyiapkan ujian yang mengandungi dua jenis soalan, iaitu soalan aneka pilihan (MCQ) dan soalan isi tempat kosong (FIB). Instrumen utama kajian kali ini merupakan strategi yang menggunakan aplikasi Choice Board. Pengkaji telah menyediakan empat jenis aktiviti yang terdiri daripada pelbagai gaya pembelajaran seperti auditori, visual dan kinestetik.

Rajah 1 : Choice Board yang Memaparkan Aktiviti Memilih Gambar

Bagi aktiviti pembelajaran auditori, subjek perlu mendengar sebuah cerita yang mengandungi kosa kata yang dipelajari dalam pengajaran tersebut. Pada mulanya, tiada sebarang bentuk penilaian yang dirancang selepas aktiviti mendengar cerita.

Namun, selepas pusingan pertama, para pengkaji berpendapat bahawa satu penilaian secara bertulis perlu dijalankan supaya ada bukti yang dapat menunjukkan pemahaman mereka terhadap aktiviti yang telah mereka lakukan. Kemudian, subjek perlu menjawab soalan berdasarkan cerita yang telah mereka dengar.

Aktiviti pembelajaran visual memerlukan subjek untuk memilih antara permainan komputer atau permainan kekata. Dalam permainan komputer, subjek berpeluang untuk menyelesaikan kuiz kosa kata yang dibina melalui lelaman Wordwall. Manakala permainan kekata pula, subjek diberikan kuiz kekata dalam bentuk bertulis. Pengkaji akan mempelbagaikan kuiz dalam bentuk cari kekata atau silang kata.

Aktiviti pembelajaran kinestetik memerlukan subjek melukis gambar untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap kosa kata yang dipelajari dalam unit tersebut.

Untuk setiap unit, subjek perlu memilih dua aktiviti pilihan mereka. Aktiviti yang dipilih menerusi Choice Board ini akan dilakukan selepas guru melakukan penerangan mengenai lima kosa kata yang terdapat dalam setiap unit. Kosa kata itu diambil daripada pelajaran Kosa Kata daripada Unit 1 hingga Unit 5 buku Cekap 1A.

Prosedur Kajian

Kajian ini dilakukan sepanjang semester satu, bermula dari minggu keempat dalam penggal satu. Setiap unit terdiri daripada lima kosa kata dan secara keseluruhannya sebanyak 25 kosa kata diajarkan kepada subjek. Setiap pengajaran mengambil masa selama tiga jam, sepanjang dua hari. Setelah praujian dan perbincangan antara pengkaji-pengkaji untuk merancang bahan-bahan yang akan digunakan, para pengkaji mula menyiapkan bahan-bahan yang bakal digunakan.

Sebelum pengkaji memulakan pengajaran, pengkaji menerangkan kepada subjek mengenai Choice Board. Setelah itu, subjek perlu memilih dua aktiviti pilihan mereka. Lazimnya, subjek memilih aktiviti berdasarkan minat ataupun gaya pembelajaran mereka.

Seterusnya, pengkaji menerangkan kosa kata yang akan dipelajari menerusi slaid PowerPoint. Ini diikuti dengan pelaksanaan dua aktiviti pilihan subjek yang telah dipilih melalui Choice Board pada hari kedua secara individu. Subjek diberikan masa selama tiga puluh minit untuk menyelesaikan dua aktiviti tersebut. Kedua-dua aktiviti ini merupakan alat untuk menguji sejauh mana subjek dapat menggarap dan memahami kosa kata yang telah didedah.

Sebagai penutup, pengkaji membuat kesimpulan terhadap lima kosa kata yang telah diajarkan kepada subjek. Langkah-langkah yang telah dinyatakan tadi akan diaplikasikan bagi setiap unit. Setelah kelima-lima unit diajarkan, pengkaji menjalankan pascaujian. Ujian ini merupakan kayu ukur untuk menguji sama ada subjek dapat memahami makna-makna kosa kata yang telah didedahkan sepanjang kajian ini dilaksanakan. Pascaujian ini sedikit mencabar berbanding dengan posujian kerana para pengkaji ingin menilai sama ada subjek dapat mengaplikasikan pemahaman mereka dalam konteks ayat.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Semasa praujian dijalankan, subjek hanya perlu mendengar bacaan guru bagi setiap kosa kata (rujuk kepada Jadual 1) dan memilih gambar yang betul. Penilaian ini diberikan kepada subjek kerana guru mengambil kira profil dan kemahiran subjek di peringkat awal Semester 1.

Jadual 1: Penilaian Praujian

No	Item	Jawapan tepat	Jawapan tidak tepat
1.	gunting	27 (96.43%)	1 (3.57%)
2.	bangun	26 (92.86%)	2 (7.14%)
3.	emak	23 (82.14%)	5 (17.86%)
4.	teman	17 (60.71%)	11 (39.29%)
5.	epal	28 (100.00%)	0 (0.00%)
6.	congkak	12 (42.86%)	16 (57.14%)
7.	skuter roda	19 (67.86%)	9 (32.14%)
8.	kakak	28 (100%)	0 (0.00%)
9.	cergas	10 (35.71%)	18 (64.29%)
10.	subjek	25 (89.29%)	3 (10.71%)

Kesemua kosa kata yang terdapat dalam Jadual 1 dipilih secara rawak daripada pelajaran Kosa Kata yang terdapat dalam Buku Teks Cekap 1A (Unit 1-5). Praujian yang diberikan kepada subjek hanya bergantung kepada pengetahuan sedia ada mereka. Oleh yang demikian, jumlah yang diperoleh daripada dapatan ini merupakan data kuantitatif yang autentik.

Hasil tinjauan pengkaji turut mendapati bahawa terdapat subjek yang masih tidak dapat membaca dan menghadapi kesukaran mengecam perkataan yang mempunyai lebih daripada satu atau dua suku kata. Tambahan, perkataan seperti 'emak', 'teman', 'congkak', 'cergas' dan 'skuter roda' jarang digunakan dalam perbualan seharian subjek. Oleh yang demikian, tidak ramai subjek yang dapat mengenal pasti kosa kata tersebut.

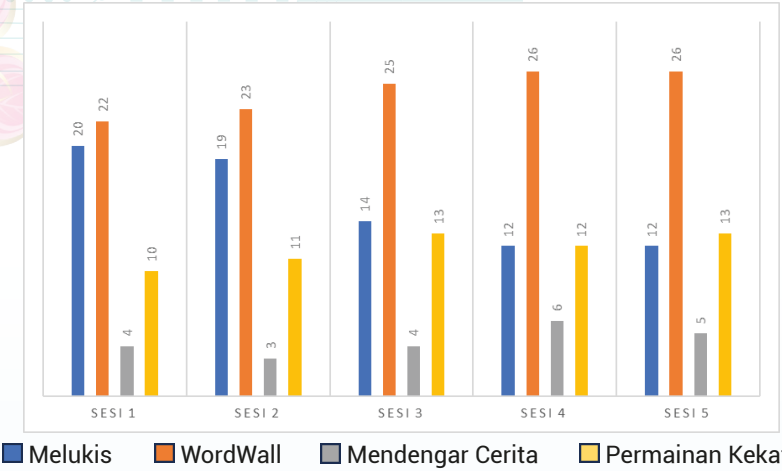
Jadual 2: Penilaian Pascaujian

No	Item	Jawapan tepat	Jawapan tidak tepat
1.	buku	28 (100%)	0
2.	aiskrim	28 (100%)	0
3.	bersih	28 (100%)	0
4.	foto	28 (100%)	0
5.	gembira	28 (100%)	0
6.	gam	28 (100%)	0
7.	mandi	28 (100%)	0
8.	keluarga	28 (100%)	0
9.	wangi	26 (92.86%)	2 (7.14%)
10.	bersiar-siar	26 (92.86%)	2 (7.14%)

Pascaujian hanya dijalankan setelah pengkaji selesai mengajar Unit 5 bagi Buku Cekap 1A. Format pascaujian berbeza daripada praujian kerana berdasarkan pemerhatian para pengkaji, subjek dapat memahami maksud kosa kata yang dipelajari. Oleh itu, para pengkaji bersepakat untuk menguji sama ada subjek dapat mengaplikasikan penggunaan kosa kata dalam konteks ayat.

Berdasarkan data yang diperoleh, ramai subjek dapat memberikan jawapan tepat kerana mereka sudah diajar dan didedahkan kepada item (1 - 10) yang terdapat dalam Jadual 2. Bahkan, subjek dapat menggunakan kosa kata itu dalam konteks ayat yang betul. Makanya, peningkatan positif ini menunjukkan keberkesanan strategi Choice Board dalam PdP Bahasa Melayu, khususnya bagi mengukuhkan penguasaan kosa kata dalam kalangan subjek-subjek darjah 1.

Rajah 2: Pemilihan Aktiviti Choice Board oleh Subjek Bagi Setiap Pusingan



Berdasarkan dapatan dalam Rajah 2, boleh dirumuskan bahawa kebanyakan subjek paling gemar dengan aktiviti WordWall yang menggunakan peranti Ipad. Pada peringkat awal, subjek memilih aktiviti melukis kerana aktiviti tersebut sering dilakukan di dalam bilik darjah. Namun, aktiviti WordWall menjadi pilihan utama pada sesi seterusnya disebabkan oleh penggunaan peranti ICT. Dapatan ini mengukuhkan lagi pernyataan bahawa generasi peribumi digital di sekolah lebih cenderung ke arah penggunaan ICT di dalam bilik darjah.

Jadual 3: Maklum Balas Subjek Terhadap Keberkesanan Choice Board

Soalan	Item: Saya...	Ya	Tidak
1.	suka cara belajar menggunakan Choice Board.	28 (100%)	0
2.	boleh membuat aktiviti yang saya suka.	28 (100%)	0
3.	dapat memahami makna perkataan yang diajar.	28 (100%)	0
4.	boleh ingat perkataan yang saya belajar.	19 (67.86%)	9 (32.14%)

Berdasarkan maklum balas para subjek darjah 1 (rujuk Jadual 3), 100% subjek mengatakan mereka berminat dengan penggunaan Choice Board dalam PdP Bahasa Melayu. Pada masa yang sama, 100% pelajar turut berasa seronok apabila diberikan pilihan untuk melakukan aktiviti yang mereka suka. Justeru, pelajar lebih terdorong untuk memahami makna kosa kata yang diajar disebabkan oleh kepelbagaian aktiviti dalam bilik darjah yang berpusatkan minat mereka.

Namun, seramai 32.14% subjek tidak dapat mengingat kosa kata yang dipelajari dan peratusan ini merangkumi subjek-subjek yang kurang fasih bertutur dalam bahasa Melayu. Sebagai usaha susulan, guru telah menyediakan lembaran kerja berserta penggunaan peranti Ipad sebagai aktiviti pengukuhan kosa kata yang sudah diajar. Setelah meninjau maklum balas subjek tentang penggunaan Choice Board, boleh dirumuskan bahawa subjek-subjek berasa seronok semasa pembelajaran tersebut dijalankan di dalam bilik darjah.

Aspek inovasi yang diterapkan dalam PdP kosa kata bagi kajian ini terbahagi kepada beberapa bahagian. Antaranya, penggunaan peranti IPad untuk aktiviti WordWall dan mendengar cerita. Pembelajaran juga menjadi lebih bermakna bagi subjek kerana mereka berpeluang untuk memilih aktiviti yang mereka gemari. Dengan hal tersebut, tugas pengkaji untuk mencapai objektif pengajaran menjadi lebih mudah kerana subjek diberikan autonomi untuk memilih aktiviti pengukuhan yang berpusatkan minat masing-masing.

KESIMPULAN

Kajian ini membuktikan bahawa penggunaan Choice Board secara inovatif ini dapat membantu memperkasakan pelajar dengan peluang membuat pilihan sendiri selain memahami dan menggunakan kosa kata bahasa Melayu yang dipelajari

dengan berkesan. Pelajar dapat belajar mengikut minat dan gaya pembelajaran masing-masing dalam persekitaran yang positif dan seronok. Setiap aktiviti yang disediakan harus diterangkan dan ditunjukkan secara eksplisit. Ada juga pelajar yang menyelesaikan tugas mereka terlalu awal, lantas guru harus menyiapkan aktiviti atau tugasan tambahan untuk mengisi masa mereka.

Walau bagaimanapun, para guru pengkaji berpendapat bahawa penyiapan bahan untuk menjalankan strategi menggunakan Choice Board sebaik-baiknya diusahakan secara kolektif dalam jabatan, memandangkan banyak masa yang diluangkan untuk menyiapkan bahan.

RUJUKAN

Buku

John W Creswell dan J David Creswell (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Paperback.

Malinoski, Deborah B. (2022). *Providing Voice and Choice in the Classroom: The Effect of Choice Boards on Student Motivation and Attitudes* - University of South Carolina ProQuest Dissertations Publishing, 2022. 29259706.

Internet

Dipetik daripada lelaman: https://mlcs.moe.edu.sg/files/11.pdf (2022)

Dipetik daripada lelaman: https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=7912&context=etd

03 Keberkesanan Roda Imbuhan dalam Pengajaran Imbuhan Awalan meN- dan peN-

Mohamed Ali Mohamed Iqbal
mohamed_ali_mohamed_iqbal@schools.gov.sg

Nurhidayah Ashari
nurhidayah_ashari@schools.gov.sg

Norhazelin Sharil
Amirul Asri Hussin
Jariah Ramlee
Zulaina Zulkifli

Sekolah Rendah Evergreen

Abstrak

Pengajaran dan pembelajaran imbuhan amat mencabar terutama dalam kalangan pelajar-pelajar yang lemah pembacaan serta pertuturan dalam Bahasa Melayu. Kaedah-kaedah inovatif seperti Roda Imbuhan digunakan dengan harapan dapat membantu pelajar-pelajar menghasilkan kata berimbuhan awalan meN- dan peN- serta penggunaannya dengan baik. Selain itu, penggunaan Roda Imbuhan dapat membantu pelajar-pelajar lebih konfiden untuk menentukan makna di sebalik kedua-dua imbuhan awalan tersebut. Penggunaan roda bahasa telah membuahkan dapatan yang memberangsangkan berdasarkan kajian lepas. Oleh itu, pengkaji menjalankan kajian terhadap dua kohort pelajar darjah 4 dengan mengumpulkan data primer melalui praujian dan pascaujian serta data sekunder melalui pemerhatian guru. Harapan pengkaji agar dapatan yang positif akan meyakinkan sekolah-sekolah lain untuk mencuba kaedah inovatif ini.

Kata Kunci: imbuhan, tatabahasa, Roda Imbuhan

PENGENALAN

Landskap pengajaran tatabahasa terutama proses pengimbuhan merupakan suatu aspek pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang menghadapi pelbagai cabaran sejak dahulu lagi. Hal ini disebabkan pemahaman terhadap proses pengimbuhan bersifat teknikal dan rumit untuk difahami terutama dalam kalangan pelajar-pelajar sekolah rendah. Perihal tersebut disulitkan lagi dengan kekecualian seperti pengguguran dan kepelbagaian maksud dalam konteks yang berbeza-beza.

Memang tidak boleh dinafikan, pelajar-pelajar yang mempunyai pembacaan yang meluas mungkin tidak akan menghadapi masalah untuk menggunakan serta memahami imbuhan dengan baik. Namun, bagaimana pula dengan profil pelajar generasi sekarang yang kurang pembacaan mereka serta kurang berkomunikasi dalam bahasa Melayu?

Oleh itu, perlu hadirnya pelbagai kaedah inovatif dalam PdP Bahasa Melayu untuk menarik minat serta memudahkan pemahaman terhadap imbuhan. Justeru, kertas kajian ini mengetengahkan penggunaan Roda Imbuhan sebagai salah satu contoh kaedah inovatif. Harapannya agar dapat membantu pelajar-pelajar mencapai pemahaman mereka terhadap penggunaan imbuhan awalan meN dan peN dengan lebih baik.

PERNYATAAN MASALAH

Kesilapan ejaan terutama dalam kata berimbuhan meN- dan peN- amat ketara dalam penulisan pelajar sama ada dalam karangan mahu pun dalam pembinaan ayat. Hal ini disebabkan pelajar mengalami kesulitan dalam menentukan alomorf yang tepat untuk digabungkan dengan kata dasar untuk membentuk kata terbitan. Tambahan, pelajar-pelajar sering diberitahu guru-guru bahawa mereka harus menggunakan imbuhan dalam penulisan supaya mematuhi konvensi tatabahasa dan berbentuk

gramatis. Tanpa pengajaran yang eksplisit dan terperinci terhadap proses pengimbuhan, sudah pasti timbul kata terbitan yang salah jenis imbuhannya ataupun tidak melalui proses pengguguran langsung.

Selain itu, sering kali terdapat kesilapan dalam penggunaan imbuhan meN- dan peN- kerana pelajar kurang memahami makna dan fungsi sebenar imbuhan-imbuhan ini. Imbuhan meN- mendukung maksud kata kerja manakala imbuhan peN- mendukung maksud kata nama. Kesilapan dalam penggunaan kedua-dua imbuhan ini akan menghasilkan struktur ayat yang kurang gramatis.

Memang tidak dapat dinafikan bahawa permasalahan ini merupakan ekoran daripada ketidaklaziman membaca dan kurang pendedahan kepada bahasa Melayu secara meluas. Namun begitu, cabaran ini merupakan suatu aspek yang boleh ditangani dengan pendekatan yang berbeza. Guru-guru harus meluangkan masa untuk mengajar tentang proses pengimbuhan dengan lebih eksplisit. Namun, tidak perlu terlalu teknikal dan rumit sehingga mematikan minat pelajar. Justeru, untuk mengatasi permasalahan spesifik ini, Roda Imbuhan diilhamkan oleh pengkaji dan menjadikannya satu pendekatan inovatif untuk membantu pelajar meningkatkan pemahaman mereka terhadap imbuhan serta penggunaannya dengan lebih tepat. Tambahan, alat Roda Imbuhan ini turut menghidupkan suasana pembelajaran aktif dan menghasilkan pembelajaran kendiri.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini dijalankan untuk meneliti:

1. keberkesanan Roda Imbuhan sebagai alat bantu bagi pelajar menghasilkan kata berimbuhan meN- dan peN- yang tepat; dan

2. penggunaan Roda Imbuhan dalam membantu pelajar memahami fungsi imbuhan meN- dan peN- dengan baik.

KAJIAN LEPAS

Pengimbuhan merupakan suatu proses menerbitkan kata dengan mencantumkan satu atau lebih imbuhan kepada sesuatu bentuk dasar. Seperti yang diketahui, imbuhan itu terdiri daripada jenis awalan, akhiran, apitan dan sisipan (Abdullah Hassan, 1986:43). Namun demikian, kajian ini hanya akan memberikan fokus kepada imbuhan awalan serta hubungannya dengan kata dasar. Fokus ini selaras dengan pandangan Lutfi Abas (1988:43), iaitu penambah atau imbuhan itu dikaitkan kepada akar kata. Hal ini bermaksud bahawa akar kata atau kata dasar itu mempunyai kaitan rapat dengan imbuhan. Kaitan rapat yang disebutkan mempunyai suatu keunikan kerana wujudnya suatu aspek kekecualian fonologi yang dinamakan sebagai alomorf oleh Abdullah Hassan (1986) dan Asmah Hj. Omar (2009).

Jadual 1: Alomorf Awalan meN- dan peN-

Alomorf meN	Alomorf peN
me	pe
men	pen
mem	pem
meng	peng

Abdullah Hassan dan Asmah Hj. Omar menerangkan bahawa kombinasi gabungan alomorf imbuhan-imbuhan tersebut bergantung kepada huruf permulaan sesuatu kata dasar. Tambahan, wujud proses pengguguran apabila alomorf ini digabungkan dengan kata dasar yang bermula dengan huruf P, T, K dan S. Perihal ini akan dibincangkan lebih dalam bab instrumen kajian. Lantas, kombinasi-kombinasi tertentu mewujudkan kerencaman dan kompleksiti dalam pembelajaran.

Lazimnya, kehadiran pelbagai kerencaman dan kompleksiti dalam pembelajaran seperti yang disebutkan dalam perenggan sebelum ini akan mendorong penggunaan kaedah-kaedah inovatif untuk membantu pemahaman pelajar.

Antaranya, kajian yang dibuat oleh Chuen, Azlaini dan Norul (2020) mengenai Roda M&M (*Mix and Match Wheel*) yang digunakan untuk mengatasi masalah pelajar dalam membezakan antara dua jenis kompaun asid amino yang dikenali sebagai aliphatic dan amines (istilah sains kimia). Dapatan pengkaji mendapati bahawa pelajar berasa seronok menggunakan roda pembelajaran tersebut di samping menarik minat mereka terhadap subjek tersebut. Roda tersebut didapati memudahkan pemahaman dan hafalan mereka terhadap jenis kompaun asid amino dalam pembelajaran Sains. Selain itu, perbincangan dapatan kajian Chambers dan Melor (2017) pula mendapati bahawa terdapat peningkatan dalam jumlah pelajar dalam julat 80% - 100% bagi pascaujian berbanding praujian setelah mereka menggunakan roda tatabahasa untuk mengukuhkan binaan ayat. Jelas, dapat dilihat bahawa alat roda tatabahasa ini mempunyai data kuantitatif yang memberangsangkan.

Ahmad Nazlan B Mohamed dan Saidi B Mohd (2010) pula, telah melakukan kajian tentang penggunaan permainan Roda Impian, iaitu sejenis roda untuk mempertingkatkan lagi kemahiran menyebut suku kata tertutup Jawi pelajar Tahun 2. Hasil dapatan membuktikan perbezaan antara praujian dan pascaujian bagi kumpulan rawatan lebih tinggi berbanding kumpulan kawalan. Ternyata, hasil dapatan mereka turut positif.

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh para pengkaji sebelum ini, ia meyakinkan guru di Sekolah Rendah Evergreen untuk menjadikan penggunaan Roda Imbuhan sebagai satu inovasi dalam usaha meningkatkan kemahiran pelajar dalam pengimbuhan.

KAEDAH KAJIAN

Pengkaji menjalankan kaedah kajian lapangan untuk mencapai tujuan kajian yang dikehendaki. Kajian lapangan ini meneliti data-data selama dua tahun, iaitu tahun 2022 dan 2023. Data-data yang didapatkan khususnya terdiri daripada data primer dan data sekunder. Data tersebut dianalisis dan dibincangkan untuk melihat keberkesanan dalam mencapai matlamat kajian. Data primer akan dikumpulkan melalui sesi praujian dan pascaujian. Namun demikian, data ini merupakan data daripada kohort pelajar-pelajar tahun 2023 sahaja. Data ini berbentuk kuantitatif dan dianalisis melalui kaedah statistik. Data sekunder pula dikumpulkan dalam bentuk pemerhatian guru-guru yang mengajar tahun 2022 dan 2023. Oleh itu, data ini berbentuk kualitatif dan akan dibincangkan dari sudut kekuatan, cabaran dan penambahbaikan.

Subjek Kajian

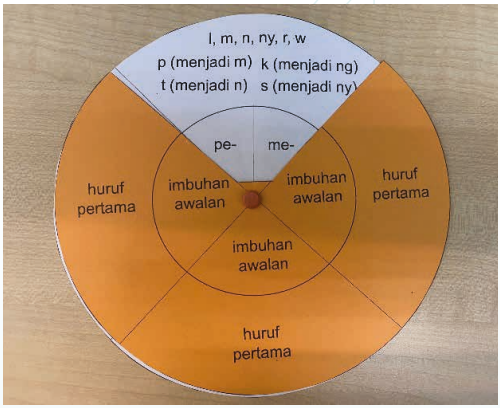
Oleh sebab proses pengumpulan data dijalankan selama dua tahun, subjek kajian merupakan dua kohort pelajar darjah 4 bagi tahun 2022 dan 2023. Kedua-dua kohort ini terdiri terdiri daripada tiga kelas untuk setiap peringkat, yang terbahagi kepada tiga kumpulan berasaskan prestasi, iaitu kumpulan melebihi aras kebolehan (HP-*High Progress*), kumpulan pada aras kebolehan (MP-*Middle Progress*), dan kumpulan MTSP. Kajian ini tidak menggunakan kaedah kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Oleh itu, kesemua subjek akan melalui pengajaran dan pembelajaran menggunakan Roda Imbuhan. Langkah tersebut diambil kerana kajian ingin menilai keberkesanan penggunaan Roda Imbuhan dalam penghasilan imbuhan meN- dan peN- serta penggunaannya dengan betul dalam kalangan subjek dalam kedua-dua kohort tersebut. Sudah pasti, kedua-dua kohort amat berbeza dan ini akan menghasilkan dapatan kajian yang lebih

kukuh dan menyeluruh kerana diwakili oleh penyelidikan dan data kohort dua tahun.

Instrumen Kajian

Instrumen utama yang menyokong kajian merupakan alat Roda Imbuhan, seperti tertera dalam Rajah 1.

Rajah 1: Roda Imbuhan



Roda Imbuhan berbentuk bulat dan dihasilkan dengan lampiran dua kertas berwarna. Roda Imbuhan ini dihasilkan oleh subjek sendiri. Subjek harus memotong lampiran tersebut dan mengepilkan kedua-dua kertas ini dengan menggunakan pin. Lampiran hadapan merupakan penutup sahaja dan hanya tertera 'imbuhan awalan' dan 'huruf pertama'. Lampiran belakang menerangkan konfigurasi padanan alomorf-alomorf dengan huruf pertama.

Cara untuk menggunakan Roda Imbuhan adalah dengan memutarkan roda tersebut untuk mengenal pasti alomorf yang tepat untuk digunakan bagi kata dasar bergantung pada huruf pertama. Misalnya, untuk kata dasar 'cuci' yang bermula dengan huruf C. Subjek akan putarkan Roda Imbuhan ini sehingga mereka lihat padanan almorf bagi huruf C, iaitu peN- dan meN-.

Pada masa yang sama, peraturan P, T, K dan S turut diterangkan dalam Roda Imbuhan meski pun komponen tidak diuji dalam peperiksaan. Justeru, subjek peka terhadap proses pengguguran semasa mereka berhadapan dengan kata dasar yang bermula dengan huruf P, T, K dan S. Roda Imbuhan ini menyediakan subjek templat pemilihan alomorf yang tepat berdasarkan huruf pertama kata dasar dalam bentuk yang mudah difahami serta dapat digunakan secara kendiri.

Selain instrumen utama ini, bahan-bahan lain yang menjadi sebahagian kajian ini merupakan alat-alat pengajaran seperti slaid *Powerpoint*, lembaran-lembaran kerja individu dan berkumpulan semasa pengajaran imbuhan meN- dan peN- dijalankan di dalam kelas.

Data kuantitatif yang diteliti akan dikumpulkan melalui praujian dan pascaujian. Kedua-dua ujian ini sama dan tidak mempunyai perbezaan. Ujian ini dipecahkan kepada dua bahagian. Sampel bagi bahagian A tertera dalam Jadual 2 manakala sampel bagi bahagian B tertera dalam Jadual 3.

Jadual 2: Bahagian A Praujian dan Pascaujian

Imbuhan meN			Imbuhan peN		
1.	jerit	→ _____	1.	lari	→ _____
2.	lintas	→ _____	2.	masak	→ _____
3.	bakar	→ _____	3.	daki	→ _____
4.	pukul	→ _____	4.	pancing	→ _____

Jadual 3: Bahagian B Praujian dan Pascaujian

1.	Mariam sedang _____ (mengangkat / pengangkat) guni beras yag berat itu
2.	Irfan memberikan _____ (mendapat / pendapat) semasa membuat perbincangan kelas.

Bahagian A bertujuan untuk menilai pemahaman subjek terhadap ejaan kata berimbuhan awalan meN- dan peN- yang tepat (menggunakan alomorf) yang tepat. Bahagian B pula menilai pemahaman pelajar terhadap maksud di sebalik kata terbitan meN- dan peN-.

Sebagai tambahan data sekunder, pemerhatian pengkaji turut digunakan agar dapat memberikan gambaran yang menyeluruh dan lebih holistik.

Prosedur Kajian

Bab ini akan dibahagikan kepada dua, iaitu prosedur yang dilalui oleh kohort 2022 dan 2023. Subjek kohort tahun 2022 telah melalui hanya satu pengajaran yang berpusat kepada pembelajaran kata berimbuhan meN- dan peN-. Pengajaran itu memberikan fokus kepada penghasilan serta penggunaan kata berimbuhan meN- dan peN- dalam ayat.

Pada awalnya, pengkaji mendapatkan subjek untuk menghasilkan Roda Imbuhan mereka sebelum mereka diajar cara menggunakan Roda Imbuhan. Selepas itu, subjek menghasilkan kata berimbuhan meN- dan peN- secara berpasangan. Pada akhir pengajaran, subjek harus menggunakan kata berimbuhan meN- dan peN- yang dihasilkan itu dalam ayat. Pendekatan pembezaan digunakan bagi langkah ini. Kumpulan HP harus membina ayat manakala kumpulan MP dan MTSP diberikan lebih banyak perancah bagi membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Data kualitatif dikumpulkan dari segi pemerhatian pengkaji yang mengajar mereka.

Selepas data subjek dikongsikan pada akhir tahun 2022, pengajaran Roda Imbuhan ini diulangi bagi kohort 2023 pula. Namun demikian, kali ini dua pengajaran telah dilakarkan untuk memastikan pengajaran secara mendalam. Pengajaran pertama

memberikan fokus kepada penghasilan dan cara menggunakan Roda Imbuhan. Pada masa yang sama, pengajaran khusus terhadap bentuk imbuhan awalan, pemberian contoh betul serta contoh yang salah diterangkan kepada subjek secara eksplisit. Selepas itu, subjek menghasilkan kata terbitan meN- dan peN- dengan menggunakan Roda Imbuhan. Langkah ini dibuat secara berkumpulan bagi kelas MTSP, berpasangan bagi kelas MP dan HP. Seterusnya, subjek menyelesaikan lembaran kerja secara individu.

Pengajaran kedua memberikan fokus kepada makna di sebalik imbuhan meN- dan peN- itu sendiri. Subjek diajar kedudukan kata terbitan meN- dan peN- dalam ayat. Antaranya, penggunaan S.K.O.P digunakan terutama bagi kumpulan MTSP untuk memudahkan pemahaman subjek. Sekali lagi, pendekatan pembezaan digunakan terutama dalam lembaran pengukuhan. Subjek MTSP menyelesaikan lembaran secara berpasangan manakala kumpulan MP dan HP harus melakukan secara individu. Tambahan, lembaran mereka berbeza sedikit yakni, kumpulan HP harus membina ayat berbanding MP dan MTSP lebih bersifat FIB. Perbezaan bagi pusingan pengajaran Roda Imbuhan kohort 2023 juga ialah penambahan praujian dan pascaujian bagi mencungkil data kuantitatif terhadap penggunaan Roda Imbuhan itu.

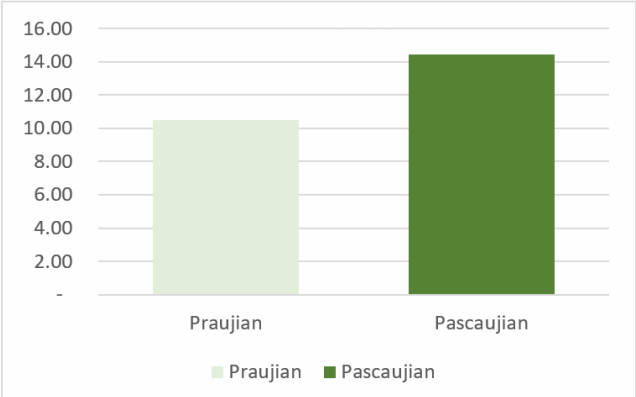
DAPATAN DAN PERBINCANGAN KAJIAN

Bab ini akan membincangkan analisis dapatan praujian dan pascaujian yang dikumpulkan mengikut kaedah statistik (Majid Konting, 2000). Perbincangan pemerhatian pengkaji pula akan dipecahkan kepada tiga subtopik, iaitu kekuatan, cabaran and penambahbaikan.

Analisis Dapatan Praujian dan Pascaujian

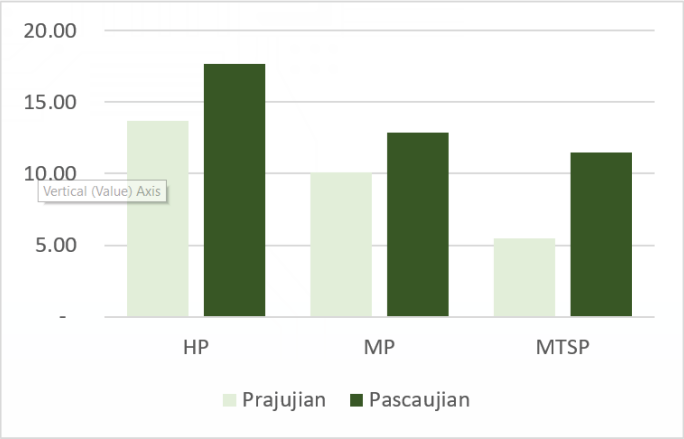
Seramai 65 subjek yang berjaya melalui pusingan praujian dan pascaujian lalu akan merangkumi jumlah total responden yang akan dianalisis. Setelah ujian tersebut disemak dan dianalisis, pengkaji mendapati beberapa dapatan yang memberangsangkan. Secara umum, pengiraan min akan digunakan bagi mendapatkan gambaran keseluruhan analisis. Nilai min secara keseluruhan boleh dilihat dari sudut yang umum dalam Rajah 1.

Rajah 2: Jumlah Keseluruhan Nilai Min Praujian dan Pascaujian



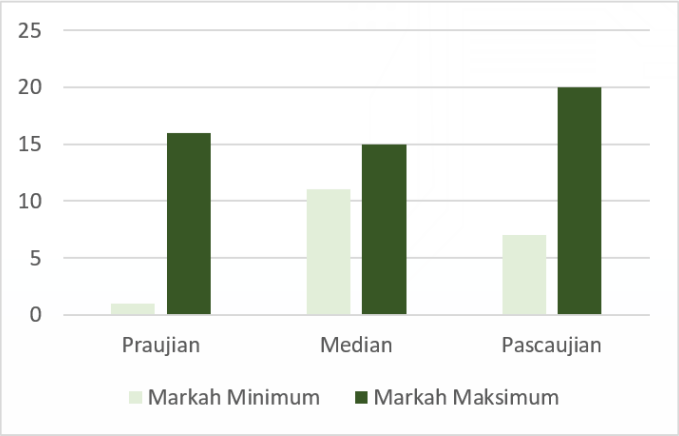
Berdasarkan Rajah 1, nilai keseluruhan min yang dicampurkan menunjukkan kenaikan yang positif, iaitu dari 10.47 ke 14.43. Julat antara kedua-dua markah didapati sebanyak 4.0. Dari sudut terperinci, nilai-nilai min yang dipecahkan kepada setiap kumpulan subjek boleh diteliti dalam Rajah 3 di bawah ini.

Rajah 3: Nilai Min Praujian dan Pascaujian Peringkat Kumpulan



Berdasarkan Rajah 2, nilai keseluruhan min bagi ketiga-tiga kumpulan tahap keupayaan menunjukkan kenaikan positif. Nilai min bagi kumpulan HP bagi praujian ialah 13.67 dan pascaujian ialah 17.67. Nilai min bagi kumpulan HP pula naik dari 10.07 ke 12.89. Kumpulan MTSP pula menunjukkan kenaikan min dari 5.47 hingga 11.47. Jika diteliti julat antara markah bagi ketiga-tiga kumpulan, jelas kumpulan MTSP mencapai julat antara markah tertinggi yakni 6.0 dan diikuti oleh kumpulan HP, sebanyak 4.0 dan paling rendah, iaitu kumpulan MP sebanyak 2.8. Faktor-faktor yang menyumbang kepada perbezaan ini mungkin boleh disimpulkan kepada kecekapan pengkaji mengajar ataupun keberkesanan tahap perancah yang diberikan terutama bagi kumpulan MTSP. Walau bagaimanapun, peningkatan nilai min ketiga-tiga kumpulan ini tetap memberangsangkan. Oleh itu, jumlah ini dapat disahkan kepada kenaikan yang signifikan. Selain itu, peningkatan yang serupa juga dapat dilihat dari sudut markah minimum, maksimum serta median penilaian praujian dan pascaujian.

Rajah 4: Markah Minimum, Maksimum dan Median Praujian dan Pascaujian



Berdasarkan Rajah 3, terdapat peningkatan sebanyak 6 markah bagi markah minimum dari 1 hingga 7. Pencapaian markah ini telah dicapai oleh beberapa subjek daripada kumpulan MTSP yang pada mulanya kurang pasti terhadap penghasilan kata terbitan meN- dan peN- pada awalnya. Bagi markah maksimum pula, terdapat peningkatan sebanyak 4 markah dan kenaikan ini diwakili oleh subjek dalam kumpulan HP. Jika diteliti nilai median pula, pengkaji mendapati turut terdapat kenaikan positif, iaitu 4 dari 11 ke 15 markah. Maka itu, dirumuskan bahawa kaedah inovatif yakni penggunaan Roda Imbuhan memang berkesan dan lebih sesuai bagi membantu subjek yang tahap keupayaannya lemah atau sederhana.

Analisis Dapatan Pemerhatian Guru

Kekuatan

Pertama, pengkaji mendapati bahawa subjek kajian lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mereka. Subjek kajian harus memutarkan sendiri Roda Imbuhan itu untuk mendapatkan

kombinasi padanan alomorf yang tepat untuk digandingkan berdasarkan huruf pertama kata dasar. Justeru, subjek lebih yakin dalam hal mengenal pasti dan menghasilkan kata terbitan.

Kedua, Roda Imbuhan ini boleh dianggap sebagai alat bantu mengajar untuk subjek yang pembelajaran mereka bersifat visual dan kinestetik (Gardner, 2006). Hal ini disebabkan subjek dapat memutarkan sendiri roda tersebut di samping melihat kombinasi padanan alomorf yang tepat bagi setiap huruf pertama kata dasar itu.

Ketiga, Roda Imbuhan ini turut membantu subjek dalam pembelajaran secara kendiri. Alat ini boleh dibawa dan digunakan di mana-mana lantas mudah dirujuk oleh subjek semasa menyelesaikan latihan mereka sama ada di sekolah mahupun di rumah.

Cabaran

Pengkaji telah meneliti dua kekurangan dalam pelaksanaan Roda Imbuhan ini. Pertama, ada segelintir subjek yang keliru kerana berpendapat bahawa imbuhan meN- dan peN- itu tetap bermaksud alomorf men dan pen. Oleh itu, kekeliruan itu harus dijelaskan dahulu pada tahap awal. Selain itu, terdapat pengecualian dalam penghasilan kata berimbuhan terutama apabila dalam padanan almorf pe yang tidak melalui proses pengguguran seperti contoh-contoh dalam Jadual 4.

Jadual 4: Senarai Kata Berimbuhan yang Terdapat Pengecualian

Tiada Pengguguran	Wujud Pengguguran
pesakit	penyakit
petinju	peninju
pesuruh	penyuruh

Pengecualian ini amat mengelirukan subjek kerana ada antara kata terbitan yang melalui proses pengguguran manakala

ada yang tidak lalu menghasilkan maksud yang berbeza. Perbezaan ini tidak dicerminkan dalam Roda Imbuhan dan ini merupakan suatu kekangan atau kekurangan dalam Roda Imbuhan.

Kedua, markah keseluruhan bagi bahagian A dan bahagian B dalam praujian dan pascaujian telah dijumlahkan secara keseluruhan. Penelitan tidak dilakukan secara terperinci bagi setiap bahagian. Oleh itu, terdapat sedikit ketidaktuntasan untuk meneliti keberkesanaan Roda Imbuhan itu sebagai alat dalam subjek menghasilkan kata terbitan meN- dan peN- dan juga dalam aspek pengenalpastian makna di sebalik imbuhan-imbuhan tersebut. Namun demikian, kenaikan positif yang dibincangkan pada awalnya tetap menyokong dan mengesahkan kajian ini keberkesanan yang positif dalam penggunaan Roda Imbuhan.

Penambahbaikan

Dari segi ketersauran pula, para pengkaji bersetuju bahawa kaedah inovatif ini memang membantu subjek dalam mempelajari imbuhan meN- dan peN-. Tambahan, mereka berpendapat Roda Imbuhan ini boleh dikembangkan untuk mengajar apitan meN-…-kan serta peN-...-an. Kemungkinan, alat ini juga dapat diubahsuai sedikit untuk mengajar imbuhan-imbuhan yang lain.

Kedua, ada cadangan untuk membesarkan Roda Imbuhan untuk penggunaan di dalam kelas semasa pengajaran Bahasa Melayu. Roda Imbuhan yang besar boleh dijadikan sebagai contoh atau juga sebagai tambahan sekiranya ada pelajar yang terlupa untuk membawanya ke sekolah. Mahupun tidak, terdapat banyak aplikasi generatif AI yang mungkin boleh digunakan untuk menjadikan Roda Imbuhan ini berbentuk digital dan digunakan dalam iPad. Namun, hal ini agak merumitkan dan penggunaan Roda Imbuhan kertas itu tetap mudah dan menjimatkan.

Walau bagaimanapun, jelas para pengkaji mendapati bahawa Roda Imbuhan ini boleh diperkenalkan kepada pelajar-pelajar pada peringkat darjah 3 lagi apabila pengajaran imbuhan awalan meN- dan peN- mula diajarkan secara eksplisit.

KESIMPULAN

Natijahnya, tidak boleh dinafikan bahawa landskap PdP semakin berubah lebih-lebih lagi apabila berhadapan dengan profil pelajar yang berbeza cara pembelajaran mereka. Lantas, guru-guru harus sentiasa peka dan memikirkan kaedah-kaedah inovatif agar dapat menarik minat pelajar-pelajar ini untuk memahami penggunaan bahasa Melayu terutama dalam komponen imbuhan dengan baik. Jelas, berdasarkan analisis dapatan kajian ini, Roda Imbuhan merupakan suatu alat bantu dalam PdP kata berimbuhan awalan meN- dan peN- yang berkesan.

Walaupun terdapat beberapa cabaran yang jelas mengekang keberkesanan alat ini, kekurangannya agak kecil dan tidak menandingi kekuatan alat ini. Penambahbaikan yang disarankan memang baik dan boleh dipertimbangkan lebih-lebih lagi untuk memulakan penggunaan Roda Imbuhan ini dari peringkat darjah 3. Sememangnya, Roda Imbuhan ini efektif dan boleh dicontohi oleh lebih banyak sekolah dalam pengajaran imbuhan.

RUJUKAN

Abdullah Hassan. (1987). *Pendekatan Mengajar Tatabahasa*. dalam Jurnal Dewan Bahasa, 29:1.

Ahmad Nazlan B Mohamed@Mahmood & Saidi B Mohd. 2010. *Permainan Roda Impian dalam meningkatkan kemahiran menyebut suku kata tertutup Jawi*. Seminar Penyelidikan Tindakan PISMP, hlm. 237-240.

Asmah Hj. Omar. (1993). *Nahu Melayu Mutakhir*. Kuala Lumpur. Dewan Bahasa dan Pustaka.

Chuen, Gan Fie and Mohamed Sally, Azlaini and Abdullah, Norul Safarinie (2020) *M&M wheels: a fun learning tool for nomenclature and classification of amines / Gan Fie Chuen, Azlaini Mohamed Sally and Norul Safarinie Abdullah.* In: The 9th International Innovation, Invention & Design Competition, 17 May - 10 Oct 2020, Perak, Malaysia.

Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences*: New horizons (Rev. ed.). Basic Books.

Grace Julan Chambers and Melor Yunus, *Enhancing Learners' Sentence Constructions via Wheel of Grammar*, Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities 25, no. 4 (2017): 1641–50.

Lutfi Abas. (1988). *Nahu Penambah Bahasa Malaysia*. Selangor: Fajar Bakti Sdn. Bhd

Majid Konting. (2000). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

04

Keberkesanan SKOP bagi Meningkatkan Kemahiran Membina Ayat Melalui ClassPoint

Norizawaty Sulaiman
norizawaty_sulaiman@schools.gov.sg

Nurfarazila Abdul Rahman
nurfarazila_abdul_azman@schools.gov.sg

Siti Zahirah Hidzir
Maria Humairah Roslan

Sekolah Rendah Xishan

Abstrak

Sesetengah pelajar mungkin mendapati menulis merupakan sesuatu yang mencabar, manakala yang lain mungkin cemerlang dalam bidang tersebut. Pembangunan kemahiran menulis dalam kalangan pelajar sekolah rendah merupakan proses yang beransur-ansur yang memerlukan latihan, bimbingan, dan kesabaran. Walau bagaimanapun, dengan perancangan dan penggunaan pendekatan serta kaedah yang sesuai, kebanyakan pelajar boleh meningkatkan kemahiran menulis mereka. Dengan itu, kemahiran membina ayat pelajar perlu diasah dari peringkat awal untuk mengukuhkan kemahiran menulis mereka di darjah 3 dan 4. Kajian ini meneliti keberkesanan membina ayat menggunakan teknik SKOP (Subjek, Kata Kerja, Objek, Peluasan). Pendekatan Bermain Secara Terarah (*Purposeful Play*) melalui penggunaan ICT (ClassPoint) juga telah diterapkan dalam kajian ini. Penggabungjalinan pendekatan struktural dan kreatif telah digunakan untuk melakarkan aktiviti pembelajaran yang berpusatkan pelajar. Dapatan kajian telah membuktikan bahawa teknik ini memberi kesan yang positif dalam pembinaan ayat pelajar.

Kata Kunci: membina ayat, teknik SKOP, ClassPoint

PENGENALAN

Kemahiran menulis melibatkan penggunaan minda untuk menghasilkan sesuatu yang dapat dibaca oleh orang lain. Pada peringkat darjah 2, pelajar telah didedahkan pada latihan menulis. Secara berperingkat, pelajar akan dibimbing guru untuk membina ayat dan seterusnya dipimpin untuk menghasilkan ayat mereka sendiri. Lazimnya, kebanyakan pelajar akan menghasilkan ayat-ayat yang ringkas. Menerusi pengajaran teknik SKOP, pelajar akan lebih terpandu dalam pembinaan ayat yang teratur dan berupaya untuk memperluas struktur ayat dengan menambah frasa penerang atau pelengkap.

Penggunaan ICT dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) merupakan satu perkara yang tidak asing lagi pada masa kini. Penggunaan ICT seperti ClassPoint, berupaya meningkatkan pelibatan pelajar, mengekalkan pengetahuan yang diperoleh dan menggalakkan pembelajaran kendiri serta secara kolaboratif. ClassPoint merupakan sebuah perisian yang disepadukan dengan PowerPoint. ClassPoint mengandungi pelbagai fungsi yang dapat membantu para pendidik untuk mengajar dengan lebih cekap tanpa menukar atau menggunakan banyak aplikasi yang berbeza semasa mengajar. Melalui penggunaan ClassPoint, pembelajaran bersifat lebih interaktif dan menggalakkan pelajar untuk mengambil bahagian dalam aktiviti pembelajaran yang dijalankan. Respons daripada pelajar dapat disimpan dan digunakan secara langsung sebagai maklum balas untuk memperbaik proses pengajaran dan pembelajaran.

PERNYATAAN MASALAH

Pelajar darjah 3 perlu menulis karangan berdasarkan gambar bersiri sebagai salah satu bahagian yang diuji dalam peperiksaan akhir tahun. Hal ini menimbulkan keprihatinan dalam kalangan guru Bahasa Melayu akan keupayaan dan kesediaan pelajar

untuk menulis sesebuah perenggan. Bagi memenuhi keperluan ini, pelajar perlu terlebih dahulu mempunyai kemahiran menulis ayat lengkap. Keprihatinan ini timbul kerana pemberatan yang lebih diperuntukkan bagi kemahiran bertutur dan membaca semasa pelajar berada di darjah 1 dan 2.

Berdasarkan pemantauan yang dijalankan oleh pengkaji, pelajar darjah 2 didapati secara umumnya dapat bertutur dan membaca. Namun, dari segi kemahiran menulis pula, kebanyakan daripada mereka hanya dapat menulis di tahap frasa. Mereka tidak dapat menulis ayat yang lengkap berdasarkan struktur ayat yang betul, menggunakan tatabahasa yang tepat dan memilih kosa kata yang sesuai. Isu ini perlu ditangani sebelum pelajar ini melangkah ke darjah 3. Pada peringkat darjah 3 ini, kemahiran menulis menjadi salah satu komponen yang penting dalam penilaian akhir tahun iaitu penulisan karangan.

Bagi mengatasi permasalahan ini, guru sedar akan kepentingan pelajar yang harus dilengkapi dengan keupayaan asas untuk menulis ayat yang lengkap. Pelajar perlu mengenal pasti struktur ayat yang sempurna tentang ayat seperti subjek, predikat dan objek.

Justeru, satu usaha bagi membantu meningkatkan keupayaan pelajar membina ayat-ayat yang lengkap telah dijalankan melalui satu pengajaran yang inovatif dan berbentuk pembelajaran yang bersifat interaktif. Penggunaan ICT dalam bentuk aplikasi ClassPoint dipilih bagi menyokong pembelajaran yang berpusatkan pelajar.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meningkatkan keupayaan pelajar untuk membina ayat yang lebih luas; dan

2. meneliti keberkesanan teknik SKOP dalam pembinaan ayat.

KAJIAN LEPAS

Pembinaan ayat yang mudah merupakan salah satu kemahiran penting yang perlu digarap para pelajar semasa mereka berada di darjah 1 hingga darjah 3. Jika tidak, pelajar ini akan menghadapi masalah dari segi penulisan ayat yang kompleks pada tahun-tahun berikutnya (Miin et al, 2019). Oleh yang demikian, guru perlu mengambil langkah awal untuk memastikan pelajar sudah berupaya untuk membina ayat yang mudah sebelum mereka masuk ke peringkat yang lebih tinggi. Pelajaran membina ayat merupakan satu pembelajaran yang mencabar bagi pelajar. Menurut Siti Hajar (2009), menulis bukanlah sesuatu yang mudah dilakukan kerana ia melibatkan beberapa aspek kemahiran. Pelajar harus berupaya untuk menulis perkataan dan ayat serta melahirkan idea melalui pelbagai penulisan kreatif yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman peribadi dengan menggunakan ayat gramatis, tanda baca dan ejaan yang betul serta tulisan yang jelas dan kemas. Oleh yang demikian, guru perlu menggunakan kaedah pengajaran yang dapat merangsang minat dan menggalakkan pelibatan aktif pelajar untuk mencapai hasil pembelajaran (Li & Razali, 2019).

Antara kaedah pengajaran yang dapat menggalakkan pelibatan aktif pelajar adalah melalui pendekatan Bermain Secara Terarah yang diterapkan melalui penggunaan aplikasi ClassPoint. Bermain Secara Terarah merupakan strategi

pengajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan seperti interaktif, bermain peranan, cabaran, dan ganjaran ke dalam sesi pengajaran, pelajar lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dan menikmati proses pembelajaran. Penggunaan ICT, khususnya aplikasi seperti ClassPoint, membolehkan pendidik untuk menyampaikan bahan pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Melalui penggunaan ICT, pendidik dapat mencipta soalan-soalan interaktif, kuiz, atau aktiviti-aktiviti yang melibatkan pelibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran. Dengan adanya elemen-elemen permainan dalam pengajaran secara digital, pelajar dapat belajar sambil berinteraksi dengan bahan pembelajaran dengan lebih menyeronokkan dan menarik.

Melalui gabungan pendekatan Bermain Secara Terarah dengan penggunaan ClassPoint, para pelajar disediakan dengan pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan dan menyeronokkan. Mereka lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan memperkukuhkan pemahaman serta kemahiran yang dipelajari. Dengan demikian, pendekatan ini dapat membantu meningkatkan prestasi akademik dan minat pelajar dalam pembelajaran. Menurut Dr Josephine Ng (2014), bermain ialah cara semula jadi kanak-kanak belajar tentang diri mereka dan dunia di sekeliling mereka. Mereka akan melibatkan diri secara aktif melalui perbincangan dengan guru dan rakan-rakan untuk mengetahui dan menguasai serta membina konsep dan kemahiran asas untuk pembelajaran sepanjang hayat. Hague dan Payton (2010) juga menjelaskan bahawa pelajar didapati cenderung dan mahir dalam mengadaptasi strategi dan proses pembelajaran mereka secara kendiri apabila proses pembelajaran mereka melibatkan penggunaan teknologi digital.

Menurut Hayes (2009), mnemonik merupakan satu strategi yang menyokong daya ingatan dan pelajar boleh mengekod data dengan lebih baik dan mudah untuk diingati. Oleh sebab itu, penggunaan akronim SKOP yang sejauh ini belum pernah digunakan dalam PdP Bahasa Melayu, kini diperkenalkan untuk menyokong proses pembelajaran Bahasa Melayu. Penggunaan akronim SKOP membantu pelajar untuk mengingat perkara-perkara penting yang perlu diambil kira semasa membina ayat. SKOP merupakan satu teknik belajar inovatif yang dirancang agar pembelajaran kemahiran penulisan menjadi mudah difahami dan membantu pelajar membina ayat yang berstruktur.

KAEDAH KAJIAN

Kajian pembelajaran ini melibatkan pengumpulan dan penelitian data yang berbentuk kuantitatif. Pengkaji menjalankan aktiviti prapembelajaran dan aktiviti pascapembelajaran yang memerlukan subjek untuk membina ayat berdasarkan gambar yang sama. Data yang dikumpulkan akan membandingkan kebolehan subjek untuk membina ayat semasa prapembelajaran dan pascapembelajaran. Data yang terkumpul akan memperlihatkan kesan pengajaran dan sama ada subjek telah mengaplikasikan teknik SKOP dengan tepat.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 24 orang pelajar darjah 2 dalam kumpulan aras keupayaan yang pelbagai. Kebanyakan subjek ini sudah boleh membaca dan menulis. Namun, mereka mempunyai penguasaan kosa kata yang terhad. Antara sebabnya adalah kecenderungan mereka untuk berbahasa Inggeris. Terdapat 7 orang subjek yang berada dalam tahap praaras kebolehan dan subjek-subjek ini masih memerlukan bimbingan dalam kemahiran membaca dan menulis.

Instrumen Kajian

Subjek hanya memerlukan iPad yang sudah dipasang perisian ClassPoint. Terdapat pelbagai fungsi dalam ClassPoint dan antara yang digunakan ialah Awan Kata *(Word Cloud)*, Soalan Beraneka Pilihan (MCQ), Respons Bebas *(Short Answer)*, Mengisi Tempat Kosong (FIB) dan Undian *(Poll)*.

Prosedur Kajian

Rajah 1: Awan Kata

Contoh Kata Nama | *Contoh Kata Kerja*

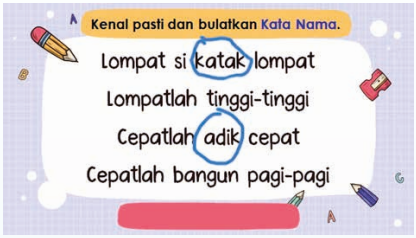
Kajian telah dilaksanakan pada Penggal 3 kerana subjek sudah mempelajari golongan Kata Nama dan Kata Kerja. Pengajaran secara eksplisit ini telah dijalankan selama dua hari yang mengambil masa tiga jam. Sebelum pengajaran bermula, setiap subjek diberikan sebuah peranti iPad.

1. Bagi aktiviti prapembelajaran, subjek dikehendaki untuk membina sepotong ayat berdasarkan gambar yang diberikan. Daripada ayat-ayat yang telah dibina, pengkaji dapat meneliti kemahiran subjek dalam pembinaan ayat.

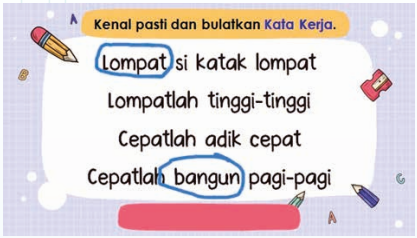
2. Pada permulaan pengajaran, subjek menonton video yang menerangkan tentang golongan kata. Melalui video ini, subjek mengimbas kembali pada subjek Kata Nama dan Kata Kerja. Selepas itu, melalui penggunaan fungsi Awan Kata, subjek menaipkan satu contoh Kata Nama dan Kata Kerja. Berdasarkan respons subjek, pengkaji dapat mengetahui pengetahuan sedia ada subjek.

3. Bagi aktiviti lanjutan, video lagu yang bertajuk 'Katak si Katak Lompat' dimainkan. Berdasarkan lirik lagu tersebut, subjek membulatkan Kata Nama dan Kata Kerja. Aktiviti yang seterusnya merupakan permainan kuiz sebagai aktiviti pengukuhan. Dalam aktiviti ini, subjek dikehendaki untuk memilih golongan kata yang betul bagi setiap gambar yang dipaparkan dalam slaid. Strategi Bermain Secara Terarah yang diterapkan ini menggalakkan penyertaan subjek dalam aktiviti yang dirancangkan untuk mereka sertai dan menggalak penyertaan mereka dalam aktiviti pembelajaran.

Rajah 2: Lukisan Pada Slaid (Slide Drawing)

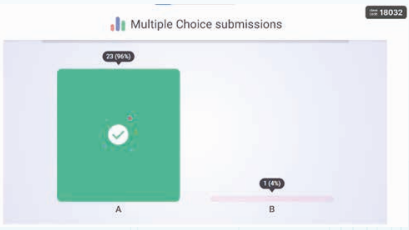


Bulatkan Kata Nama

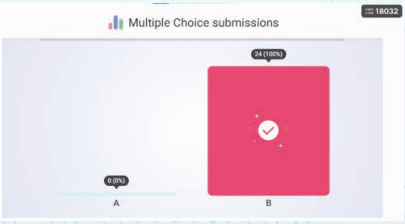


Bulatkan Kata Kerja

Rajah 3: Soalan Beraneka Jawapan (MCQ)



Kata Nama



Kata Kerja

4. Setelah itu, pengkaji akan menjelaskan objektif pelajaran iaitu subjek mempelajari binaan ayat dengan menggunakan teknik SKOP. Pengkaji menerangkan dengan lebih eksplisit tentang akronim SKOP dan memberikan contoh-contoh yang sesuai. Selepas penerangan bagi setiap komponen, aktiviti kuiz dijalankan untuk menguji pemahaman subjek.

Rajah 4: Slaid-slaid Penerangan SKOP

5. Sebelum akhir pengajaran, aktiviti pascapembelajaran dijalankan. Subjek sekali lagi, membina ayat tetapi kali ini subjek harus membina ayat berdasarkan teknik SKOP. Menerusi jawapan subjek, pengkaji dapat mengumpulkan data dan memberikan maklum balas secara langsung.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

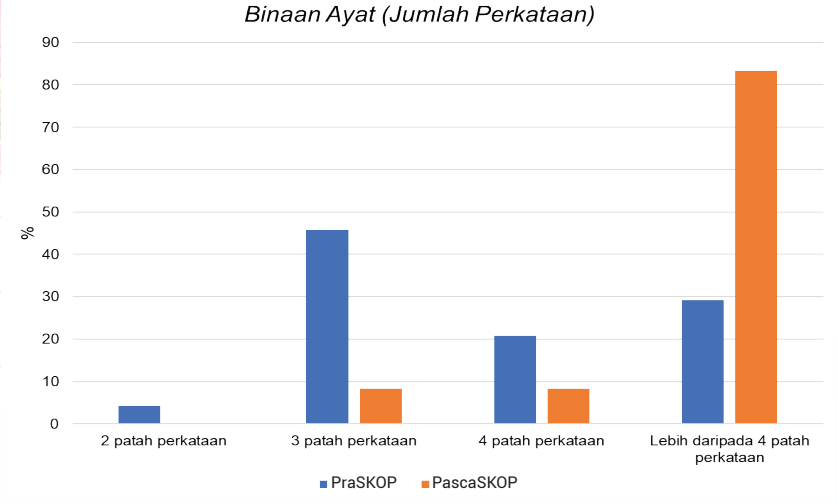
Dapatan kajian yang digunakan merupakan data kuantitatif yang meneliti mutu penulisan ayat dalam kalangan subjek sebelum dan selepas melalui pembelajaran SKOP. Faktor-faktor yang dipertimbangkan ialah jumlah perkataan dalam ayat (sila rujuk Rajah 5) dan kehadiran komponen Subjek, Kata Kerja,

Objek dan Peluasan dalam ayat (sila rujuk Rajah 6). Selain itu, dapatan kajian kuantitatif ini juga memperlihatkan faktor-faktor yang menyumbang kepada peningkatan mutu penulisan subjek pascapembelajaran SKOP iaitu keyakinan subjek (sila rujuk Rajah 7) dan daya ingat subjek bagi akronim SKOP (sila rujuk Rajah 8). Akhir sekali, dapatan kajian juga mengetengahkan pandangan subjek tentang keberkesanan SKOP dalam penulisan ayat (sila rujuk Rajah 9) dan faktor-faktor lain (sila rujuk Rajah 10) yang menyumbang pada keberkesanan intervensi tersebut.

Penjanaan Ayat yang Lebih Luas

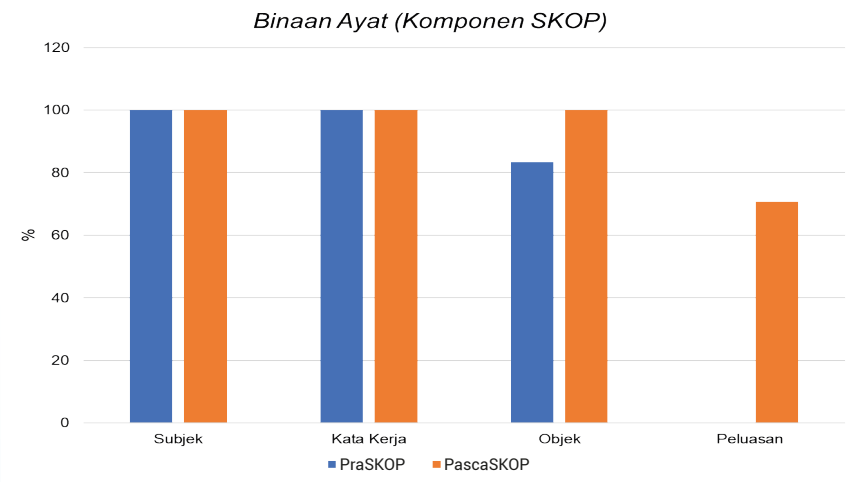
Rajah 5 memperlihatkan peningkatan dalam jumlah perkataan yang digunakan dalam ayat subjek. Bagi prapembelajaran SKOP, 45.8% daripada subjek berkeupayaan untuk menulis ayat gramatis menggunakan tiga patah perkataan seperti 'Ana membaca buku' dan 'Ali bermain bola'. Meskipun 20.8% daripada subjek menggunakan 4 patah perkataan dan 29.2% daripada subjek menggunakan lebih daripada 4 patah perkataan, ayat mereka terhad kepada komponen Subjek, Kata Kerja dan Objek sahaja seperti 'Amy sedang membaca buku.' dan 'Murid-murid sedang bermain dan belajar'. Bagi pascapembelajaran SKOP, 83.3% daripada subjek berkeupayaan untuk menulis lebih daripada 4 patah perkataan, sementara 8.3% menggunakan empat patah perkataan dan 8.3% menggunakan tiga patah perkataan. Peratusan kecil subjek yang menggunakan tiga dan empat patah perkataan dalam ayat merupakan subjek daripada aras keupayaan rendah.

Rajah 5: Binaan Ayat (Jumlah Perkataan)



Rajah 6 pula memperlihatkan penggunaan setiap komponen SKOP dalam ayat pascapembelajaran SKOP bagi kebanyakan subjek. Bagi pascapembelajaran SKOP, kebanyakan subjek berjaya menggunakan setiap komponen SKOP dalam ayat seperti "*Adrianna sedang membaca buku di perpustakaan.*" dan *"Ana bermain mainan di meja*". Keberkesanan teknik SKOP dalam penjanaan ayat yang lebih luas jelas terbukti apabila komponen 'Peluasan' dalam ayat meningkat daripada 0% prapembelajaran SKOP kepada 70.8% pascapembelajaran SKOP. Selepas sesi pengukuhan dijalankan menggunakan contoh-contoh ayat yang diberikan rakan-rakan, subjek yang tidak menggunakan 'Peluasan' dalam ayat mereka diberikan peluang untuk mencuba sekali lagi. Di akhir percubaan ketiga, kesemua subjek mampu membina ayat yang lebih luas menggunakan teknik SKOP.

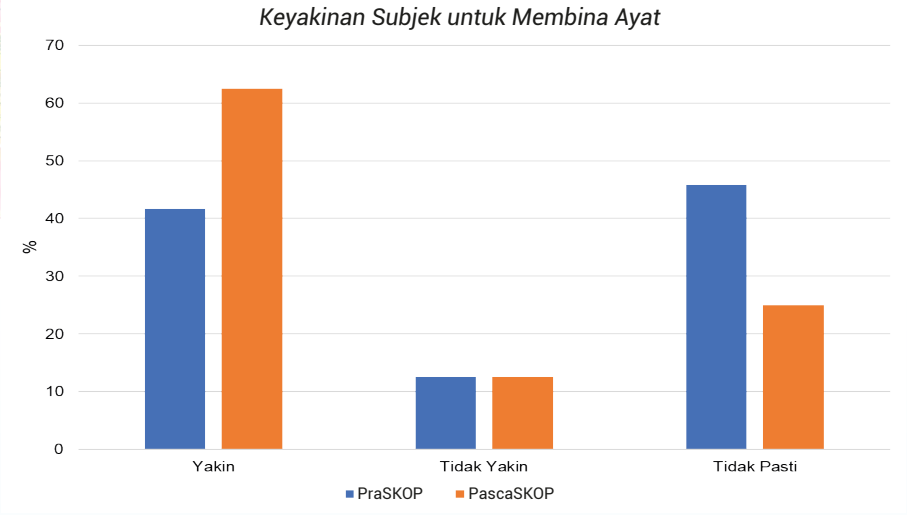
Rajah 6: Binaan Ayat (Komponen SKOP)



Meningkatkan Minat untuk Belajar

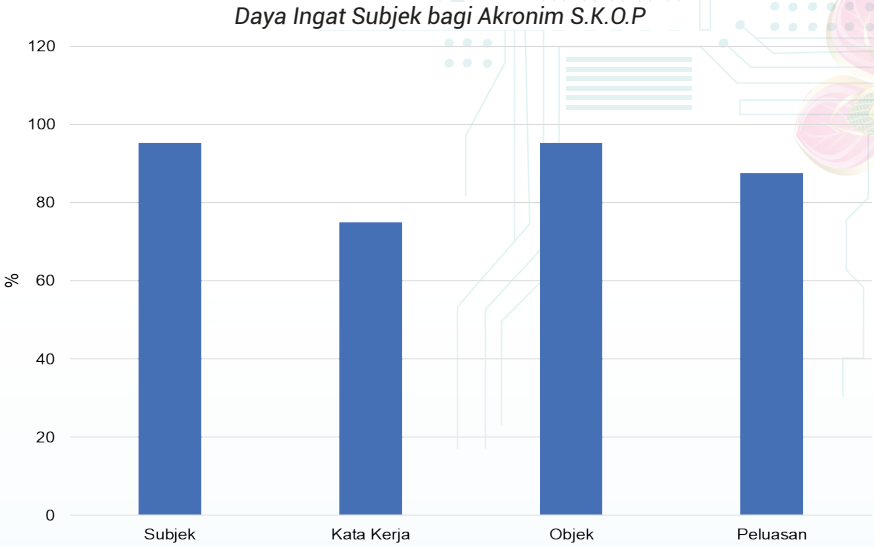
Rajah 7 memperlihatkan peningkatan dalam keyakinan subjek untuk membina ayat pascapembelajaran SKOP. Bagi prapembelajaran SKOP, 41.7% daripada subjek menyatakan keyakinan mereka untuk menulis ayat manakala 45.8% tidak pasti bagaimana untuk menulis ayat yang lengkap. Pada akhir pembelajaran SKOP, jumlah subjek yang menyatakan mereka yakin untuk membina ayat meningkat kepada 62.5% manakala jumlah subjek yang tidak pasti menurun kepada 25%. Jumlah kecil subjek yang tidak yakin untuk membina ayat mengekalkan pilihan mereka pada pascapembelajaran SKOP. Subjek yang membentuk 12.5% ini merupakan subjek daripada aras keupayaan rendah yang masih menerima bimbingan untuk mengeja dan membaca.

Rajah 7: Keyakinan Subjek untuk Membina Ayat



Rajah 8 yang berikut memaparkan kebolehan untuk mengimbas kembali makna bagi keempat-empat komponen dalam akronim SKOP. Dapatan ini memperlihatkan bahawa teknik SKOP mampu untuk meningkatkan keyakinan subjek untuk membina ayat. Keyakinan dalam diri merupakan batu loncatan bagi mereka untuk terus berusaha dan berdaya bingkas dalam menyahut cabaran-cabaran pembelajaran yang bakal mereka hadapi. Keyakinan ini dapat dikaitkan dengan kebolehan untuk mengingati semula akronim SKOP yang ringkas dan mudah digarap.

Rajah 8: Daya Ingat Subjek bagi Akronim SKOP

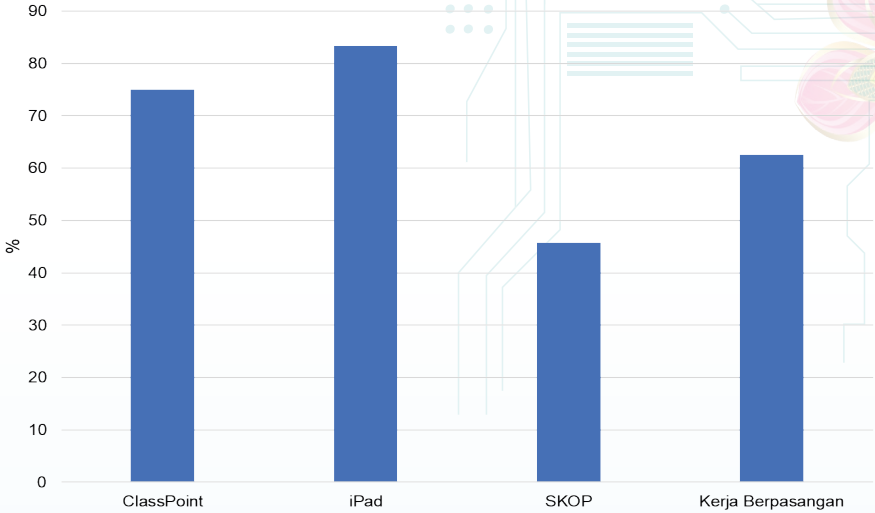


Rajah 9 memperlihatkan keberkesanan teknik SKOP daripada sudut pandangan subjek. 83.3% daripada subjek mengakui keberkesanan teknik SKOP dalam penulisan ayat. Dapatan ini selari dengan bukti keupayaan subjek untuk membina ayat yang lebih luas berbanding dengan binaan ayat prapembelajaran SKOP.

Rajah 9: Pandangan Murid tentang Keberkesanan SKOP

Rajah 10 pula memaparkan pilihan subjek tentang faktor-faktor yang menyumbang kepada keseronokan pelajaran SKOP. Faktor yang menyumbang pada keseronokan pembelajaran ialah penggunaan alat teknologi – iPad (83.3%) dan peranti ClassPoint (75%). Ini memperlihatkan kepentingan penggunaan wadah yang sesuai untuk menyokong penyampaian pelajaran yang bersifat linguistik dan penerapan strategi Bermain Secara Terarah untuk menarik minat dan mengekalkan tumpuan pelajar sepanjang waktu pembelajaran.

Rajah 10: Faktor yang Menyumbang Pada Keseronokan Pelajaran



KESIMPULAN

Berdasarkan dapatan kajian, hampir kesemua pelajar telah berupaya untuk meningkatkan kemahiran membina ayat dengan menggunakan teknik SKOP. Meskipun terdapat sebilangan pelajar yang masih memerlukan bimbingan guru, mereka sudah dapat mengenal pasti komponen asas yang diperlukan untuk membina ayat iaitu SKOP. Dalam contoh-contoh ayat yang dihasilkan pelajar semasa aktiviti prapembelajaran dan pascapembelajaran, dapat dilihat kesilapan ejaan dan juga tanda baca. Terdapat beberapa pelajar yang masih memerlukan bimbingan guru dalam bahagian ejaan. Melalui latihan menulis yang berterusan dan progresif, pelajar akan dapat mempertingkatkan keupayaan mereka untuk membina ayat yang lebih kompleks dengan penggunaan kosa kata yang lebih meluas tanpa kesilapan ejaan dan tanda baca.

Sebagai seorang pendidik, guru memainkan peranan penting dalam membuat pemilihan dari segi penggunaan bahan, teknik, kaedah dan pendekatan dalam PdP. Ia harus selari dan saling melengkapi untuk menjamin pencapaian objektif PdP. Sejajar dengan matlamat Kementerian Pendidikan, guru harus menjadikan pelajar sebagai tumpuan utama dalam proses pembelajaran. PdP yang berpusatkan pelajar akan mendorong mereka untuk melibatkan diri secara aktif dan meningkatkan kemahiran berfikir di samping menimbulkan keseronokan semasa belajar.

RUJUKAN

Bong, E.Y. and Chatterjee, C., 2021. The use of a ClassPoint tool for student engagement during online lesson. In Proceedings of the Asian Conference on Education.

Education Sector: Challenges and Opportunities. Early Childhood Education Journal.

Miin, W. P., Rou, L. Y., & Yunus, M. M. (2019). Google Docs: Step by step sentence construction for primary school marginal passing rate pupils. Creative Education, 10(02), 237.

Mokhtar, I. A., Salleh, H., & Xun, K. W. Leading Change in the Singapore Pre-School

Ng, J. (2014). The Impact of Children's Learning during a Curriculum Reform in Singapore. International Research in Early Childhood Education, 5(1), 11-26.

Siti Hajar Abdul Aziz (2011), Siri Pendidikan Guru: Bahasa Melayu I, Shah Alam: Oxford fajar Sdn Bhd.

Stalder, D. R. (2005). Learning and Motivational Benefits of Acronym Use in Introductory Psychology. Teaching of Psychology.

Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah (2015). Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Singapura.

Tang Wee Teo, Yaw Kai Yan, Woei Ling Monica Ong, Mei Ting Goh (2018). Affordances of Purposeful Play: Science Education Research and Practice in Asia-Pacific and Beyond.

05

Memperkukuh Kosa Kata Pelajar Melalui Papan Permainan Jejak Aksara

Nurul Nadhirah Nasdi
nurul_nadhirah_nasdi@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Corporation

Abstrak

Penguasaan kosa kata merupakan aspek penting yang perlu dikuasai dalam pembelajaran Bahasa Melayu di peringkat sekolah rendah. Namun, penguasaan kosa kata pelajar berada di tahap yang membimbangkan. Pelajar didapati sukar memahami kandungan teks dan sering berhadapan dengan masalah kosa kata dalam penulisan. Bagi mengatasi masalah ini, sebuah papan permainan Jejak Aksara telah dihasilkan untuk memperkukuh kosa kata pelajar dalam suasana yang menyeronokkan. Terdapat 12 pelajar darjah 3 yang telah dikenal pasti sebagai subjek kajian. Mereka terdiri daripada pelajar berkeupayaan rendah dan sederhana. Dapatan kajian menunjukkan bahawa lebih daripada 90 peratus pelajar dapat menggunakan kosa kata yang telah mereka pelajari semasa bermain papan permainan Jejak Aksara. Ini menunjukkan bahawa guru boleh menggunakan kaedah berunsurkan papan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran kosa kata.

Kata Kunci: kosa kata, memperkukuh, menyeronokkan, papan permainan

PENGENALAN

Menurut Kementerian Pendidikan Singapura (MOE), penguasaan kosa kata adalah antara objektif pembelajaran Bahasa Melayu di peringkat sekolah rendah. Pelajar perlu mengetahui penggunaan kosa kata dengan tepat terutamanya dalam aspek penulisan dan pertuturan. Decarrico (2001:287) turut berpendapat bahawa kosa kata merupakan nadi dalam menguasai sesuatu bahasa.

Namun demikian, secara umum, pelajar didapati lemah dalam penguasaan kosa kata. Ini disebabkan penggunaan dan pendedahan terhadap bahasa Melayu yang semakin berkurangan dalam kehidupan seharian (Banci Penduduk Singapura, 2020). Maka itu, sebuah papan permainan yang dipanggil Jejak Aksara telah dihasilkan untuk meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar. Penggunaan papan permainan didapati bukan sahaja menggalakkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan, malah dapat memberikan ruang kepada pelajar untuk mengaplikasikan perkataan-perkataan yang telah dipelajari di dalam bilik darjah (Treher, 2011). Menurut Viray (2016), papan permainan dapat meningkatkan prestasi pembelajaran dan meluaskan perbendaharaan kata pelajar. Papan permainan Jejak Aksara merupakan idea inovatif pengkaji dan mendapat inspirasi daripada gabungan papan permainan Bananagrams, Sahibba dan Saboteur.

Selain bentuknya yang inovatif, papan permainan Jejak Aksara turut memberi autonomi kepada pelajar untuk membina perkataan berdasarkan jubin huruf dan kad permainan yang telah disediakan. Pembelajaran yang berpaksikan permainan atau *game-based learning* mempunyai elemen persaingan yang dapat meningkatkan motivasi pelajar secara ekstrinsik dan mendorong pelajar untuk terus berusaha (Van Eck & Dampsey, 2002). Elemen persaingan yang memerlukan pelajar untuk memikirkan strategi

yang berkesan dalam mencapai objektif semasa bermain permainan tersebut turut diketengahkan. Justeru, kertas kajian ini ingin meneroka penggunaan papan permainan Jejak Aksara dalam memperkukuh kosa kata pelajar di samping meningkatkan motivasi mereka.

PERNYATAAN MASALAH

Kosa kata merupakan aspek yang penting dalam penguasaan sesuatu bahasa (Cameron, 2001). Dengan mengukuhkan dan meningkatkan penguasaan perbendaharaan kata, pelajar dapat menggunakan dan mengaplikasikan pengetahuan kosa kata bahasa Melayu dalam kehidupan seharian dengan lancar, betul dan berkesan (Kementerian Pendidikan Singapura, 2015). Penguasaan kosa kata juga dapat memberi kesan positif kepada kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis yang merupakan asas kepada perkembangan bahasa pelajar di sepanjang alam persekolahan mereka. Bahkan, penguasaan kosa kata juga berkait rapat dengan pencapaian pelajar dalam sesuatu bahasa.

Namun demikian, kelemahan berbahasa dalam bahasa Melayu terserlah apabila pelajar didapati lemah dalam penguasaan kosa kata. Ini termasuk kesukaran memahami makna atau takrifan bagi perkataan-perkataan yang dibaca atau diuji. Pelajar yang gagal kebanyakannya ialah pelajar yang berkebolehan sederhana dan lemah disebabkan perbendaharaan kata mereka yang agak terhad. Ini dapat dilihat melalui pencapaian ujian kosa kata yang dijalankan oleh guru. Di samping itu, pelajar juga didapati kurang bermotivasi untuk mempelajari kosa kata baharu. Ini kerana kebanyakan pelajar lebih gemar menggunakan bahasa Inggeris dalam pertuturan seharian mereka. Perkara ini turut disokong oleh Banci Penduduk Singapura (2020) yang menunjukkan bahawa terdapat peningkatan dalam penggunaan

bahasa Inggeris di rumah. Oleh yang demikian, pengkaji telah mengorak langkah dengan memikirkan strategi yang inovatif untuk menarik minat pelajar agar menggunakan bahasa Melayu sambil mengukuhkan dan meningkatkan perbendaharaan kata mereka. Inisiatif tersebut melahirkan usaha guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah Corporation menghasilkan sebuah papan permainan Jejak Aksara untuk diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk:

1. meneliti keberkesanan penggunaan papan permainan dalam memperkukuh kosa kata pelajar; dan

2. meningkatkan motivasi pelajar dalam mengukuhkan penguasaan kosa kata.

KAJIAN LEPAS

Menurut kajian Viray (2016), pelibatan pelajar dalam pembelajaran yang menerapkan papan permainan dapat memberi kesan yang positif terhadap pembelajaran mereka iaitu pelajar dapat menunjukkan peningkatan dalam pencapaian akademik mereka. Dengan menggunakan papan permainan dalam pendidikan, ini dapat mendedahkan pelajar kepada pengalaman pembelajaran yang autentik dengan menggabungkan teori pengajaran dan pembelajaran secara amali. Setelah mereka mempelajari sesuatu perkataan (teori pembelajaran), mereka dapat menggunakan jubin-jubin huruf yang disediakan dalam papan permainan itu untuk membina perkataan secara berkumpulan.

Penggunaan papan permainan dalam pendidikan merupakan set pengajaran yang menarik dan inovatif bagi meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar. Papan permainan

juga dapat menggalak penjanaan dan penggunaan kosa kata dalam suasana yang menyeronokkan secara kolaboratif dan berstruktur. Menurut Vygotsky (1934), pembelajaran dapat diraih apabila pelajar dapat bekerjasama dengan rakan sebaya atau mendapat bantuan daripada rakan yang lebih mahir dalam sesuatu tugas dengan melibatkan diri dalam sesebuah permainan (Doolittle, 1995).

Selain itu, kajian oleh Sulistianingsih, Febriani & Pradjarto (2019), turut menerangkan tentang keberkesanan papan permainan dalam pembelajaran kosa kata. Selain mendorong pelajar untuk mencapai matlamat individu untuk menjadi seorang pemenang, papan permainan tersebut turut menggalakkan pembelajaran secara aktif dan kolaboratif dengan bekerjasama dan bertukar-tukar pendapat dalam kumpulan mereka.

Oleh itu, berdasarkan kajian lalu yang dibincangkan di atas, pengkaji ingin memperlihatkan bagaimana penerapan dan penggunaan papan permainan mampu menambah nilai dan meningkatkan pembelajaran kosa kata pelajar di dalam bilik darjah.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini merupakan sebuah kajian kuantitatif. Maklum balas subjek diperoleh melalui borang renungan yang diberikan secara individu selepas bermain papan permainan tersebut. Permainan Jejak Aksara merupakan sebuah permainan yang boleh digunakan sebagai bahan sampingan dan alat pengukuhan di penghujung pembelajaran sesebuah unit dalam buku teks. Ini termasuk mendedahkan subjek kepada konsep golongan kata seperti Kata Nama Am, Kata Kerja dan Kata Adjektif. Meskipun papan permainan ini hampir sama dengan permainan Sahibba dan Bananagrams yang memerlukan subjek untuk membina perkataan berdasarkan jubin-jubin huruf, elemen keseronokan

dan penerokaan yang terdapat dalam permainan Jejak Aksara telah ditambah nilai dan diubah untuk menghasilkan idea yang baharu. Malah, permainan ini merupakan sebuah permainan yang fleksibel dan boleh dikawal oleh pengkaji. Di akhir setiap aktiviti permainan, pengkaji menjalankan tinjauan menerusi borang kaji selidik yang berbentuk renungan individu untuk mengetahui pendapat dan pandangan subjek terhadap papan permainan Jejak Aksara.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 12 orang pelajar darjah 3. Mereka terdiri daripada subjek pada aras kebolehan dan praaras kebolehan. Terdapat 6 subjek praaras kebolehan dan 6 subjek pada aras kebolehan.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang telah digunakan dalam kajian ini berbentuk catatan renungan secara individu. Subjek juga dikehendaki mencatatkan renungan mereka ketika bermain permainan Jejak Aksara dalam borang renungan.

Setelah bermain papan permainan Jejak Aksara, subjek diberikan lembaran dalam bentuk A5 sebagai renungan. Melalui renungan ini, pengkaji dapat memberi maklum balas kepada subjek selepas mereka bermain permainan tersebut. Pengkaji juga boleh membuat tinjauan mengenai pembelajaran yang dilalui subjek bukan sahaja dari segi perkataan yang telah dipelajari tetapi juga dari segi struktur ayat, pemaknaan dan nahu tatabahasa. Ini turut digunakan sebagai bahan bukti dalam proses pembelajaran mereka dan juga bahan rujukan bagi pengkaji untuk mengolah dan menambah nilai pengajaran selanjutnya.

Prosedur Kajian

Keizinan ibu bapa diperoleh sebelum subjek terlibat dalam kajian ini. Kajian ini dijalankan selepas waktu kurikulum sebanyak tiga sesi. Setiap sesi mengambil masa sekitar dua jam. Bagi setiap sesi, pengkaji akan menerangkan cara bermain papan permainan Jejak Aksara. 4 subjek akan bermain bagi setiap sesi. 2 subjek mewakili Hang Lekir dan 2 subjek yang lain mewakili Hang Lekor.

Papan permainan Jejak Aksara bertemakan sejarah Melayu. Dengan menyisipkan elemen kesultanan dan kepahlawanan, ini dapat menarik minat subjek dan meningkatkan lagi kesedaran mereka terhadap legenda orang Melayu. Dalam setiap set permainan terdapat bahan-bahan berikut:

1. Satu set buku kecil yang mengandungi arahan untuk digunakan sebagai garis pandu cara bagaimana untuk bermain papan permainan tersebut seperti di Rajah 1.
2. Papan Permainan Jejak Aksara
3. Beg jubin berhuruf yang dibahagikan kepada huruf vokal dan konsonan
4. Kad Nasib Badan
5. Senarai perkataan yang dibahagikan mengikut golongan kata - Kata Nama Am, Kata Kerja dan Kata Adjektif
6. Lembaran A5 kosa kata untuk subjek isikan semasa bermain
7. Buku teks dan/atau Kamus Dewan

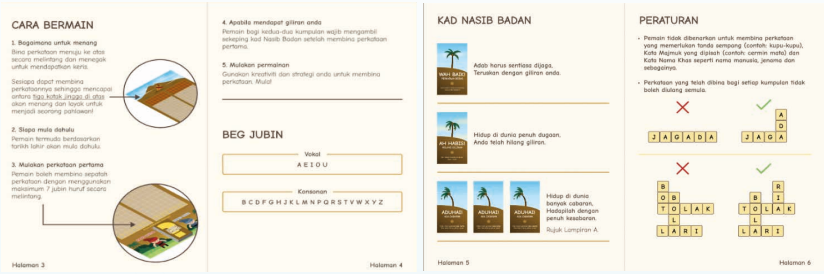
Permainan papan permainan Jejak Aksara bermula dengan kisah berikut:

Beginilah kisahnya…

> *Di Kampung Ledang, ada dua orang lelaki yang bernama Hang Lekor dan Hang Lekir. Mereka gagah dan mahir bersilat. Pada suatu hari, Sultan ingin mengadakan sebuah pertandingan. Pemenang yang berjaya akan mendapat keris Bestari dan akan digelar sebagai seorang pahlawan. Keris itu terletak di puncak Gunung Cerdik.*

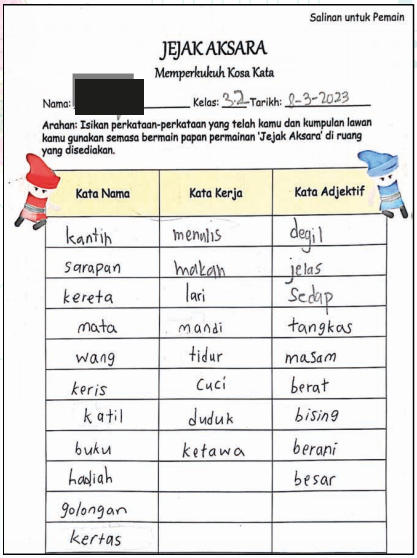
Subjek akan membaca arahan sebelum bermain dan cara bermain papan permainan Jejak Aksara dalam Rajah 1 di bawah ini.

Rajah 1: Peraturan Bermain Papan Permainan Jejak Aksara



Semasa bermain papan permainan itu, subjek akan mencatatkan perkataan-perkataan yang telah mereka gunakan dan menggolongkan perkataan-perkataan tersebut mengikut golongan kata, iaitu Kata Nama Am, Kata Kerja dan Kata Adjektif berdasarkan kad permainan yang diberikan. Subjek akan mencatatkan perkataan-perkataan yang telah mereka gunakan semasa bermain dalam lembaran A5 tersebut (rujuk Rajah 2).

Rajah 2: Lembaran Kerja Jejak Aksara



Salinan untuk Pemain

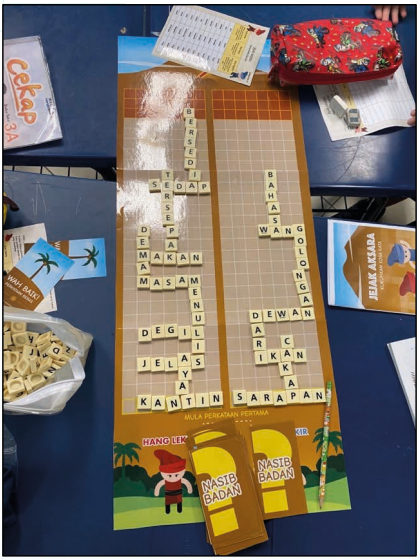
JEJAK AKSARA

Memperkukuh Kosa Kata

Nama: [redacted] Kelas: 3J Tarikh: 8-3-2023

Arahan: Isikan perkataan-perkataan yang telah kamu dan kumpulan lawan kamu gunakan semasa bermain papan permainan 'Jejak Aksara' di ruang yang disediakan.

Kata Nama	Kata Kerja	Kata Adjektif
kantin	memnis	degil
sarapan	makan	jelas
kereta	lari	Sedap
mata	mandi	tangkas
wang	tidur	masam
keris	cuci	berat
katil	duduk	bising
buku	ketawa	berani
hadiah		besar
golongan		
kertas		



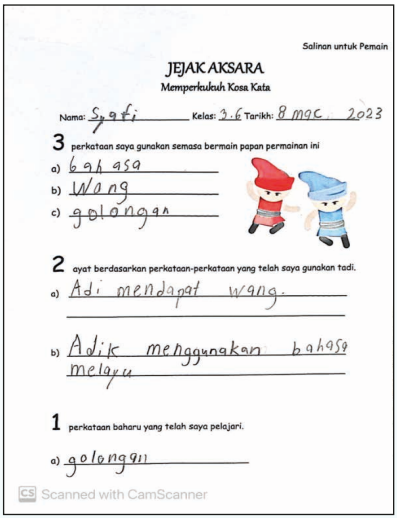
Selepas bermain papan permainan, subjek dikehendaki membuat renungan secara individu untuk memberikan respons mereka terhadap papan permainan tersebut. Mereka mencatatkan 3 patah perkataan yang mereka gunakan semasa bermain, membina 2 potong ayat berdasarkan perkataan-perkataan yang telah mereka gunakan dan menulis sepatah perkataan baharu yang telah mereka pelajari semasa bermain. Selain itu pelajar juga diperlukan membuat renungan secara individu untuk merakamkan perasaan mereka ketika bermain permainan tersebut. Sila rujuk Rajah 3 untuk perinciannya.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Secara umum, kesemua subjek memberikan maklum balas yang positif setelah mereka bermain papan permainan Jejak Aksara. Mereka berpendapat bahawa proses pembelajaran tersebut menarik dan menyeronokkan. Ini kerana mereka dapat bersaing

dengan rakan-rakan mereka dan dapat menggunakan kosa kata yang telah mereka pelajari sepanjang permainan itu. Malah, mereka juga dapat membina ayat berdasarkan perkataan-perkataan yang telah mereka gunakan semasa bermain papan permainan Jejak Aksara (rujuk Rajah 3). Ini menunjukkan bahawa papan permainan tersebut berkesan dalam memperkukuh kosa kata mereka.

Rajah 3: Renungan Kendiri / Individu



Salinan untuk Pemain

JEJAK AKSARA
Memperkukuh Kosa Kata

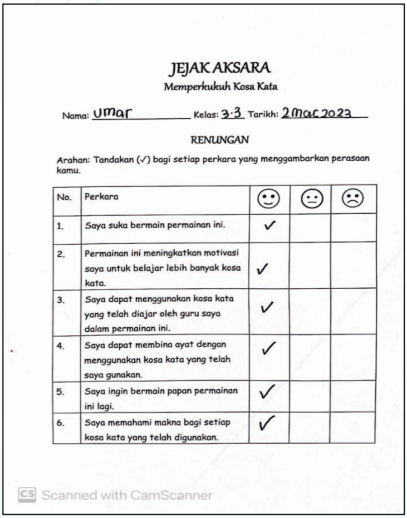
Nama: Syafi Kelas: 3.6 Tarikh: 8 mac 2023

3 perkataan saya gunakan semasa bermain papan permainan ini
a) baik asa
b) Wang
c) golongan

2 ayat berdasarkan perkataan-perkataan yang telah saya gunakan tadi.
a) Adi mendapat wang.
b) Adik menggunakan bahasa melayu

1 perkataan baharu yang telah saya pelajari.
a) golongan

Scanned with CamScanner



JEJAK AKSARA
Memperkukuh Kosa Kata

Nama: Umar Kelas: 3.3 Tarikh: 2Mac2023

RENUNGAN

Arahan: Tandakan (✓) bagi setiap perkara yang menggambarkan perasaan kamu.

No.	Perkara	☺	😐	☹
1.	Saya suka bermain permainan ini.	✓		
2.	Permainan ini meningkatkan motivasi saya untuk belajar lebih banyak kosa kata.	✓		
3.	Saya dapat menggunakan kosa kata yang telah diajar oleh guru saya dalam permainan ini.	✓		
4.	Saya dapat membina ayat dengan menggunakan kosa kata yang telah saya gunakan.	✓		
5.	Saya ingin bermain papan permainan ini lagi.	✓		
6.	Saya memahami makna bagi setiap kosa kata yang telah digunakan.	✓		

Scanned with CamScanner

Untuk mengukur keberkesanan papan permainan Jejak Aksara dalam memperkukuh kosa kata subjek, pengkaji telah menggunakan borang renungan untuk mendapatkan maklum balas subjek (rujuk Jadual 1). Data tersebut dikumpul berdasarkan 6 perkara yang telah dinyatakan.

Jadual 1: Maklum Balas Subjek

No.	Perkara	Peratusan pelajar (%)
1	Suka bermain papan permainan ini.	100
2	Meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar lebih banyak kosa kata.	100
3	Menggunakan kosa kata yang telah diajar oleh guru semasa bermain.	100
4	Dapat membina ayat dengan menggunakan kosa kata yang telah digunakan.	90
5	Ingin bermain papan permainan ini lagi.	100
6	Memahami makna bagi setiap kosa kata yang telah digunakan.	100

Berdasarkan Jadual 1, 100% iaitu 12 subjek gemar bermain papan permainan Jejak Aksara. Mereka juga ingin mempelajari kosa kata baharu supaya mereka dapat meraih kemenangan semasa bermain papan permainan tersebut. Mereka juga dapat mengaplikasikan kosa kata yang telah mereka pelajari semasa bermain papan permainan tersebut. Namun, bagi pembinaan ayat, terdapat 10% subjek yang memerlukan bantuan guru terutamanya dari segi struktur ayat walaupun mereka dapat memahami makna perkataan-perkataan yang telah digunakan. Walau bagaimanapun, secara keseluruhannya, kesemua subjek yang terlibat dalam kajian ini dapat menunjukkan prestasi yang membanggakan dalam penjanaan kosa kata mereka. Elemen persaingan semasa bermain papan permainan ini turut menarik minat dan meningkatkan motivasi subjek untuk mempelajari kosa kata yang baharu.

Cadangan Dan Keterbatasan

Jubin huruf yang digunakan dalam permainan ini berlandaskan jubin huruf yang terdapat dalam permainan Bananagrams. Untuk menambah nilai permainan ini, pengkaji bercadang untuk menambah jumlah jubin huruf konsonan 'K' dan mengurangkan

jubin huruf konsonan 'N', 'V', 'Q', 'X' dan 'Y'. Berdasarkan pemerhatian pengkaji semasa permainan tersebut dijalankan, penggunaan jubin huruf 'K' agak lazim digunakan oleh subjek dalam menjana perkataan-perkataan dalam bahasa Melayu. Jubin huruf yang mengandungi konsonan 'N', 'V', 'Q', 'X' dan 'Y' pula jarang digunakan oleh subjek. Oleh sebab jubin huruf 'K' yang didapati agak terhad, pelajar perlu memikirkan perkataan-perkataan lain yang sesuai. Ini boleh menjejas masa yang diambil untuk mencapai objektif mereka, iaitu 'mendapatkan keris Bestari'.

KESIMPULAN

Melalui papan permainan Jejak Aksara, pelajar dapat memperkukuh dan meningkatkan lagi perbendaharaan kata mereka. Selain penggunaannya yang berkesan, papan permainan ini juga bersifat universal. Meskipun hanya pelajar berkeupayaan rendah dan sederhana yang terlibat dalam kajian ini, papan permainan ini merupakan permainan yang inklusif kerana melibatkan pelajar daripada latar belakang dan tahap keupayaan yang berbeza. Setiap pelajar dapat melibatkan diri dalam permainan tersebut. Bahkan, hasil dapatan melalui permainan ini amat memberangsangkan dan mendorong para guru untuk bersikap inovatif dan terus memikirkan langkah yang baharu untuk menarik minat para pelajar dalam mempelajari bahasa Melayu.

RUJUKAN

Buku

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge university press.

Jurnal

Decarrico, J. S. (2001). Vocabulary learning and teaching. *Teaching English as a second or foreign language.*

Doolittle, P. E. (1995). *Understanding Cooperative Learning through Vygotsky's Zone of Proximal Development*.

Sulistianingsih, E., Febriani, R., & Pradjarto, J. (2019). The effect of interactive board games (IBG) on vocabulary achievement. *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English*, *5*(2), 127-139.

Viray, J. (2016). Engaging students through board games: Measuring its effectiveness on academic performance. *International Journal of Scientific and Research Publications*, *6*(10), 5-7.

Sumber dari Internet

Banci Penduduk Singapura (2020). *Singapore Census of Population 2020, Statistical Release 1:* Demographic Characteristics, Education, Language and Religion *https://www.singstat.gov.sg/publications/reference/cop2020/cop2020-sr1*

Sukatan pelajaran Bahasa Melayu: sekolah rendah 2015 / Curriculum Planning & Development Division, Ministry of Education, Singapore. (2014). Curriculum Planning and Development Division, Ministry of Education.

Treher, E. N. (2011). Learning with board games. *The Learning Key Inc*.

Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE review*, *41*(2), 16.

06

Meningkatkan Kemahiran Lisan Melalui Model Maklum Balas Berperingkat

Nurhidaya Mohd Sidik
nurhidaya_mohd_sidik@schools.gov.sg

Norhana Khamis
norhana_khamis@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Tampines

Abstrak

Menerapkan sistem penilaian yang seimbang dan berpusatkan pelajar mungkin mencabar, tetapi ia membawa manfaat besar untuk para guru dan pelajar. Sistem seperti ini memerlukan visi penilaian sumatif dan formatif yang dapat memenuhi keperluan semua pelajar. Oleh itu, guru-guru telah merangka kaedah pengajaran yang menggunakan model Levels of Feedback (Hattie & Timperly, 2007) untuk melibatkan pelajar dalam aspek penilaian bagi pengajaran lisan. Untuk meningkatkan pembelajaran para pelajar, mereka harus diberitahu secara tuntas tentang perkembangan pembelajaran mereka sepanjang menjalankan tugasan. Kaedah ini juga dapat membimbing pelajar untuk memantau dan mengalihkan fokus atau tindakan ke arah matlamat pembelajaran mereka. Kajian pengajaran ini telah dijalankan untuk pelajar darjah 6 tahap praaras kebolehan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan kaedah maklum balas ini membantu para pelajar mengatur pembelajaran mereka secara kendiri dan meningkatkan prestasi pelajar dalam lisan.

Kata Kunci: lisan, maklum balas, penilaian

PENGENALAN

Sistem Pendidikan Singapura dilakarkan supaya setiap pelajar mampu mencapai yang terbaik dalam apa jua bidang yang mereka ceburi. Perubahan pada landskap pendidikan Singapura kini menghala ke arah sistem penilaian yang seimbang. Para guru digalakkan untuk beralih dari penilaian yang berunsur sumatif kepada penilaian untuk pembelajaran (AfL). Para guru digalakkan untuk memberikan maklum balas yang dapat merapatkan jurang tahap pembelajaran pelajar yang ditunjukkan pada tahap prapembelajaran dengan tahap pembelajaran yang mereka ingin capai. Maklum balas yang berkualiti dapat memberikan banyak manfaat kepada pelajar. Kualiti tugasan yang dihasilkan pelajar juga menjadi lebih bermutu.

Maklum balas yang diberikan dapat membantu pelajar meningkatkan keyakinan diri dan mengatur pembelajaran mereka. Maka itu, guru-guru Bahasa Melayu di Sekolah Rendah Tampines telah melakukan inovasi dalam sistem penilaian pembelajaran pelajar. Kaedah pengajaran menggunakan model *Levels of Feedback* melibatkan pelajar membuat penilaian kendiri yang dapat membantu pelajar menggunakan maklum balas yang diberikan untuk langkah yang seterusnya. Maklum balas yang diberikan kepada pelajar kadang sukar bagi pelajar untuk memberikan tindak balas yang diharapkan. Namun begitu, maklum balas yang dilakukan secara teratur dan jelas, ia dapat meningkatkan cara pembelajaran dan prestasi pelajar.

PERNYATAAN MASALAH

Proses memberi maklum balas merupakan usaha para guru untuk membantu pelajar dalam mempertingkatkan prestasi mereka dalam pembelajaran dan penguasaan bahasa Melayu. Maklum balas yang diberikan kepada pelajar kebanyakannya berbentuk umum dan sumatif dan hanya merupakan maklum balas daripada

guru dalam bentuk lisan, bertulis serta dalam bentuk markah kepada pelajar. Namun, usaha ini tidak mendatangkan hasil yang diinginkan kerana pelajar lebih mementingkan markah. Pelajar berpendapat bahawa komen membina yang diberikan kepada mereka hanya bertindak sebagai usaha guru memberikan motivasi sahaja.

Di Sekolah Rendah Tampines proses memberikan maklum balas merupakan cabaran utama bagi para guru kerana maklum balas yang diberikan tidak memberikan motivasi intrinsik kepada pelajar untuk mencapai objektif pelajaran. Ia juga tidak dapat membantu pelajar membuat penilaian kendiri serta memahami cara untuk meningkatkan diri dalam kemahiran lisan. Pelajar kurang menggunakan maklum balas yang diberikan untuk meningkatkan hasil pertuturan mereka yang seterusnya. Ada pelajar yang masih mengulangi kesilapan yang sama walaupun telah diberikan maklum balas yang khusus. Justeru, permasalahan ini telah memberikan dorongan kepada guru-guru di Sekolah Rendah Tampines untuk menyuntik inovasi dalam meneroka penggunaan model *Levels of Feedback* yang disulamkan dengan penggunaan ICT bagi menangani masalah yang dihadapi.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menerapkan penggunaan *Levels of Feedback* dalam proses memberi maklum balas kepada para pelajar; dan

2. menilai keberkesanan pengunaan *Levels of Feedback* bagi perkembangan pembelajaran kendiri pelajar dalam pembelajaran lisan.

KAJIAN LEPAS

Kajian-kajian yang dijalankan dalam konteks *Visible Learning* mula diperkenalkan oleh pengkaji Hattie dan Timperley (2007) yang menekankan kepentingan menentukan kualiti soalan maklum balas dan jenis-jenis maklum balas. Hattie dan Timperley (2007) menggariskan tiga soalan maklum balas utama: 'Apakah objektif pembelajaran saya?', 'Apakah prestasi saya?' dan 'Ke mana seterusnya?'. Soalan-soalan ini boleh ditujukan pada peringkat maklum balas yang berbeza bergantung pada di mana subjek berada dalam kitaran pembelajaran. Subjek juga harus tahu sejauh mana tugasan yang dilakukan dapat mereka fahami atau laksanakan. Mereka juga harus tahu proses yang dilalui untuk memahami atau melaksanakan tugasan tersebut dan cara memantau secara kendiri, mengarah dan mengawal tindakan mereka.

Maklum balas yang efektif berlaku apabila subjek menerima maklum balas dan bertindak melakukan sesuatu terhadap maklum balas yang diberikan. Ini disokong oleh pengkaji Kluger dan DeNisi (1996) yang turut menjelaskan bahawa maklum balas paling efektif adalah apabila matlamat yang diberikan terarah, spesifik dan mencabar.

Hattie dan Clarke (2019) berpendapat bahawa penggunaan fasa pembelajaran permukaan, mendalam, dan pemindahan cara yang baik untuk perancangan dan pemerhatian untuk membimbing maklum balas. Mengetahui sama ada seorang pelajar berada dalam fasa pembelajaran permukaan, mendalam, atau pemindahan dapat membantu menyelaraskan maklum balas pada peringkat tersebut, atau sedikit di atas peringkat pembelajaran. Mengetahui kedudukan fasa pembelajaran seseorang pelajar juga membantu untuk menentukan tahap cabaran seterusnya dan boleh digunakan untuk membentuk

soalan, tugasan, dan strategi yang sesuai untuk menggerakkan pembelajaran seterusnya. Justeru, maklum balas yang diberikan membawa kesan yang besar terhadap pembelajaran lisan dan juga sikap para subjek terhadap hasil lisan dan pertuturan mereka.

Menurut pendapat Black dan William (1998), penggunaan *Levels of Feedback* juga memberikan penekanan penting bahawa maklum balas yang diberikan) harus menekankan tentang kualiti serta mutu tugasan subjek. Maklum balas yang diberikan juga harus diiringi dengan petunjuk tentang bagaimana tugasan tersebut dapat diperbaik. Maklum balas yang diberikan harus ada perbandingan antara subjek-subjek yang lain.

Dengan berlandaskan rujukan kajian-kajian yang telah dilaksanakan dan panduan yang diperoleh daripadanya, guru pengkaji di Sekolah Rendah Tampines mengorak langkah dalam membentuk satu kajian untuk menerapkan maklum balas bertahap atau *Levels of Feedback* yang merupakan satu bentuk inovasi pengajaran yang dilakukan dalam kajian ini.. Mereka juga akan melihat sejauh mana keberkesanannya terhadap pembelajaran pelajar.

KAEDAH KAJIAN

Kajian yang dijalankan ini menggabungkan pendekatan inovatif dalam pengajaran berperingkat. Kaedah eksperimental menggunakan kaedah pemerhatian dan maklum balas yang aktif melibatkan pelajar. Pencapaian kemahiran lisan daripada ujian penilaian holistik dan peperiksaan akhir tahun juga digunakan sebagai data untuk menilai keberkesanan kaedah yang dijalankan dan impak terhadap kemahiran lisan para subjek.

Pada peringkat akhir, untuk menambah nilai pembelajaran, rakaman video pelajar akan dinilai oleh rakan sebaya

menggunakan rubrik penilaian yang telah disediakan pengkaji. Pendekatan ini memastikan bahawa setiap subjek memahami keperluan dan aspek penting dalam menilai kemahiran lisan sesama pelajar.

Selain itu, kajian ini juga mengintegrasikan elemen Key Applications of Technology (KAT) dan Amalan Pengajaran Singapura (STP). Pendekatan ini memberikan fokus holistik pada proses pengajaran, penilaian, dan maklum balas, mencipta persekitaran yang dinamik dan berdaya maju dalam pembelajaran.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada pelajar darjah 6 yang mengambil Bahasa Melayu Standard. Jumlah keseluruhan subjek yang terlibat ialah 25 orang yang mempunyai tahap keupayaan yang rendah. Kumpulan subjek ini dipilih kerana tahap kemahiran bertutur yang rendah dan tahap penguasaan kosa kata serta penjanaan idea yang lemah.

Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah maklum balas secara bertulis yang diberikan oleh para pengkaji bagi setiap pelajaran lisan sepanjang tahun. Pengkaji dilengkapi dengan rancangan pelajaran dan bahan-bahan pengajaran yang dihasilkan daripada perbincangan pengkaji-pengkaji yang terlibat. Pemantauan dilaksanakan menerusi analisis rakaman video pengajaran di dalam kelas. Para pengkaji turut mengadakan perbincangan untuk memperhalusi kajian setelah pengajaran dijalankan.

Penggunaan rubrik penilaian, senarai semak, portal SLS serta borang refleksi turut digunakan untuk membantu pelajar memahami dan bertindak terhadap maklum balas yang diberikan. Kemudian, borang maklum balas berbentuk digital di

portal SLS turut digunakan untuk mengukur tahap pemahaman dan kemajuan pelajar.

Dengan menggunakan platform SLS dan ICT, subjek melaksanakan aktiviti pembelajaran dengan tersusun. Aktiviti merakam audio perbualan dijalankan menerusi portal SLS kerana kemudahan yang disediakan oleh platform tersebut. Dengan menyediakan tugasan yang bermakna dalam portal ini, subjek mampu meningkatkan kemahiran bertutur kerana mereka dapat melakukan penilaian kendiri sebelum menghantar tugasan terbaik mereka kepada pengkaji.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan sepanjang Semester 2. Masa kurikulum yang diperuntukkan melibatkan pelaksanaan selama beberapa sesi. Setiap sesi mengambil masa sejam. Subjek harus didedahkan kepada pengajaran yang berstruktur supaya mereka terbiasa dengan soalan-soalan *Levels of Feedback*. Suasana pembelajaran yang selamat dan teratur membolehkan subjek memberi maklum balas serta menerima maklum balas daripada pengkaji dan rakan sebaya.

Berdasarkan amalan memberikan maklum balas atau *Feedback Practices*, pengkaji dapat menyesuaikan pengajaran agar subjek terangsang untuk melakukan tugasan mereka dengan maklum balas yang diberikan. Jadual 1 merupakan perincian bagi penggunaan *Feedback Practices*.

Jadual 1 : Model *Feedback Practices*

Persiapan	Proses	Pascamaklum balas
1. Pengkaji menunjukkan rubrik dan senarai semak kriteria kejayaan. 2. Subjek melakukan penilaian kendiri menggunakan senarai semak kriteria kejayaan. 3. Subjek memahami bagaimana hasil kerja mereka dapat diperbaik atau ditingkatkan berdasarkan maklum balas yang diberikan. Borang refleksi juga dapat membantu subjek mengambil tindakan untuk tugasan lisan seterusnya.	1. Pengkaji memberikan maklum balas secara terperinci. 2. Subjek bertindak berdasarkan maklum balas yang telah diberikan. 3. Subjek memberikan perhatian kepada proses memperbaiki kesalahan mereka 4. Pengkaji harus memuji usaha yang diberikan oleh subjek untuk membuat penilaian kendiri.	1. Pengkaji menunjukkan sampel maklum balas yang diberikan. Bahagian ini pengkaji memberikan peluang untuk subjek memproses maklum balas. 2. Pengkaji menyediakan platform supaya subjek dapat mengamalkan rutin tentang cara memberikan maklum balas. 3. Pengkaji membuka peluang kepada subjek untuk bertanya tentang maklum balas. Subjek harus bersedia semasa sesi dialog dijalankan. 4. Subjek harus membuat pembetulan dan bersiap sedia untuk memperbaik tugasan yang selanjutnya.

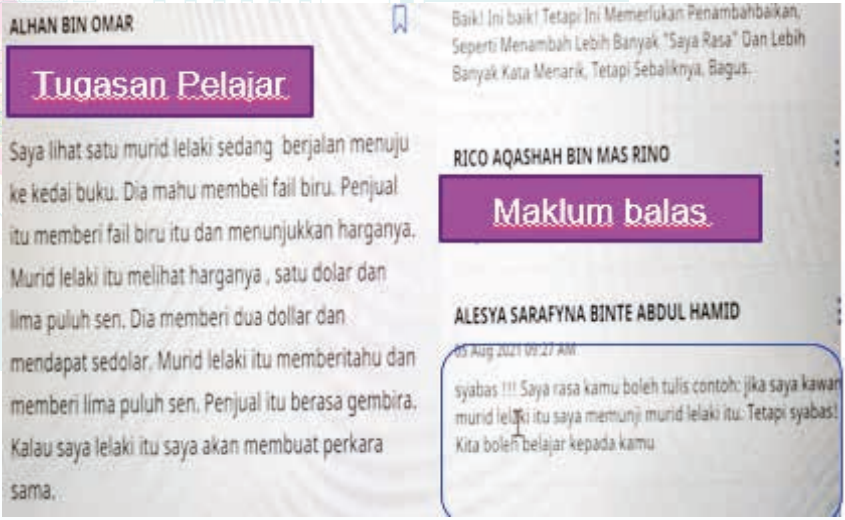
Pada Tahap 1, subjek memahami dan melakukan perbincangan tentang standard atau kriteria kejayaan melalui penerangan rubrik lisan supaya mereka jelas akan matlamat pelajaran. Subjek juga terlibat dalam perbincangan mengenai soalan lisan dan memberikan maklum balas tentang komponen lisan yang perlu mereka perbaik.

Pada Tahap 2 pula, subjek melakukan tugasan lisan mereka. Senarai semak boleh digunakan oleh subjek sebagai perancah untuk membimbing mereka melakukan tugasan yang diberikan. Para subjek diberi peluang untuk berbincang bersama pengkaji atau rakan sebaya tentang hasil kerja mereka. Ini melibatkan latihan penilaian rakan sebaya yang akan memberikan komen dengan menggunakan senarai semak.

Tahap 3 pula, memerlukan subjek untuk memahami bagaimana hasil kerja mereka dapat diperbaik atau ditingkatkan berdasarkan maklum balas yang diberikan. Pengkaji memberikan maklum balas melalui portal SLS dan menilai tugasan lisan subjek. Pengkaji juga turut memulangkan tugasan subjek berserta borang refleksi. Para subjek meneliti maklum balas yang diberikan oleh pengkaji dan rakan sebaya. Borang refleksi ini juga dapat membantu subjek mengambil tindakan untuk tugasan lisan seterusnya. Pengkaji juga menggalakkan subjek untuk mengenal pasti kelemahan dan perkara yang mereka mahu berikan tumpuan supaya tugasan lisan yang seterusnya akan lebih baik. Sekiranya subjek tidak faham akan hasil kerja yang perlu diperbaik, pengkaji akan meluangkan masa bersama subjek melalui bimbingan secara individu.

Berikut merupakan hasil tugasan subjek yang dihasilkan di portal SLS.

Rajah 1: Contoh Hasil Tugasan Subjek



DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan pemerhatian pengkaji semasa pengajaran dijalankan, para subjek telah menunjukkan keyakinan dan sikap yang positif semasa membuat tugasan mereka. Para subjek memahami kriteria kejayaan dan melibatkan diri secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran yang dijalankan. Mereka faham dan dapat menggunakan senarai semak yang diberikan untuk merekod tugasan lisan mereka. Mereka juga aktif memberikan komen yang membina dan menambah nilai pada tugasan lisan rakan mereka. Para subjek dapat menunjukkan peningkatan dalam mutu perbualan dan pertuturan mereka berdasarkan pembetulan yang dilakukan setelah mendapat maklum balas pengkaji dan rakan sebaya. Pandangan ini disokong oleh Black and William (1998) yang mengatakan bahawa *"activating students as teaching and learning resources for each other."* Para subjek dapat membimbing antara satu sama lain.

Hasil dapatan refleksi dan maklum balas subjek juga menunjukkan bahawa subjek menjadi lebih yakin untuk mengawal diri dan mengatur pembelajaran mereka sendiri dengan melakukan langkah selanjutnya berdasarkan maklum balas yang diperolehi.

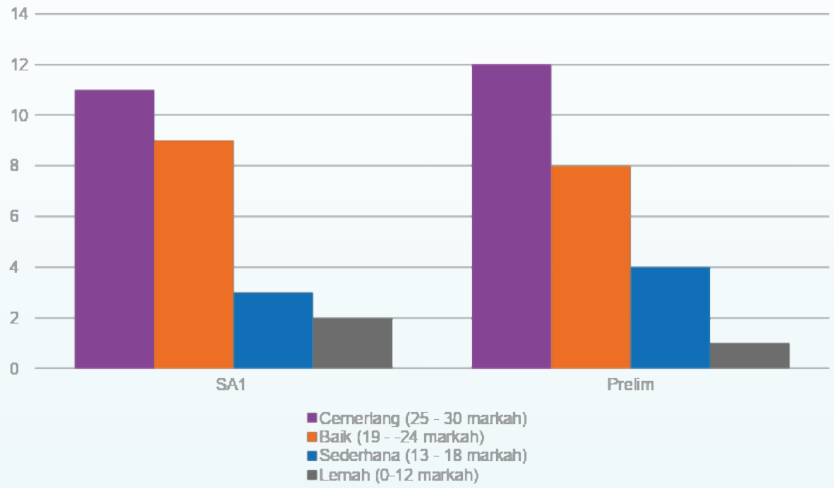
Jadual 2: Contoh Refleksi dan Maklum Balas Subjek

Soalan 1	Saya mendapati kekuatan saya dalam tugasan lisan ialah:
Subjek 1	Kosa kata dan penggunaan frasa dalam pertuturan.
Subjek 2	Perbualan yang lancar.
Subjek 3	Respons yang diberikan sesuai dengan tema video.
Soalan 2	Saya mendapati kelemahan saya dalam tugasan lisan ialah:
Subjek 1	Penggunaan kosa kata yang salah dan tidak tepat.
Subjek 2	Pertuturan saya sering teragak-agak semasa perbualan.
Subjek 3	Saya tidak berupaya memberi respons yang betul.
Soalan 3	Berdasarkan maklum balas guru, apakah satu perkara yang boleh saya perbaik dalam lisan saya seterusnya?
Subjek 1	Saya ingin menggunakan kosa kata yang lebih baik.
Subjek 2	Saya ingin meneruskan perbualan dengan lancar sepanjang masa.
Subjek 3	Saya ingin memberikan respons yang bersesuaian dan interaktif.
Subjek 4	Saya ingin memberikan pendapat ketika memberikan respons.
Subjek 5	Saya ingin memberikan respons yang kreatif dan mendalam.
Soalan 4	Apakah yang kamu suka mengenai cara guru kamu memberikan maklum balas kepada kamu?
Subjek 1	Saya gembira guru saya menggalakkan saya memperbaiki pertuturan saya.
Subjek 2	Guru saya memberikan maklum balas yang senang untuk difahami.
Subjek 3	Guru saya memberikan maklum balas kepada saya secara lisan dan dalam talian.
Subjek 4	Saya suka bagaimana guru saya memberikan maklum balas secara individu.

Dapatan daripada refleksi (sila rujuk Jadual 2) ini menunjukkan bahawa penggunaan Levels Of Feedback telah membiasakan para subjek untuk mengatur pembelajaran mereka. Maklum balas yang diberikan telah membantu mereka menjadi lebih peka supaya tidak mengulangi kesilapan dan meningkatkan mutu kelakonan mereka pada masa hadapan.

Dapatan tentang keberkesanan kajian ini dibentangkan secara kuantitatif, iaitu berdasarkan prestasi setiap subjek dalam ujian lisan, khususnya bahagian pertuturan bagi penilaian penggal pertama dan Peperiksaan Prelim. Jadual 3 di bawah menunjukkan pencapaian subjek bagi kedua-dua ujian tersebut.

Jadual 3 : Pencapaian Subjek



Dapatan menunjukkan bahawa kebanyakan subjek telah memperoleh peningkatan markah semasa ujian Prelim (sila rujuk Jadual 3). Berdasarkan data yang diambil dari sistem sekolah pengkaji, markah cemerlang bagi komponen lisan untuk semua pelajar kohort Darjah 6 (AL1-AL4), telah meningkat dari 36.9 % (Penilaian 1) kepada 44%. Sebagai contoh, subjek berjaya mara

ke band cemerlang dan band baik berbanding ujian penilaian Penggal 1. Jumlah subjek yang berjaya mendapat markah cemerlang dalam peperiksaan lisan meningkat walaupun jumlahnya kecil. Begitu juga keadaan yang serupa bagi subjek yang mendapat markah sederhana.

Justeru, jumlah subjek yang masih lemah semakin berkurangan dan diharapkan mereka dapat terus dibantu melalui bimbingan peribadi dan akan diberi peluang untuk menanyakan soalan tentang tugasan lisan mereka. Pelibatan subjek dalam sesi dialog dan aktiviti berkumpulan bersama pengkaji dan rakan sebaya juga membantu subjek membuat tindakan selanjutnya tentang tugasan mereka.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kajian ini telah menunjukkan bahawa model *Levels Of Feedback* dapat menggalakkan pelajar untuk meningkatkan prestasi dalam kemahiran lisan. Proses penilaian dan maklum balas selalu dilakukan pada setiap tahap pembelajaran. Rakan sebaya juga memainkan peranan penting untuk memberikan maklum balas yang efektif.

Para guru perlu terus gigih dan memperbaik pemberian maklum balas secara efektif kepada pelajar. Amat penting untuk para guru tahu akan tahap dan jenis maklum balas yang sesuai dengan pelajar supaya mereka dapat mempertingkat pembelajaran mereka. Para pelajar juga harus tahu ke mana arah tuju mereka dalam proses pembelajaran dan langkah-langkah seterusnya untuk mencapai matlamat pembelajaran mereka.

RUJUKAN

Buku

John Hattie and Shirley Clarke, (2019). *Visible Learning Feedback*. New York, NY Hattie,J. & Timperly,H (2007). The power of feedback. Review of Educational Research.

Sumber dari Internet

Assessment Feedback Research – *Affective, Behavioural, Cognitive Responses*. (2021) Dipetik dari: https://assessmentforall.blogspot.com/2021/02/feedback-affective-behavioural-cognitive-responses.html ebruary). Assessment For All Learners (NIE)

Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Assessment and Classroom Learning. Assessment in Education*. Assessment in Education, 5, 7-74. http://dx.doi.org/10.1080/0969595980050102

Kluger, A. N., & DeNisi, A. (1996). *The effects of feedback* interventions on performance: A historical review, a meta-analysis, and a preliminary feedback intervention theory. Psychological Bulletin, *119*(2), 254–284. https://doi.org/10.1037/0033-2909.119.2.254

NHI NGUYEN (2021) *Feedback: The key to better teaching and learning (Feedback series)*. Dipetik dari: https://feedbackfruits.com/blog/feedback-the-key-to-better-teaching-and-learning

Tay, H. Y., & Lam, K. (2021). *Engaging students through our feedback practices*. Dipetik pada Julai 2021 dari https://assessmentforall.blogspot.com/2021/06/engaging-students-through-our-feedback.html

07

Pelaksanaan Rutin Berfikir dalam Pembelajaran Imbuhan

Zahidah Abdul Rahman
zahidah_abdul_rahman@schools.gov.sg

Zaimah Mohd Ali
zaimah_mohd_ali@schools.gov.sg

Hafizah Jumaeh
Noor Nadiya Salim

Sekolah Rendah Punggol Green

Abstrak

Kajian ini meneliti penggunaan imbuhan dalam kalangan pelajar darjah 5. Pasukan pengkaji telah menjalankan analisis terhadap karangan pelajar untuk meneliti penggunaan imbuhan dalam penulisan mereka. Penggunaan imbuhan yang kurang sesuai dan tidak mengimbuhkan perkataan-perkataan yang memerlukan pengimbuhan telah menyebabkan hasil penulisan pelajar kurang berkesan. Kertas kajian ini juga membincangkan penggunaan rutin berfikir Kaitkan-Luaskan-Cabaran *(Connect-Extend-Challenge)* semasa pengajaran imbuhan. Watak Kapten Imbuhan telah direka sebagai satu kaedah visual untuk mengenalkan jenis-jenis imbuhan kepada pelajar. Selain itu, penggunaan permainan dan pembelajaran secara aktif telah membantu dalam meningkatkan keberkesanan penggunaan imbuhan yang betul dalam penulisan pelajar.

Kata Kunci: imbuhan, kata terbitan, karangan, pelajar aktif, rutin berfikir

PENGENALAN

Menggunakan kata terbitan atau imbuhan yang betul merupakan cabaran kepada pelajar-pelajar kerana kurang menggunakan bahasa Melayu dalam pertuturan dan kurangnya membaca bahan bahasa Melayu. Pengimbuhan merupakan aspek bahasa yang penting yang dapat menunjukkan penguasaan bahasa Melayu yang baik dalam kalangan pelajar.

Pasukan pengkaji menjalankan sesi sumbang saran untuk dijadikan sandaran bagi melakarkan satu strategi kemahiran rutin berfikir untuk menyokong pembelajaran pelajar. Pengkaji juga telah melakukan pembacaan tentang *Project Zero* dari *University Harvard* (2022) yang telah melakarkan beberapa strategi rutin berfikir seperti *'Think, Puzzle, Explore', 'Claim Support, Questions,' 'Think Feel Care,' 'Stop Look Listen,' 'Colour Symbol Image'* dan lain-lain.

Pasukan pengkaji mendapati strategi rutin berfikir 'Kaitkan-Luaskan-Cabaran' (*Connect-Extend-Challenge*) sesuai digunakan bagi menyokong pembelajaran pelajar. Strategi ini memberi ruang dan struktur kepada pelajar untuk melakarkan pemikiran secara jelas dan baharu. Dalam melakarkan pemikiran baharu ini, pelajar digalakkan menggunakan representasi visual untuk mengaitkan pengalaman atau pengetahuan sedia ada mereka dengan idea-idea baharu. Pelajar-pelajar juga digalakkan untuk membuat refleksi bagi meluaskan pengetahuan dan mencabar diri mereka untuk melakarkan idea atau pemikiran baharu. Secara ringkasnya, pelajar belajar dan menerapkan satu rutin berfikir bagi mengaitkan satu idea baharu dengan pengetahuan sedia ada mereka.

Selain itu, kajian ini menggunakan watak Kapten Imbuhan sebagai representasi visual. Pengkaji mendapati rutin berfikir yang dipilih dapat membantu pelajar mengingati dan

memahami jenis-jenis imbuhan yang harus digunakan semasa mengimbuhkan kata dasar. Penggunaan rutin 'Kaitkan-Luaskan-Cabaran' dan watak Kapten Imbuhan merupakan pertama kali digunakan dan diajarkan kepada pelajar. Ini merupakan satu inovasi bagi menyediakan pengalaman pembelajaran yang menggalakkan pelajar untuk berfikir dan mencabar pelajar untuk menghasilkan tugasan yang berkualiti. Pasukan pengkaji juga berharap pelajar akan dapat mengimbuhkan kata dasar secara spontan semasa menulis ayat-ayat dalam karangan apabila mereka melihat atau mengingati watak Kapten Imbuhan.

PERNYATAAN MASALAH

Daripada pemerhatian yang dijalankan oleh pengkaji, penguasaan pelajar dalam menjana kata terbitan dan pengimbuhan didapati amat lemah. Permasalahan ini dapat dilihat dalam aktiviti bertutur dan penulisan yang dihasilkan oleh pelajar. Pasukan pengkaji mendapati pelajar tidak tahu mengimbuhkan atau membubuh imbuhan pada perkataan. Pelajar tidak mampu mengenal pasti perkataan berimbuhan yang sesuai untuk membentuk kata terbitan yang tepat. Adakalanya, pelajar yang menghadapi kesukaran tersebut memilih jalan pintas dengan tidak menggunakan imbuhan dalam penulisan mereka.

Pengkaji telah memikirkan cara untuk menyokong pelajar agar mempunyai pemahaman yang jelas dan berkeyakinan untuk menggunakan imbuhan yang sesuai pada perkataan yang digunakan dalam penulisan mereka. Dalam hal ini, pengkaji telah memperkenalkan rutin berfikir untuk menyokong pelajar dalam proses pembelajaran. Walaupun pelajar telah diperkenalkan dengan penggunaan beberapa rutin berfikir dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP), penerapan dan penggunaan rutin berfikir 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' merupakan pertama kali digunakan dalam kajian ini. Diharapkan, penerapan rutin berfikir 'Luaskan-

Kaitkan-Cabaran' akan dapat menyokong dan menggalakkan pelajar untuk meneroka cara-cara mengimbuhkan kata dasar dengan betul. Langkah ini juga diharapkan akan mencungkil semangat ingin tahu dalam kalangan subjek. Rutin berfikir ini pula merupakan satu langkah yang mampu membantu pelajar meluaskan (*Extend*), mengaitkan (*Connect*) dan mencabar (*Challenge*) semasa mengimbuhkan kata dasar dengan imbuhan yang betul. Melalui langkah ini, pelajar akan dapat mengaitkan imbuhan yang diperoleh dengan pengetahuan sedia ada mereka bagi keperluan bertutur atau menulis ayat yang gramatis.

Penerapan unsur keseronokan dalam PdP juga diberikan penekanan. Pengkaji telah memperkenalkan watak Kapten Imbuhan dalam proses pengajaran. Selain itu, pengkaji turut menerapkan unsur gamifikasi dalam kajian yang dilaksanakan. Gabungan strategi yang digunakan merupakan satu inovasi yang pengkaji cuba perkenalkan demi melibatkan pelajar dalam proses pembelajaran aktif yang menyeronokkan dan berkesan khususnya dalam pengajaran pengimbuhan.

OBJEKTIF KAJIAN

Dalam kajian yang dijalankan ini, tumpuan utama adalah untuk mengenal pasti sebab-sebab pelajar-pelajar tidak mampu mengimbuhkan kata dasar dengan tepat lalu membantu mereka mengatasi masalah ini.

Tujuan lain kajian ini adalah seperti berikut:

1. menilai keberkesanan strategi rutin berfikir 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' untuk memilih imbuhan yang sesuai; dan
2. meningkatkan keseronokan pelajar dalam pembelajaran imbuhan menerusi pembelajaran secara aktif.

KAJIAN LEPAS

Kajian yang dijalankan oleh Sheikha Fadzlon dan Lyana Sarie Dewi (2019) tentang satu kajian awal untuk mengamati kesukaran pelajar menggunakan imbuhan bentuk awalan meN- terutama bagi kata dasar yang bermula dengan huruf p, t, k, s kerana ia mengalami perubahan pada huruf awal. Namun, Sheikha Fadzlon dan Lyana Sarie (2019) menumpukan perhatian pada komponen imbuhan yang terdapat dalam kertas 2 bagi Peperiksaan Tamat Sekolah Rendah. Kertas kajian ini telah membantu pengkaji untuk memahami masalah pengimbuhan yang dihadapi oleh pelajar.

Setiap pelajar itu berbeza baik dari segi cara belajar, pengetahuan sedia ada, pengalaman, tingkah laku dan bakat serta kebolehan masing-masing. Penting untuk memahami keperluan pembelajaran pelajar agar kaedah pembelajaran yang sesuai dan persekitaran yang kondusif dapat diwujudkan di dalam bilik darjah. Pelajar perlu dibekalkan dengan strategi yang dapat digunakan untuk membantu mereka berfikir dan meluaskan pemikiran dalam pengalaman pembelajaran yang mereka lalui di bilik darjah. Dalam kertas-kertas kajian yang dibentangkan dalam Seminar Bahasa Melayu 2018 (SBM 2018) anjuran MLCS, kajian-kajian yang melibatkan penggunaan rutin berfikir dalam PdP terbukti menyokong pembelajaran dan mengasah pemikiran pelajar. Menurut Ritchart, Church & Morrison (2023), mendefinisikan rutin berfikir sebagai satu set soalan atau langkah-langkah bagi merancah atau menyokong sistem berfikir pelajar. Dalam hal ini, pasukan pengkaji memutuskan untuk menggunakan rutin berfikir sebagai strategi asas yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan subjek menguasai kemahiran membubuh imbuhan yang sesuai bagi perkataan mengikut konteks ayat.

Pasukan pengkaji juga menumpukan perhatian kepada kemahiran menulis. Kemahiran menulis adalah salah satu kemahiran penting yang perlu dikuasai pelajar. Terdapat sebilangan pelajar yang masih lemah dalam menguasai kemahiran berbahasa, terutamanya kemahiran menulis. Penguasaan kemahiran menulis amat penting dan perlu diberikan penekanan melalui perancangan dan pengajaran yang sistematik. Menurut Yahya Othman (2005), penguasaan yang baik dalam kemahiran menulis ini membolehkan pelajar melahirkan idea dan pendapat serta pandangan mereka melalui penulisan.

Pembelajaran aktif merujuk pada pelbagai strategi pengajaran yang menggalakkan pelibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran bersama guru di bilik darjah. Pembelajaran aktif melibatkan pelajar melakukan pelbagai aktiviti baik secara bersama-sama dan ada kalanya secara individu serta melakukan refleksi. Menurut Owens, Sadler, Barlow, dan Smith-Walters (2017), kajian menunjukkan bahawa pembelajaran aktif mempunyai kesan positif terhadap motivasi pelajar. Antara kesan positif pembelajaran aktif menurut Prince (2004) termasuklah meningkatkan kemahiran berfikir dan kemampuan mengingat maklumat penting, pemindahan maklumat baharu, motivasi, kemahiran interpersonal dan mengurangkan kegagalan. Shanon Farsa Sarry dan Aishah Nasyeera Rizdwan (2021) pula mengesahkan keberkesanan aktiviti pembelajaran yang menggunakan permainan antara aktiviti pembelajaran aktif yang menyokong pembelajaran pelajar.

Daripada kajian-kajian yang dijadikan rujukan, pengkaji berasa yakin untuk menerapkan rutin berfikir dengan cara yang inovatif dalam proses pembelajaran pengimbuhan bagi membantu pelajar menghasilkan ayat-ayat yang baik dalam penulisan karangan. Diharapkan juga dengan penggunaan watak Kapten Imbuhan, pelajar akan berupaya mengingat maklumat

penting yang dipelajari dalam meningkatkan keupayaan mereka menggunakan imbuhan yang tepat semasa membina ayat dalam penulisan karangan yang dihasilkan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian yang dijalankan berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Dapatan data-data kajian berbentuk kuantitatif dikumpulkan. Perbandingan data yang dikumpul daripada fasa praujian dan fasa pascaujian diteliti untuk menilai keberkesanan rutin berfikir dan penggunaan watak Kapten Imbuhan. Dapatan data kualitatif pula dikumpulkan berdasarkan pemerhatian tentang keyakinan subjek untuk mengimbuhkan kata dasar semasa menulis karangan. Pemerhatian juga dilakukan untuk mengetahui sama ada subjek memahami jenis imbuhan yang perlu digunakan dalam penulisan mereka.

Pengkaji memulakan kajian ini dengan menggunakan strategi rutin berfikir 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdP) imbuhan. Selain itu, pengajaran yang menyuntik keseronokan dalam pembelajaran menerusi permainan atau gamifikasi secara kendiri dan berkumpulan juga dijalankan untuk menggalakkan pembelajaran aktif. Pengkaji juga menghasilkan pengajaran yang menyeronokkan dengan mewujudkan watak Kapten Imbuhan dalam rancangan dan pelaksanaan pengajaran. Data kajian dikumpulkan melalui pemerhatian respons dan analisis karangan subjek.

Subjek diberikan gambar bersiri enam dan dikehendaki menyelesaikan karangan dalam masa yang diberikan. Subjek diberitahu supaya menyemak penggunaan imbuhan dalam penulisan tersebut. Setiap karangan subjek dianalisis untuk mengenal pasti penggunaan imbuhan yang betul, salah dan juga perkataan yang tidak diimbuhkan.

Subjek Kajian

Sebanyak 45 orang pelajar terlibat sebagai subjek dalam kajian ini. Pelaksanaan kajian Pengajaran Imbuhan ini melibatkan tiga kumpulan kelas pelajar darjah 5 di Sekolah Rendah Punggol Green. Para subjek disalurkan ke kelas-kelas berbeza berdasarkan tahap pencapaian Bahasa Melayu SA2 (Peperiksaan Akhir Tahun) mereka pada tahun sebelumnya dan saranan daripada guru-guru yang mengajar mereka di darjah 4. Kelas-kelas ini dilabelkan sebagai ML5.1 (34 orang subjek), ML5.2 (30 orang subjek) dan ML5.3 (15 orang subjek).

Kelas ML5.1 terdiri daripada subjek melebihi aras kebolehan (*high progress*), ML5.2 terdiri daripada subjek pada aras kebolehan (*middle progress)* dan ML5.3 terdiri daripada subjek praaras kebolehan (*low progress*).

Kelas ML5.1 dijadikan kelas kawalan (*controlled group*) dan kelas-kelas ML5.2 dan ML5.3 sebagai kelas sasaran (*intervention / experimental groups*). Dari itu, pasukan pengkaji tidak menjalankan langkah rutin berfikir 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' di dalam kelas ML5.1. Sementara itu, pasukan pengkaji menjalankan langkah rutin berfikir tersebut di kelas-kelas ML5.2 dan ML5.3.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang disediakan ialah set soalan kuiz dan karangan gambar bersiri. Para pengkaji menggunakan karangan gambar bersiri yang subjek telah hasilkan untuk Ujian WA3 (*Weighted Assessment Term 3*) sebagai data bagi fasa praujian. Semua pelajar dalam kumpulan kawalan dan kumpulan sasaran menjalani fasa praujian. Pasukan pengkaji menjalankan praujian ini pada awal kajian untuk mengesan sejauh mana kemampuan subjek untuk mengimbuhkan perkataan dengan tepat bagi

mengesahkan permasalahan yang telah dibincangkan. Melalui penelitian yang dijalankan, pengkaji dapat mengesan kelemahan pengimbuhan dalam kalangan subjek.

Prosedur Kajian

Kajian ini telah dilaksanakan dalam tempoh enam bulan. Para pengkaji telah membimbing subjek untuk mengimbuhkan perkataan melalui penggunaan watak Kapten Imbuhan. Para subjek telah menjalani praujian seminggu sebelum diperkenalkan dengan Projek Kapten Imbuhan. Manakala pascaujian pula dijalankan sebulan selepas itu. Berdasarkan pada pemerhatian yang telah dijalankan, didapati subjek lebih mudah untuk menulis karangan dengan menggunakan Projek Kapten Imbuhan.

Dalam kajian ini, Projek Kapten Imbuhan diterapkan dalam proses PdP. Projek Kapten Imbuhan merupakan kajian pengajaran yang memperkenalkan watak Kapten Imbuhan. Melalui 'kuasa' yang ada pada Kapten Imbuhan, subjek dikenalkan kepada jenis-jenis imbuhan seperti awalan, apitan dan akhiran. Jadual 1 menjelaskan fasa-fasa kajian yang dilaksanakan.

Jadual 1: Fasa Pelaksanaan Kajian

SN	Fasa Pelaksanaan Kajian	Catatan
1	Praujian • Subjek menulis karangan berdasarkan gambar bersiri	Pengkaji • kumpul data dan bukti • melakukan penelitian tentang keupayaan pengimbuhan subjek
2	Intervensi • Subjek menggunakan rutin berfikir 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' dalam pengajaran imbuhan • Dikenalkan dengan Kapten Imbuhan dan melaksanakan kuiz • Terlibat dan melaksanakan gamifikasi Wordwall dan Kahoot! dalam PdP	Pengkaji • memperkenalkan strategi rutin berfikir 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' dalam PdP pengajaran imbuhan • kenalkan Kapten Imbuhan kepada subjek dan mengajar cara-cara mengimbuhkan perkataan dengan menggunakan watak Kapten Imbuhan. • menerapkan gamifikasi dalam PdP • memerhatikan dan meneliti respons subjek
3	Pascaujian • Subjek menulis karangan berdasarkan format yang sama	Pengkaji • kumpul bukti dan data kajian • memerhati, meneliti dan menganalisis respons subjek • melakukan perbandingan data pra dan pascaujian

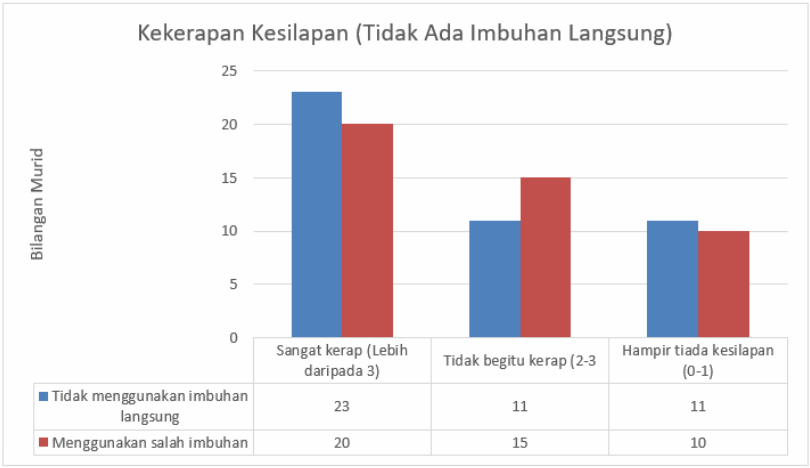
Dalam fasa praujian, subjek dikehendaki menulis sebuah karangan berdasarkan gambar bersiri. Semasa pemarkahan dilakukan, pengkaji telah mencatatkan kesalahan-kesalahan imbuhan yang dilakukan oleh semua subjek serta perkataan yang tidak dibubuhkan imbuhan. Selepas fasa praujian, subjek melalui fasa intervensi. Dalam fasa ini, subjek melalui proses PdP. Penerapan gamifikasi dan rutin berfikir diterapkan dalam PdP semasa intervensi dijalankan. Semasa fasa pascaujian pula, subjek diminta untuk menghasilkan sebuah karangan berdasarkan format soalan karangan yang sama. Pasukan

pengkaji sekali lagi mencatatkan kesalahan-kesalahan imbuhan yang dilakukan oleh subjek. Pasukan pengkaji meneliti kelakonan subjek dan membandingkan jumlah kesalahan pengimbuhan yang dilakukan oleh setiap subjek semasa praujian dengan pascaujian untuk mengetahui sejauh mana keberkesanan intervensi yang dilakukan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Pasukan pengkaji melakukan tindakan berikut dalam mendapatkan hasil dapatan kajian. Pengkaji menjalankan praujian sebelum melaksanakan pengajaran kemahiran mengimbuhkan. Subjek diminta untuk menulis karangan berdasarkan gambar bersiri secara kendiri. Kemudian, pengkaji menganalisis kesalahan imbuhan yang dilakukan oleh subjek. Rajah 1 merupakan analisis dapatan kesalahan-kesalahan imbuhan yang dilakukan oleh subjek.

Rajah 1: Analisis Kesalahan Imbuhan (Praujian)



	Sangat kerap (Lebih daripada 3)	Tidak begitu kerap (2-3	Hampir tiada kesilapan (0-1)
Tidak menggunakan imbuhan langsung	23	11	11
Menggunakan salah imbuhan	20	15	10

Dapatan yang dipaparkan dalam Rajah 1 menunjukkan bahawa kebanyakan subjek kerap menggunakan imbuhan yang salah. Kebanyakan subjek juga didapati tidak menggunakan imbuhan dalam ayat-ayat yang mereka bina bagi penulisan karangan berdasarkan gambar bersiri.

Rajah 2: Paparan Kuiz Imbuhan

Seterusnya, pengkaji melaksanakan kajian dengan menerapkan strategi 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' dan Kapten Imbuhan dalam PdP. Rajah 2 merupakan paparan kuiz yang dibina untuk PdP imbuhan sebagai antara aktiviti pembelajaran aktif yang diterapkan dalam proses PdP semasa kajian dijalankan.

Jadual 2: Perincian Dapatan Kuiz

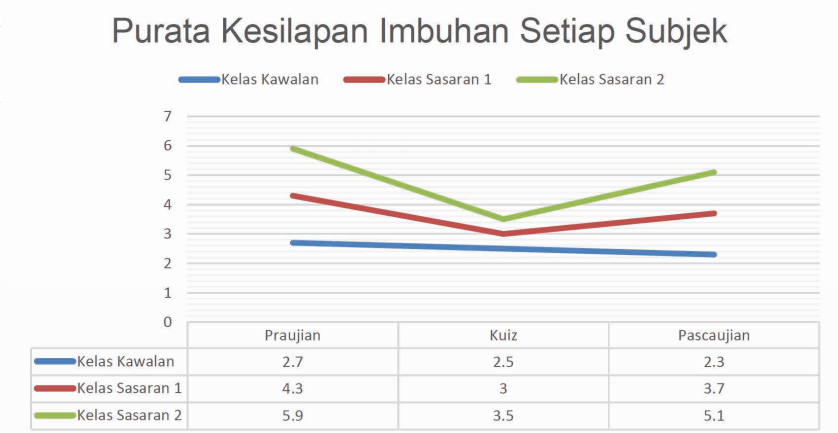
Kata Dasar	Imbuhan Tepat	Imbuhan Salah
lari	berlari	-
main	bermain	-
ucap	mengucapkan	mengucap, memucap, menucap, ucapkan
beli	membeli, membelikan	belikan
jalan	berjalan	menjalan
cuci	mencuci, mencucikan, cucikan	bercuci, memcuci, mengcuci, cucikan
pakai	memakai	berpakai, mempakai, mengpakai
janji	berjanji	janjikan, memjanji, berjanjikan
beli	dibeli	dibeli, menbeli
tangkap	menangkap, ditangkap	tangkapkan, bertangkap, terangkap, mengangkap, mentangkap, mengtangkap, tangkap

Pasukan pengkaji kemudiannya mengumpulkan data berdasarkan respons yang diberikan oleh subjek semasa melaksanakan aktivti pembelajaran iaitu kuiz imbuhan. Aktiviti kuiz ini merupakan antara aktiviti yang memerlukan subjek untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Aktiviti kuiz juga merangsang rasa keseronokan dalam proses pembelajaran aktif yang dilaksanakan oleh subjek. Jadual 2 memaparkan imbuhan-imbuhan yang salah yang dibina oleh subjek.

Seterusnya pasukan pengkaji menjalankan pascaujian apabila semua subjek telah melalui PdP imbuhan dengan penggunaan watak visual Kapten Imbuhan. Sekali lagi pengkaji menganalisis kesalahan imbuhan yang dilakukan subjek. Kemudian, pengkaji membuat perbandingan antara hasil dapatan praujian dan pascajian. Setelah melakukan perbandingan praujian dan pascaujian, didapati bahawa subjek dalam kumpulan sasaran didapati kurang melakukan kesilapan

imbuhan. Ada penurunan dari segi melakukan kesalahan semasa membina imbuhan bagi kedua-dua kumpulan sasaran semasa pascaujian berbanding semasa praujian. Rujuk Rajah 3 untuk maklumat terperinci berkaitan dengan data perbandingan antara praujian dan pascaujian.

Rajah 3: Perbandingan Jumlah Kesalahan Yang Dilakukan Subjek (Pra dan Pascaujian)



	Praujian	Kuiz	Pascaujian
Kelas Kawalan	2.7	2.5	2.3
Kelas Sasaran 1	4.3	3	3.7
Kelas Sasaran 2	5.9	3.5	5.1

Dapatan Kualitatif

Pasukan pengkaji mendapati bahawa subjek lebih berkeyakinan untuk mengimbuhkan kata dasar semasa menulis ayat-ayat dalam karangan. Para subjek juga menunjukkan bahawa mereka memahami jenis imbuhan yang perlu digunakan dalam penulisan mereka.

Pada umumnya, subjek menunjukkan kelakonan dan sikap yang positif ketika melibatkan diri dalam aktiviti-aktiviti yang dijalankan, terutama sekali ketika melaksanakan aktiviti-aktiviti pembelajaran dalam SLS. Melalui pemantauan tugasan secara individu, subjek didapati berjaya membina ayat-ayat yang lebih gramatis.

Melalui respons yang diberikan oleh subjek, kesemua subjek bersetuju bahawa penggunaan rutin berfikir dan gamifikasi (permainan dalam SLS) berjaya melibatkan mereka dalam pembelajaran secara aktif dan berkesan. Mereka menyatakan bahawa permainan dalam SLS seperti Wordwall dan Kahoot! amat menyeronokkan dan mereka menjadi lebih berhati-hati dan tidak membuat kesilapan imbuhan dalam karangan. Lebih ramai subjek kini berasa yakin dengan penggunaan imbuhan yang tepat semasa menulis karangan mereka.

Rajah 4 memaparkan contoh hasil kerja subjek membina imbuhan setelah melalui intervensi penerapan strategi 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' dan penerapan watak Kapten Imbuhan serta permainan-permainan menggunakan aplikasi Wordwall dan Kahoot! bagi PdP imbuhan.

Perbandingan data kajian berbentuk kuantitatif yang dikumpulkan daripada praujian dan pascaujian menunjukkan keberkesanan rutin berfikir dan penggunaan watak Kapten Imbuhan dalam PdP. Dapatan data kualitatif pula menunjukkan bahawa subjek lebih berkeyakinan untuk mengimbuhkan kata dasar semasa menulis karangan. Para subjek juga menunjukkan bahawa mereka memahami jenis imbuhan yang perlu digunakan dalam penulisan mereka. Subjek juga didapati berasa seronok melakukan aktiviti-aktiviti pembelajaran aktif yang disediakan.

Rajah 4: Contoh Hasil Kerja Subjek

Arahan: Lihat gambar dan imbuhkan kata dasar yang diberikan di dalam kurungan yang disediakan. Kemudian, bina ayat berdasarkan gambar dengan menggunakan jawapan kamu.

Contoh: buat (membuat)

Saiful sedang membuat kerja rumahnya di dalam bilik.

1. lari (berlari)

Amirah dan Alisha berlari di dalam hujan yang lebat.

2. main (bermain)

Ana dan Siti sedang bermain bad minton bersama-sama.

3. ucap (mengucap)

Warga emas itu mengucapkan terima kasih di Siti kerana untuk menolong angkat barang.

4. beli (membeli)

Wanita itu membeli buku-buku untuk anak-anak untuk membaca

CADANGAN

Selepas menjalankan pengajaran imbuhan dengan menggunakan pendekatan rutin berfikir dan Projek Kapten Imbuhan, pengkaji mendapati keberkesanan pengajaran yang berfokus dan menyeronokkan.

Berikut merupakan cadangan pengkaji:

1. menggunakan watak Kapten Imbuhan dalam pengajaran dan memperkenalkan penggunaan watak Kapten Imbuhan bermula dari darjah tiga;

2. pengajaran yang berfokuskan kepada kebolehan dan kelemahan subjek agar pengajaran mudah difahami dan lebih berkesan; dan

3. menggunakan rutin berfikir 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' secara eksplisit dalam pengajaran agar pengetahuan subjek dapat dikembangkan.

KESIMPULAN

Kesimpulan daripada kajian yang telah dijalankan menunjukkan bahawa penggunaan 'Luaskan-Kaitkan-Cabaran' dan watak Kapten Imbuhan dapat meningkatkan penguasaan pelajar terhadap kemahiran mengimbuhkan terutamanya dalam penulisan karangan gambar bersiri. Strategi tersebut telah membantu pelajar memilih imbuhan yang tepat. Hal ini dapat dikukuhkan dan dibuktikan dengan perbandingan keputusan yang telah dijalankan iaitu melalui praujian dan pascaujian yang telah dijalankan antara Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Sasaran.

Pencapaian pelajar dalam kedua-dua ujian telah dibandingkan dan data menunjukkan peningkatan yang baik dan memuaskan. Di samping itu, hasil dapatan kajian bukan

sahaja menunjukkan bahawa Kaedah Kapten Imbuhan ini telah membantu pelajar meningkatkan kemahiran mengimbuhkan, tetapi mereka juga lebih berkeyakinan menggunakan imbuhan dalam penulisan. Pengkaji juga mendapati suasana pengajaran dan pembelajaran lebih ceria dan bersemangat. Tambahan, pelajar juga memberi respons yang memuaskan kepada guru dan secara tidak langsung dapat meningkatkan keyakinan guru untuk menjalankan pengajaran yang lebih aktif dan efektif.

Hasil kajian juga mendapati bahawa kaedah ini dapat membantu pelajar menambah perbendaharaan kata mereka. Penambahan perbendaharaan kata amat penting terutamanya dalam penulisan karangan. Kaedah latih tubi yang melibatkan kemahiran mengimbuhkan juga dapat membantu pelajar menguasai kemahiran bertutur dan ini sekaligus dapat membantu pelajar melancarkan kemahiran lisan mereka. Pengkaji juga percaya bahawa penguasaan kemahiran menulis yang baik dapat menjadikan aktiviti bertutur sebagai suatu aktiviti yang amat menarik.

RUJUKAN

Owens, D., Sadler, T., Barlow, A., & Smith-Walters, C. (2017). Student motivation from and resistance to active learning rooted in essential science practices. *Research in Science Education*. https://doi.org/10.1007/s11165-017-9688-1

Prince, M. (2004) Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Educatio*n 93 (3) 223-231. https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x

Ritchart,R., Church, M., & Morrison, K., (2023*). Making thinking visible: How to promote engagement, understanding and independence for all learners*. Josey Bass Wiley

Shanon Farsa Sarry dan Aishah Nasyeera Rizdwan (2021). Keberkesanan Teknik Permainan Bahasa Melalui Perisian Deck Toys dalam Merangsang Minat Murid Belajar dalam *Memperkukuh Pengajaran dan Pembelajaran, Meningkatkan Kemahiran Berbahasa dalam Seminar Bahasa Melayu 2021*. Diterbitkan oleh Pusat Bahasa Melayu Singapura.

Sheikha Fadzlon Shaik Yakob dan Lyana Sarie Dewi Mohamed (2019). Meningkatkan Penggunaan Imbuhan Melalui Strategi Pengajaran Berasaskan ICT, *Seminar Bahasa Melayu 2019*. Diterbitkan oleh Pusat Bahasa Melayu Singapura.

Visible Thinking Project Zero Harvard University, (2022) *President and Fellows of Harvard College*, Harvard Graduate School of Education

Yahya Othman (2005), *Trend Dalam Pengajaran Bahasa*, PTS Professional

Sumber Internet

Why Use Active Learning? Dipetik dari https://cei.umn.edu/teaching-resources/active-learning/why-use-active-learning, pada 29/02/2024.

08 Penerapan e-Pedagogi dalam Pengajaran Pembezaan untuk Meningkatkan Pengajaran Kosa Kata

Sukainah Mohamed Mohsen
sukainah_mohamed_mohsen@schools.gov.sg

Nur Ashiqin Mohamed Salleh
nur_ashiqin_mohamed_sall@schools.gov.sg

Sekolah Rendah North Vista

Abstrak

Tahap keupayaan dan kerencaman profil pelajar merupakan antara cabaran yang dihadapi guru semasa merancang dan melaksanakan pengajaran dan pembelajaran (PdP) lisan. Penguasaan kosa kata pelajar terhad, lantas menjejas kemahiran bertutur mereka. Kajian ini menilai keberkesanan Pengajaran Pembezaan melalui elemen permainan menggunakan aplikasi Wordwall dan Kahoot bagi meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar. Dua kumpulan yang terdiri daripada pelajar darjah 2 dan darjah 4 MTSP telah dipilih. Setiap kumpulan melalui kitaran prapenilaian, intervensi, dan pascapenilaian. Hasil kajian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosa kata dan keyakinan diri pelajar dalam pertuturan berdasarkan gambar lisan. Keberkesanan gabungan Pengajaran Pembezaan, e-Pedagogi dan elemen permainan terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar.

Kata kunci: pengajaran pembezaan, e-Pedagogi, kosa kata

PENGENALAN

Dapatan sebuah kajian yang dijalankan oleh Kementerian Pendidikan Singapura (MOE) telah menunjukkan bahawa bahasa Inggeris kini menjadi bahasa dominan di rumah (MOE, 2011). Perubahan ini pastinya telah memberi kesan yang membimbangkan terhadap tahap penguasaan kosa kata bahasa Melayu, khususnya dalam kalangan para pelajar sekolah rendah di Singapura.

Salah satu cara untuk menyokong para pelajar yang berbeza tahap penguasaan kosa kata bahasa Melayu adalah dengan menerapkan Pengajaran Pembezaan (DI) dalam PdP. Menurut Tomlinson (2017), Pengajaran Pembezaan adalah pendekatan pendidikan secara sistematik iaitu guru-guru memodifikasi kandungan, aktiviti pengajaran dan pembelajaran untuk menghormati pelbagai latar belakang pelajar dan memaksimumkan peluang dan kemampuan pembelajaran mereka. Dengan berpandukan Asas Panduan Pengajaran Pembezaan, kajian ini menilai keberkesanan Pengajaran Pembezaan melalui elemen permainan dari aplikasi Wordwall dan Kahoot bagi meningkatkan penguasaan kosa kata para pelajar.

Pengajaran Pembezaan ini juga tidak seharusnya terpisah daripada penerapan e-Pedagogi. Memandangkan golongan pelajar ini terdiri daripada generasi warga digital, mereka menunjukkan tahap pelibatan yang lebih tinggi dan sikap yang lebih positif terhadap pembelajaran apabila teknologi digunakan (Sutherland, Robertson & John, 2009).

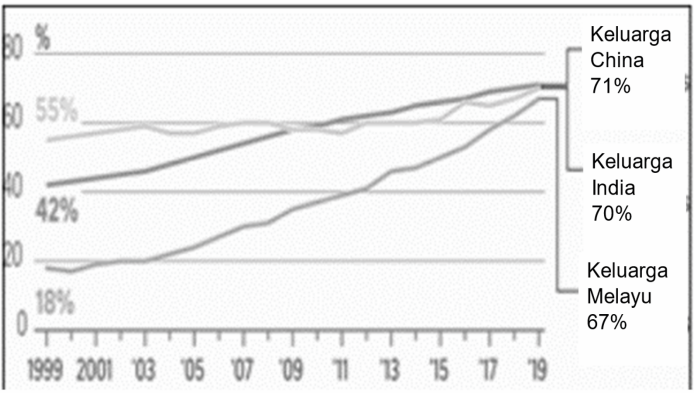
Oleh itu, kedua-dua faktor iaitu profil pelajar (dari sudut penguasaan bahasa Melayu, khususnya penguasaan kosa kata) dan kaedah pembelajaran, harus diambil berat agar guru dapat menyampaikan PdP dengan lebih efektif. Justeru, dengan

menerapkan penggunaan e-Pedagogi dalam pelaksanaan Pengajaran Pembezaan, diharapkan pelajar mampu meningkatkan penguasaan kosa kata mereka.

PERNYATAAN MASALAH

Data statistik daripada Kementerian Pendidikan Singapura, menunjukkan sebuah trend jangka panjang iaitu semakin ramai pelajar darjah 1 hanya bertutur dalam bahasa Inggeris di rumah. Zhou (2019), menunjukkan data statistik yang menggambarkan bahawa dalam ketiga-tiga kumpulan etnik di Singapura, peratusan pelajar darjah 1 yang bertutur dalam bahasa Inggeris di rumah juga telah meningkat sejak tahun 1999.

Rajah 1: Peratusan Pelajar darjah 1 yang Bertutur dalam Bahasa Inggeris di Rumah



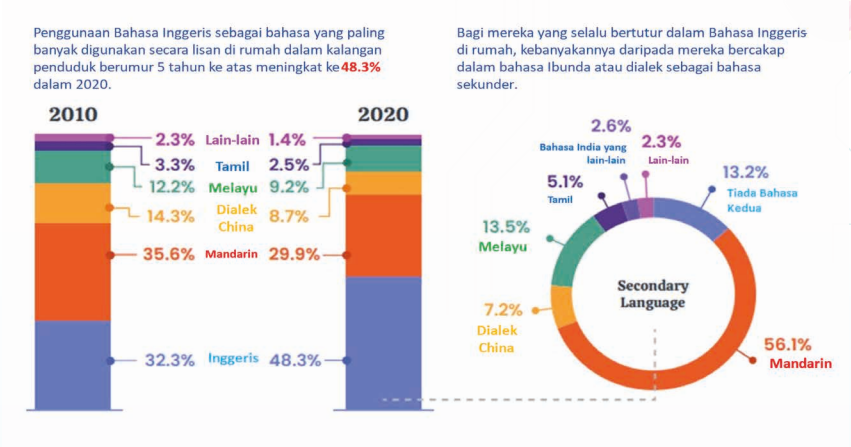
Nota: Data tentang bahasa di rumah dikumpulkan oleh MOE daripada ibu bapa bagi para pelajar Darjah 1 setiap tahun. (22 Oktober 2019)

Sumber: MOE, Sunday Times Graphics

Akibat trend yang membimbangkan ini, ramai pelajar didapati menghadapi masalah ketika berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Melayu. Seperti yang dikupas oleh Zainaba Omar, Norliza Jamaludin dan Mahzan Arshad (2021), kesan

daripada perbendaharaan kosa kata yang terhad membuatkan pelajar sukar untuk bertutur dengan lancar dalam bahasa Melayu.

Rajah 2: Bahasa Pertama/Kedua Yang Paling Kerap Digunakan di Rumah



Sumber: Census of Population 2020: Statistical Release 1 – Demographic Charasteristics, Education, Languae and Religion

Banci penduduk tahun 2022 (Rujuk Rajah 2), juga mengesahkan bahawa bahasa dominan yang digunakan oleh kanak-kanak berumur 5 tahun ke atas yang menggunakan bahasa Inggeris sebagai bahasa pertama atau kedua paling banyak digunakan di rumah. Tentu saja data ini memaparkan kesan dan pengaruh yang tinggi berkaitan dengan penguasaan bahasa dan kosa kata pelajar kita apabila masuk ke alam persekolahan.

Dapatan-dapatan ini amat menyokong pengalaman para guru, khususnya dari Sekolah Rendah North Vista, yang telah mengajar di peringkat darjah 1 dan 2. Pelajar-pelajar darjah 1 dan 2, mempunyai latar belakang yang pelbagai. Ada dalam kalangan mereka yang bukan penutur jati bahasa Melayu dan ada juga pelajar yang tidak menggunakan bahasa Melayu secara meluas

dalam interaksi harian mereka. Pelajar-pelajar ini didedahkan kepada bahasa Melayu di peringkat prasekolah. Namun, ada dalam kalangan mereka yang didedahkan kepada bahasa lain. Penguasaan kosa kata mereka lemah dan terhad. Ini menjejas kemahiran lisan kerana pelajar harus bertutur dan mengaplikasi kosa kata tersebut dalam konteks yang pelbagai. Pemerhatian guru tentang masalah yang dihadapi oleh pelajar selaras dengan dapatan yang dipaparkan dalam kajian Kementerian Pendidikan dan banci penduduk tahun 2020 yang dijelaskan sebelum ini.

Di peringkat darjah 1, guru menghadapi masalah ketika mengajar kosa kata bahasa Melayu. Seringkali, guru perlu kerap beralih bahasa dari bahasa Inggeris ke bahasa Melayu dan juga perlu menterjemahkan kosa kata yang dipelajari. Arahan dan pengajaran akan disampaikan dalam bahasa Melayu dan diulang semula dalam bahasa Inggeris bagi golongan pelajar yang tidak memahami arahan yang diberikan.

Jika penguasaan kosa kata pelajar terhad, pemahaman mereka turut terjejas. Malah, kemahiran bahasa seperti kemahiran bertutur dan menulis turut terjejas. Lantas, pengkaji ingin membuat inovasi dalam PdP dengan penggunaan teknologi bagi meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar supaya mereka dapat bertutur dengan lancar dan menggunakan kosa kata yang pelbagai dan relevan dalam interaksi lisan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. mengenal pasti keberkesanan kaedah Pengajaran Pembezaan dalam meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar; dan
2. menilai keberkesanan permainan bahasa sebagai alat teknologi dalam meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar.

KAJIAN LEPAS

Menurut Tate dan Debroux (2001), penting bagi pengkaji mengetahui tahap kebolehan subjek untuk meningkatkan pembelajaran mereka dengan menggunakan bahan-bahan yang sesuai. Pengkaji perlu menjalankan ujian diagnostik untuk menilai tahap kebolehan pelajar terlebih dahulu. Seterusnya, pengkaji dapat mengenal pasti tahap kesediaan pelajar dan profil pembelajaran mereka untuk memastikan kandungan pengajaran sesuai serta mengikut keperluan pembelajaran mereka. Dalam kajian ini, pengkaji melakukan pembezaan dari segi kandungan pengajaran yang disampaikan. Pengkaji perlu memadankan kandungan pengajaran dengan tahap kesediaan subjek (Good, 2006). Hal ini akan memastikan pelajar mencapai pengalaman pembelajaran yang optimum dan sesuai dengan profil mereka.

Apabila Pengajaran Pembezaan dijalankan, peranan pengkaji berubah menjadi fasilitator. Pengkaji akan memberikan tumpuan kepada peranan mereka sebagai seorang mentor dan memberikan pelajar sebanyak mungkin tanggungjawab pembelajaran yang boleh mereka tangani (Tomlinson, 2001).

Menurut Oblinger dan Hawkins (2005), pembelajaran melalui pelbagai wadah ICT akan menghasilkan tahap pemahaman yang lebih baik dan efektif. Sebagai contoh, pelajar lebih cenderung untuk melibatkan diri dalam PdP yang berteraskan ICT kerana terdapat pelbagai bentuk efek dan visual yang menarik dalam sesebuah permainan ICT tersebut. Kajian telah menunjukkan bahawa penggunaan ICT dalam pengajaran memainkan peranan penting dalam perkembangan kognitif pelajar. Pelajar akan lebih mudah menyerap dan memahami isi pengajaran yang disampaikan melalui wadah ICT. Selain itu, teknologi dalam pembelajaran akan memanfaatkan subjek di mana mereka akan mendapat maklum balas atau penilaian secara

spontan daripada pengkaji. Semasa pengajaran dijalankan, pengkaji akan dapat mengawal kadar kelancaran pengajaran tersebut mengikut rentak dan tahap pemahaman pelajar (Ally, 2004).

Berdasarkan pendapat dan pandangan para pakar ini, jelas bahawa Pengajaran Pembezaan dan penggunaan teknologi boleh menyokong pembelajaran yang berkesan dalam kalangan para pelajar. Pengkaji seterusnya mengambil kira kepentingan perkara ini dalam reka bentuk kajian dengan melaksanakan pengajaran dan pembelajaran yang menggabungkan Pengajaran Pembezaan dan penerapan teknologi untuk menyokong pembelajaran kosa kata dalam kalangan pelajar.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Bagi peringkat darjah 2, subjek kajian terdiri daripada 16 orang pelajar yang memiliki tahap praaras kebolehan, pada aras kebolehan dan melebihi aras kebolehan. Terdapat tiga orang subjek yang merupakan bukan penutur jati bahasa Melayu. Kesemua subjek mempunyai aras penguasaan kosa kata yang pelbagai.

Bagi peringkat darjah 4 pula, subjek kajian terdiri daripada 8 subjek dari Program Sokongan Bahasa Ibunda (MTSP). Mereka memiliki tahap kesediaan yang hampir sama. Terdapat dua subjek yang bukan penutur jati bahasa Melayu manakala seorang subjek lagi mempunyai permasalahan kognitif yang masih lagi dalam proses diagnosis.

Kedua-dua kumpulan subjek ini telah melalui tiga kitaran pengajaran dan penilaian, termasuk prapenilaian, intervensi dan pascapenilaian.

Instrumen Kajian

Bagi kajian ini, terdapat dua aplikasi yang telah digunakan untuk menjalankan aktiviti bersama subjek. Aplikasi Wordwall dan Kahoot dipilih berdasarkan profil subjek yang gemar belajar melalui permainan. Aplikasi Wordwall digunakan untuk pembelajaran kosa kata melalui kad imbasan. Dalam aplikasi Wordwall, subjek dikehendaki membaca perkataan, memahami maksudnya dan mengingati beberapa perkataan berdasarkan satu tema. Aktiviti ini dijalankan melalui kad-kad imbasan yang memaparkan perkataan dan maknanya serta gambaran visual. Tujuan gambaran visual itu disediakan adalah untuk membimbing para subjek yang cenderung pada pembelajaran secara visual. Perkataan-perkataan dalam aktiviti ini dipaparkan dalam bentuk dwibahasa iaitu bahasa Melayu dan bahasa Inggeris. Tujuan perkataan bahasa Inggeris turut disertakan adalah untuk membimbing subjek yang bukan penutur jati untuk memahami maksud perkataan tersebut. Dalam aktiviti ini, subjek dapat menjalankan pembelajaran secara terarah kendiri (*self-directed learning*). Mereka dapat melakukan aktiviti tersebut tanpa intervensi pengkaji. Bimbingan akan diberikan hanya apabila subjek memerlukan bantuan untuk mengakses aplikasi tersebut atau sekiranya mereka kurang memahami maksud perkataan tersebut.

Bagi aktiviti dalam aplikasi Kahoot pula, penilaian formatif telah dijalankan. Aktiviti ini bertujuan untuk menilai sama ada subjek dapat mengaplikasikan perkataan yang betul dalam sebuah konteks. Subjek menjawab beberapa soalan yang menilai pemahaman mereka tentang perkataan-perkataan yang mereka pelajari daripada aplikasi Wordwall. Soalan-soalan dipaparkan dalam bentuk soalan beraneka pilihan (MCQ) dan subjek akan memilih jawapan A atau B.

Prosedur Kajian

Subjek sudah didedahkan dan terbiasa dengan penggunaan aplikasi Wordwall dan Kahoot dalam aktiviti kendiri dan berkumpulan sebelum kajian ini dijalankan. Subjek juga sudah didedahkan kepada pembelajaran berasaskan e-Pedagogi pada penggal-penggal sebelumnya. Aplikasi Wordwall dan Kahoot dipilih kerana pengkaji mengambil kira elemen keseronokan yang wujud dalam kedua-dua aplikasi tersebut. Maklum balas juga diberikan selepas setiap soalan dan subjek berpeluang untuk merapatkan jurang pembelajaran mereka dengan mengetahui dan memperbaik kesilapan mereka.

Dalam aktiviti Wordwall, Pengajaran Pembezaan diterapkan dengan jelas melalui pembezaan kandungan. Aktiviti dalam Wordwall dibahagikan kepada tiga tahap iaitu Tahap 1, 2 dan 3. Bagi Tahap 1, hanya sepatah perkataan dipaparkan pada kad imbasan, dalam bahasa Melayu dan Inggeris serta gambaran visual (rujuk Rajah 3). Bagi Tahap 2, frasa pendek dipaparkan pada kad imbasan (rujuk Rajah 4). Bagi Tahap 3 pula, sepotong ayat dipaparkan pada kad imbasan (rujuk Rajah 5). Aktiviti kad imbasan ini disediakan mengikut tahap kesukaran yang berperingkat. Subjek diberikan peluang untuk memilih kad imbasan yang sesuai dengan tahap kesediaan mereka. Bagi subjek bukan penutur jati, mereka telah digalakkan untuk memilih kad imbasan Tahap 1 supaya mereka dapat mengenal perkataan-perkataan tersebut dalam bahasa Melayu terlebih dahulu. Aktiviti ini mendorong subjek untuk melakukan pembelajaran terarah kendiri kerana mereka diberikan kuasa autonomi untuk memilih aktiviti yang sesuai dengan tahap kesediaan mereka. Pengkaji tidak menetapkan tahap yang sesuai untuk subjek. Malah, pengkaji memberikan subjek kuasa autonomi untuk membuat keputusan mereka sendiri. Hal ini akan menggalakkan

subjek terarah kendiri yang mampu bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka.

Rajah 3: Aktiviti Wordwall Tahap 1

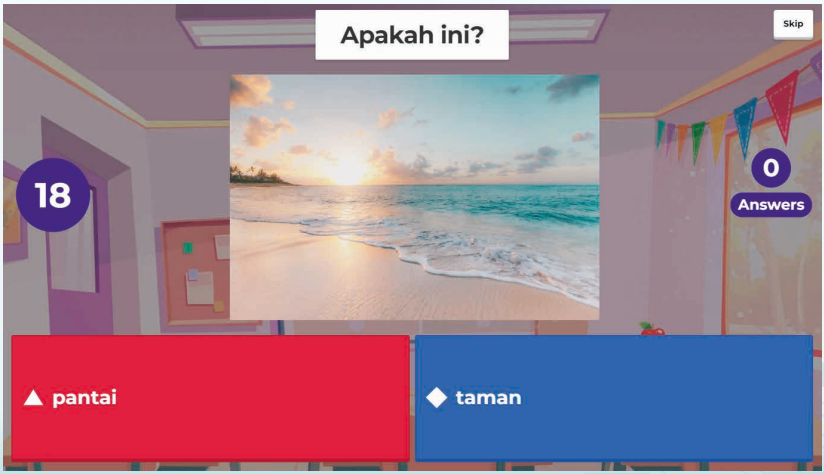
Rajah 4: Aktiviti Wordwall Tahap 2

Rajah 5: Aktiviti Wordwall Tahap 3

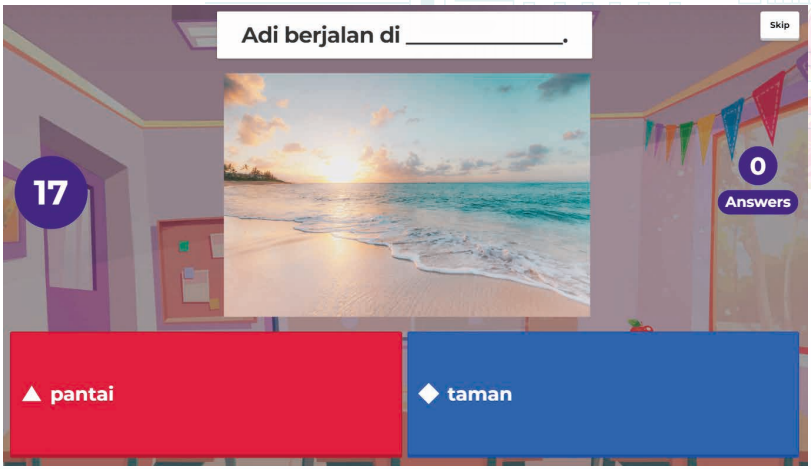
Dalam aktiviti aplikasi Kahoot pula, Pengajaran Pembezaan diterapkan melalui pembezaan dari segi penilaian. Aktiviti dalam Kahoot dibahagikan kepada Tahap 1, 2 dan 3. Bagi Tahap 1, subjek dikehendaki memilih kosa kata yang betul berdasarkan gambar yang dipaparkan (rujuk Rajah 6). Soalan dalam Tahap 1 ini bertujuan untuk menilai sama ada subjek yang mempunyai tahap kesediaan yang rendah dapat mengenal pasti kosa kata yang betul berdasarkan gambar.

Bagi Tahap 2 pula, soalan-soalan berbentuk mengisi tempat kosong dengan kosa kata yang betul dalam sepotong ayat disediakan. Subjek yang mempunyai tahap pada aras kebolehan dikehendaki melengkapkan aktiviti ini dengan mengaplikasikan kosa kata yang sesuai dalam ayat (sila rujuk Rajah 7). Aktiviti Tahap 3 serupa dengan Aktiviti Tahap 2, tetapi ayat dalam Aktiviti Tahap 3 bersifat lebih panjang dan kompleks jika dibandingkan dengan Aktiviti Tahap 2 (Rajah 7). Gambar visual yang dipaparkan dalam soalan Tahap 3 (Rajah 8) juga lebih luas skopnya jika dibandingkan dengan gambar yang bersifat lebih jelas dan terang dalam soalan Tahap 2.

Rajah 6: Aktiviti Kahoot Tahap 1



Rajah 7: Aktiviti Kahoot Tahap 2



Rajah 8: Aktiviti Kahoot Tahap 3

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Selepas kitaran pengajaran dijalankan selama beberapa bulan, hasil daripada kajian ini menunjukkan bahawa terdapat peningkatan dalam penguasaan kosa kata subjek kajian. Subjek didapati mampu mengaplikasikan kosa kata yang telah dipelajari dalam konteks perbualan lisan. Bukan sahaja subjek dapat menguasai kosa kata dan memahami makna perkataan, mereka juga dapat mengaplikasikan kosa kata tersebut dengan menggunakan struktur ayat yang gramatis.

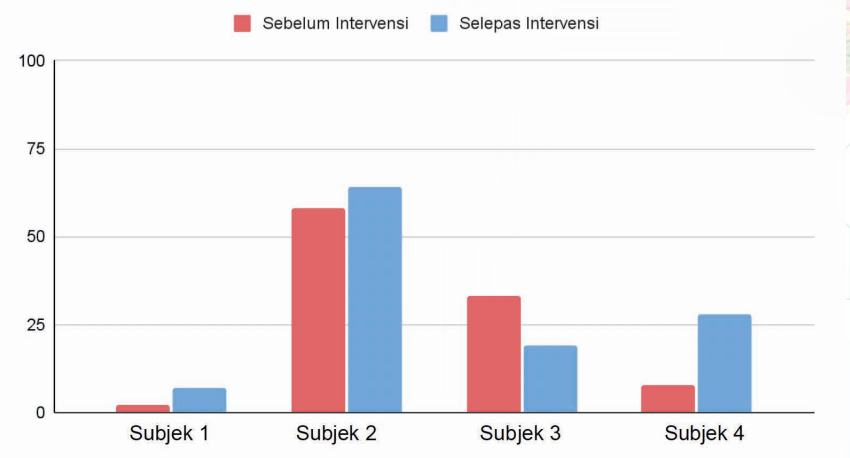
Dari sudut kualitatif, pengkaji mendapati bahawa terdapat peningkatan dalam kosa kata khususnya bagi penggunaan Kata Kerja semasa perbualan berdasarkan gambar dalam latihan lisan.

Secara keseluruhan, hampir semua subjek berjaya memberikan respons yang lebih terperinci semasa perbualan lisan. Mereka juga menggunakan kosa kata yang telah didedahkan dalam kitaran pengajaran yang dilaksanakan.

Dari sudut kuantitatif pula, terdapat peningkatan dalam jumlah kosa kata yang digunakan oleh subjek dalam perbualan berdasarkan gambar lisan selepas intervensi dijalankan. Subjek diberikan gambar lisan yang sama seperti yang mereka lihat sebelum intervensi dijalankan. Secara keseluruhan, hampir kesemua subjek berjaya menggunakan jumlah kosa kata yang lebih banyak. Kosa kata yang digunakan juga sesuai dan relevan dengan apa yang dipaparkan dalam gambar. Rajah 9 hingga 11 memaparkan peningkatan jumlah kosa kata yang digunakan oleh golongan subjek darjah 2 (praaras kebolehan, pada aras kebolehan dan melebihi aras kebolehan). Rajah 12 pula memaparkan peningkatan jumlah kosa kata yang digunakan oleh golongan subjek darjah 4 (tahap kesediaan yang sama).

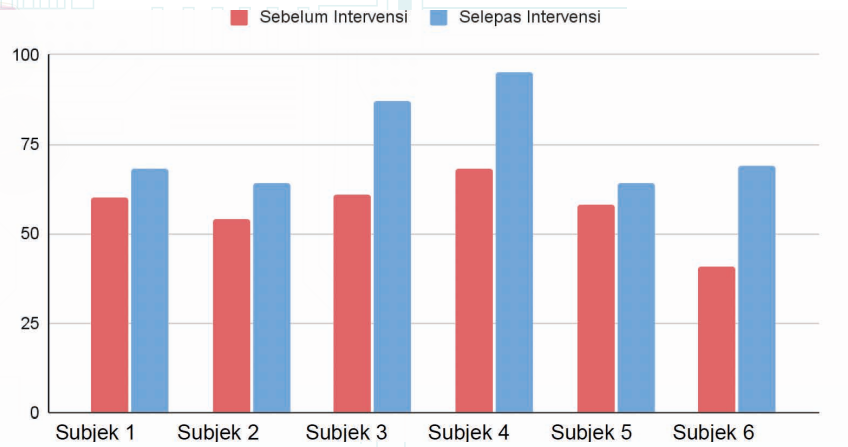
Darjah 2

Rajah 9: Jumlah Kosa Kata (Tahap Kesediaan Rendah)



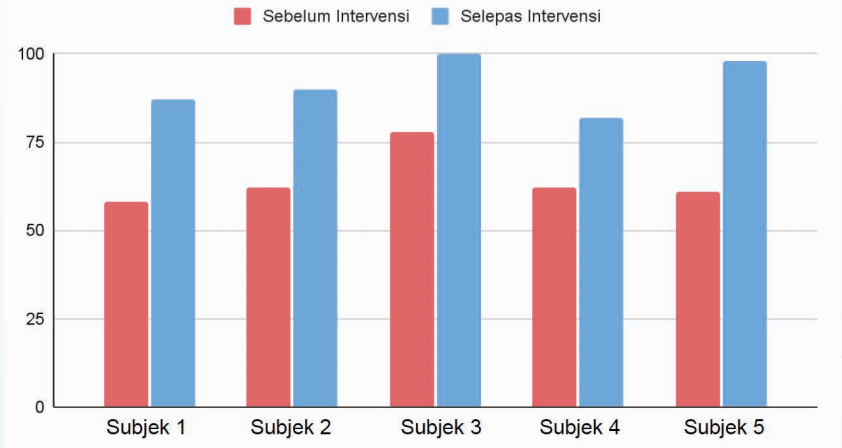
Bagi golongan subjek yang berada pada tahap praaras kebolehan, terdapat suatu anomali untuk Subjek 3, iaitu jumlah perkataan yang digunakan telah menurun jika dibandingkan dengan rakan-rakan yang mempunyai tahap kebolehan yang sama. Terdapat beberapa sebab perkara ini berlaku dan antaranya adalah kehadiran subjek ini yang tidak konsisten telah menjejas pembelajarannya di sekolah. Apabila pengkaji menjalankan pengajaran ini, subjek ini tidak hadir selama beberapa hari dan dia tidak dapat mengikuti aktiviti aplikasi Wordwall dan Kahoot bersama rakan sekelasnya. Namun, apabila dia kembali ke sekolah, dia dapat melakukan aktiviti tersebut pada waktu yang dikhaskan. Sebelum intervensi dijalankan, subjek ini menggunakan banyak perkataan bahasa Inggeris dalam perbualan lisan. Selepas intervensi dijalankan, subjek ini berupaya bertutur dengan menggunakan ayat pendek. Kebanyakan perkataan yang digunakannya adalah dalam bahasa Melayu. Namun begitu, ayat-ayat yang disebutnya tetap bersifat gramatis dan dapat difahami oleh pengkaji.

Rajah 10: Jumlah Kosa Kata (Tahap Pada Aras Kebolehan)



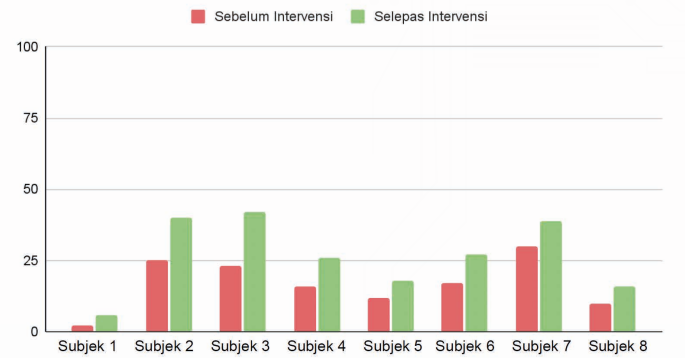
Rajah 11: Jumlah Kosa Kata (Tahap Melebihi Aras Kebolehan)

Rajah 11: Jumlah Kosa Kata (Tahap Melebihi Aras Kebolehan)



Darjah 4

Rajah 12: Jumlah Kosa Kata (Tahap Kesediaan Sama)



Melalui penilaian ini, pengkaji mendapati bahawa subjek dapat mengenal pasti kosa kata yang dipelajari dan mengaplikasikannya dalam konteks yang betul. Data yang dipaparkan dalam Rajah 9, 10, 11 dan 12 menunjukkan bahawa terdapat peningkatan yang ketara dari segi jumlah kosa kata yang digunakan oleh subjek dalam perbualan lisan mereka.

KESIMPULAN

Pengajaran Pembezaan yang dijalankan merupakan satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keyakinan subjek. Guru memahami bahawa setiap pelajar mempunyai keperluan pembelajaran dan tahap kesediaan yang berbeza-beza. Persekitaran pembelajaran memainkan peranan yang penting untuk memastikan subjek dapat belajar mengikut tahap kesediaan mereka. Apabila kejayaan-kejayaan kecil dapat dicapai secara individu, maka kepercayaan diri pelajar juga akan dapat dipertingkatkan.

Pengajaran Pembezaan juga memberikan peluang kepada pelajar untuk mengeksplorasi minat dan kekuatan mereka sendiri. Dengan memberikan tugasan dan aktiviti yang sesuai

dengan minat dan tahap kesediaan mereka, pelajar akan lebih bermotivasi dan cenderung untuk terus mencuba dan berusaha. Jika Pengajaran Pembezaan terus diamalkan di dalam bilik darjah, ia juga boleh memberikan gambaran kepada pelajar bahawa setiap individu dihargai dan diiktiraf walaupun terdapat cabaran semasa pembelajaran dijalankan. Ini akan membantu meningkatkan keyakinan diri pelajar supaya mereka tahu bahawa walaupun mereka gagal atau membuat kesilapan, mereka tetap akan disokong oleh guru dan tidak akan mudah berasa tertekan.

Melalui kajian ini, guru dapati bahawa penggunaan aplikasi Wordwall memberikan peluang kepada pelajar untuk mengulang kaji kosa kata yang telah diajar pada waktu lapang mereka. Mereka boleh memperkukuh pembelajaran mereka dan melibatkan diri dalam pembelajaran terarah secara kendiri. Di sini, guru memainkan peranan sebagai fasilitator yang membimbing pelajar tatkala diperlukan. Dengan Pengajaran Pembezaan, diharapkan guru-guru dapat membimbing pelajar untuk menjadi pelajar terarah secara kendiri agar yakin dan bertanggungjawab atas pembelajaran mereka.

RUJUKAN

Ally, M. (2004). Foundations of educational theory for online learning. In Anderson, T. and Elloumi, F. (Eds.), Theory and practice of online learning. Athabasca, AB: Athabasca University. Retrieved November 18, 2009, from http://cde.athabascau.ca/online_book/ch1.html

Census of Population 2020: Statistical Release 1 – Demographic Charasteristics, Education, Languae and Religion. Dipetik dalam https://www.singstat.gov.sg/-/media/files/publications/cop2020/sr1/cop2020sr1.ashx pada 7/2/2024, 8.02 pagi.

Good, M. E. (2006). Diferentiated instruction: Principles and techniques for the elementary grades (Unpublished master thesis). San Rafael, CA, USA.

Ministry of Education, Singapore. (2011). Nurturing Active Learners and Proficient Users. Retrieved Aug 15, 2011 from http://www.moe.gov.sg/media/press/files/2011/executive-summary-mtl-review.pdf

Oblinger, D. G., & Hawkins, B. L. (2005). The myth about e-learning. Educause Review (July/August), pp. 14-15

Omar, Z., Jamaludin, N., & Arshad, M.B. (2021). Task-based Language Teaching to Develop Malay Language Speaking Skills of Primary 5 Singaporean Students. International Journal of Education.

Sutherland, R., Robertson, S., & John, P. (2009). Improving Classroom Learning with ICT. London: Routledge.

Tate, K.J., & Debroux, M.L. (2001). Individualized instruction: An integrated approach. Annual Proceedings of Selected Research and Development [and] Practice Papers Presented at the National Convention of the Association for Educational Communications and Technology, 1-2, (pp. 185-193).

Tomlinson, C.A. (2001). How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms (2nd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Tomlinson, C. A., & Moon, T. R. (2013). Assessment and student success in a differentiated classroom. ASCD.

Tomlinson, C. A. (2014). The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners (2nd ed.). ASCD

Tomlinson, C. A., & Tomlinson, C. A. (2017). How to differentiate instruction in academically diverse classrooms. 3rd Edition. Alexandria, Virginia, ASCD.

Zhou, M., & Wang, J. (2019). Challenges and strategies for promoting children's education: A comparative analysis of Chinese immigrant parenting in the United States and Singapore. *Genealogy*, *3*(2), 20.

09

Penerapan Penilaian Rakan Sebaya untuk Meningkatkan Kemahiran Bertutur

Nur Fadhillah Musa
nur_fadhillah_musa@schools.gov.sg

Makhfadzah Abu Bakar
makhfadzah_abu_bakar@schools.sgov.sg

Sekolah Rendah Naval Base

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan penerapan teknik Penilaian Rakan Sebaya (PRS) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) untuk meningkatkan kemahiran bertutur dan juga keyakinan diri dalam perbualan. Kajian ini dijalankan ke atas 32 pelajar tahap melebihi aras kebolehen (HP) dan tahap pada aras kebolehan (MP) serta 8 pelajar pada praaras kebolehan (LP). Pelaksanaan PRS bagi kemahiran bertutur tertumpu pada pengembangan isi kandungan. Pelajar melakukan penilaian dengan menggunakan senarai semak secara kendiri dan rakan sebaya. Pelajar menggunakan rubrik yang mesra-pelajar untuk menilai pertuturan rakan mereka. Pengumpulan data berbentuk kuantitatif dan kualitatif melalui pelaksanaan ujian diagnostik dan pascaujian serta temu bual. Pengkaji menerapkan rutin berfikir SAMMBoB untuk membantu pelajar dalam pembinaan isi sewaktu menerangkan gambar. Dapatan kajian menunjukkan bahawa PRS berjaya meningkatkan kemahiran bertutur dan keyakinan diri pelajar menggunakan rutin berfikir SAMMBoB.dan Penilaian Rakan Sebaya.

Kata Kunci: penilaian rakan sebaya, kemahiran bertutur, keyakinan diri, penilaian holistik

PENGENALAN

Isu pelajar-pelajar yang tidak lagi menguasai bahasa Melayu hangat diperkatakan sejak beberapa tahun kebelakangan ini. Pada tahun 2019, Perdana Menteri Lee Hsien Loong, dalam ucapannya sempena sambutan ulang tahun ke-40 Kempen Bertutur Mandarin, mengatakan bahawa Singapura semakin kehilangan kelebihan dwibahasanya (Elangovan, 2019). Hal ini berikutan peratusan keluarga Melayu yang bertutur dalam bahasa Inggeris sebagai bahasa utama mereka, telah meningkat daripada kira-kira satu dalam lima keluarga (18 peratus) dua dekad lalu kepada dua daripada tiga keluarga (67 peratus) kini. Masalah pengurangan penggunaan Bahasa Ibunda sebagai bahasa utama turut dialami oleh keluarga berbangsa Cina dan India.

Sejajar dengan ucapan Menteri Pendidikan, Encik Chan Chun Sing dalam Bahas COS 2022; beliau telah menekankan pentingnya mempersiapkan pelajar dengan kemahiran yang relevan agar mereka lebih yakin dengan kebolehan dan keupayaan diri mereka. Selaras dengan perkara ini, penting untuk pelajar dibekalkan dengan kemahiran menilai dengan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran secara kendiri, melakukan penilaian rakan sebaya dan refleksi bagi meningkatkan keyakinan diri mereka. Oleh itu, pengkaji melakukan satu inovasi pada aspek literasi penilaian bagi pelajar sekolah rendah yang merupakan aspek penting dalam PdP Bahasa Melayu.

PERNYATAAN MASALAH

Pengkaji amat prihatin akan isu pelajar Sekolah Rendah Naval Base (NBPS) yang tidak berupaya bertutur dalam bahasa Melayu dengan lancar. Sejauh ini, pengkaji dan guru di Naval Base telah berusaha meneroka pelbagai strategi yang dapat membantu pelajar bertutur dalam bahasa Melayu. Pengkaji dapati bahawa para pelajar memerlukan satu struktur yang dapat membantu

mereka berfikir dengan baik, dan sekali gus membantu mereka bertutur secara efektif.

Proses penilaian dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) berkait rapat dengan kemahiran berfikir pelajar. Dalam hal ini, pelajar perlu mempunyai keupayaan untuk berfikir secara kritis dan reflektif untuk membolehkan mereka memberikan respons yang bernas semasa berinteraksi atau berkomunikasi secara lisan. Antara perkara yang dapat mendorong pelajar berfikir adalah melalui penerapan teknik pengajaran yang menggalakkan kemahiran berfikir dalam proses PdP.

Oleh yang demikian, pengkaji menyarankan PdP ditumpukan kepada amalan penilaian yang bersesuaian dengan keperluan pelajar. Pengkaji akur akan pernyataan dalam Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah (MOE, 2015) yang mengatakan pada akhir pendidikan sekolah rendah, penilaian yang digunakan harus dapat memberikan gambaran tentang kebolehan pelajar menggunakan bahasa Melayu baku secara berkesan dalam pelbagai situasi. Hal ini kerana amalan penilaian yang baik dapat meningkatkan mutu PdP di sekolah. Penilaian juga harus dapat mencerminkan kebolehan pelajar berfikir secara kritis dan inventif serta keupayaan pelajar memperoleh dan menyampaikan maklumat, idea dan perasaan secara cekap dan berkesan melalui penggunaan bahasa Melayu baku. Pengkaji yakin bahawa penilaian yang dijalankan bertujuan untuk memantau dan mengenal pasti kelakonan dan keperluan pelajar secara berterusan. Selain itu, keupayaan dan keperluan pelajar dalam pembelajaran dapat dikenal pasti dan tindakan susulan dapat dilaksanakan dengan segera.

Pengkaji akur akan kepentingan penilaian terutamanya dalam AfL, penilaian rakan sebaya (PRS) dianggap 'bernilai unik' kerana dapat mendorong pelajar agar lebih berhati-hati dalam tugasan yang dilakukan. PRS juga merupakan aspek penilaian

yang penting dalam proses pembelajaran kerana pembelajaran dalam kalangan pelajar amat digalakkan. Pelajar harus mengambil peranan sebagai penilai agar lebih mudah untuk pelajar memahami kriteria penilaian jika mereka menilai hasil tugasan rakan sebaya di samping tugasan mereka sendiri (Black & Wiliam, 2006). Justeru, pengkaji yakin bahawa PRS berupaya untuk mendorong pelajar untuk menjadi lebih teliti dalam tugasan mereka dan memperkasakan pelajar yang terarah secara kendiri, sekali gus membolehkan pembelajaran menjadi lebih berkesan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. mengkaji keberkesanan penilaian rakan sebaya dengan menggunakan rutin berfikir untuk meningkatkan kemahiran bertutur; dan

2. mengkaji keberkesanan penilaian rakan sebaya untuk meningkatkan keyakinan dan keupayaan pelajar semasa bertutur.

KAJIAN LEPAS

Terdapat kelowongan kajian di Singapura yang meneliti keberkesanan PRS di dalam kelas di peringkat sekolah rendah. Boon (2018) mendefinisikan PRS sebagai sebuah strategi penilaian formatif yang menggalakkan pelajar menilai hasil kerja rakan sebaya mereka. Menurut Boon (2018), jika digunakan dengan berkesan, PRS boleh:

a. meningkatkan pemahaman pelajar tentang kriteria kejayaan;
b. membantu mereka menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran;
c. mengembangkan kemahiran interpersonal mereka; dan
d. berpotensi mengurangkan beban tugas guru.

Pandangan ini dipersetujui oleh Double, McGrane dan Hopfenbeck (2020) yang membuktikan bahawa hasil dapatan kajian mereka menunjukkan penerapan PRS sebagai penilaian formatif yang berjaya meningkatkan penilaian akademik. Hasil kajian menunjukkan bahawa PRS tidak jauh bezanya daripada hasil penilaian kendiri. Pandangan ini konsisten dengan teori semasa mengenai penilaian formatif dan amalan pengajaran terbaik, sekali gus memberikan sokongan padu bagi penggunaan penilaian secara berterusan di dalam kelas.

Dalam kajian White (2009), pengkaji menggalakkan pendidik untuk terus menerapkan PRS dan mengkaji keberkesanannya dan mempertimbangkan perspektif pelajar yang terlibat dalam kajian tentang penggunaan PRS dalam pembelajaran.

Sejajar dengan pandangan White (2009), dalam kajian Girard, Pinar dan Trapp (2011), hasil dapatan menunjukkan pembentangan kelas menerima respons positif dan peningkatan dalam kemahiran bertutur apabila pelajar terlibat dalam pembentangan kelas. Pelajar juga menerima baik pelibatan dalam PRS semasa pembentangan kelas dijalankan. Pelibatan pelajar dalam pembentangan memberikan peluang kepada mereka untuk meningkatkan kemahiran mendengar yang baik (Feiertat, 2002; Ingram et al., 1992).

Keberkesanan PRS turut diakui oleh kajian yang dijalankan oleh Musfirah (2019) yang membuktikan PRS yang dilaksanakan di SMA Methodist Banda Aceh mewujudkan kepercayaan dalam kalangan pelajar semasa melaksanakan penilaian. Guru yang melaksanakan PRS tertumpu pada proses pembelajaran dan bukan hasil pembelajaran. Pengkaji turut menggalakkan guru-guru yang ingin melaksanakan PRS dalam kelas agar melibatkan pelajar dalam pembinaan rubrik dengan berbincang tentang kriteria yang perlu dan tidak perlu dinilai dalam kemahiran bertutur.

Cara berfikir menggunakan teknik mnemonik SAMMBoB telah diguna pakai secara meluas oleh guru di Singapura. Mnemonik SAMMBoB merujuk kepada penggunaan kata tanya 'Siapa', 'Apa', 'Mana', 'Mengapa', 'Bila' dan 'Bagaimana' yang diambil idea tersebut daripada teknik 5Ws+1H. Kajian Ghazali dan Farizan (2018) telah menerapkan teknik SAMMBoB untuk menyokong kajian mereka yang bertujuan meningkatkan kemahiran menulis melalui kaedah berfikir secara lateral. Teknik SAMMBoB turut digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam menerapkan strategi metakognisi dalam pembelajaran kefahaman membaca (Fadhillah dan Khairiah, 2022).

Berhubungan dengan PRS, kajian Double, McGrane dan Hopfenbeck (2020) telah membuktikan keberkesanan PRS yang amat ketara dalam pelbagai konteks. Salah satu dapatan kajian meta-analisis mereka mendapati kesan positif PRS berbanding penilaian guru.

Sejajar dengan kajian di atas, Universiti Cornell (2023) menyatakan bahawa PRS mempunyai beberapa manfaat seperti yang berikut:

a. memperkasakan pelajar untuk bertanggungjawab dan mengurus pembelajaran mereka sendiri,
b. membolehkan pelajar menilai dan memberi maklum balas membina kepada orang lain untuk membangunkan kemahiran penilaian sepanjang hayat,
c. meningkatkan pembelajaran pelajar melalui penyebaran pengetahuan dan pertukaran idea,
d. memotivasikan pelajar untuk melibatkan diri dalam bahan kursus dengan lebih mendalam.

Berdasarkan tinjauan kajian-kajian yang dilakukan, manfaat PRS yang telah terbukti dalam kajian sebelum ini telah mendorong pengkaji untuk menilai keberkesanan PRS dalam

meningkatkan kemahiran bertutur dan keyakinan pelajar semasa terlibat dalam aktiviti perbualan bersama rakan sebaya. Dalam kajian ini, pengkaji menyusun kajian dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang telah digunakan oleh kajian terdahulu untuk diselaraskan dengan tahap dan peringkat pelajar yang dikaji di peringkat rendah.

KAEDAH KAJIAN

Para guru di Sekolah Rendah Naval Base (NBPS) telah memberikan tumpuan pada penilaian formatif iaitu penilaian secara kendiri dan penilaian rakan sebaya untuk meningkatkan kemahiran bertutur bagi peringkat darjah 3 hingga 6. Pengkaji berpendapat bahawa pelajar sekolah rendah harus didedahkan kepada penilaian formatif dalam bentuk penilaian rakan sebaya. Kajian ini menggabungkan kaedah kuantitatif dan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua kelas yang berbeza. Subjek dalam kelas berbeza ini terdiri daripada subjek yang mempunyai tahap kebolehan yang berbeza.

Sepanjang kajian ini dijalankan, instrumen yang digunakan terdiri daripada beberapa bentuk penilaian. Dimulakan dengan ujian diagnostik kepada beberapa aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang memerlukan subjek melakukan beberapa aktiviti penilaian rakan sebaya menggunakan senarai semak dan rubrik. Temu bual juga dilaksanakan bagi melengkapi penyegitigaan bukti pembelajaran.

Subjek Kajian

Kumpulan sasaran yang terlibat dalam kajian ini ialah 40 orang subjek darjah 2 yang terdiri daripada kumpulan tahap melebihi aras kebolehan (HP), tahap pada aras kebolehan (MP) dan tahap praaras kebolehan (LP). Subjek kajian ini terdiri daripada pelajar dua kelas yang berbeza; satu daripada 2ML1 (HP dan MP), manakala satu lagi daripada kelas 2ML4 (LP).

Walau keupayaan subjek jauh berbeza, pengkaji ingin memantau keberkesanan PRS dalam membantu subjek meningkatkan kemahiran bertutur mengikut tahap keupayaan masing-masing. Oleh sebab subjek mengalami kepayahan dalam pertuturan di peringkat darjah 3 ke atas, pengkaji memutuskan untuk mempersiapkan subjek lebih awal supaya subjek dapat membiasakan diri dengan tuntutan dalam penerangan gambar dan perbualan apabila subjek berada di darjah 3 dan peringkat seterusnya.

Kajian ini dilaksanakan sebagai satu langkah intervensi untuk membantu subjek bertutur dengan lancar dan mempraktikkan kemahiran bertutur mereka dalam komponen lisan. Memandangkan subjek akan naik ke darjah 3 pada tahun akan datang, subjek merupakan kumpulan pelajar yang paling sesuai untuk kajian ini.

Instrumen Kajian

Beberapa instrumen kajian telah digunakan untuk memperoleh data berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Bagi subjek kajian yang berada dalam kelas 2ML1 (HP dan MP) dan 2ML4 (LP), instrumen-instrumen berikut telah digunakan dalam kajian ini:

a. Ujian Diagnostik
b. Senarai Semak Kendiri
c. Senarai Semak Rakan Sebaya
d. Rubrik bagi Penerangan Gambar - Penilaian guru
e. Rubrik bagi Penerangan Gambar - Penilaian Rakan Sebaya
f. Temu Bual untuk Melengkapi Penyegitigaan Bukti Pembelajaran

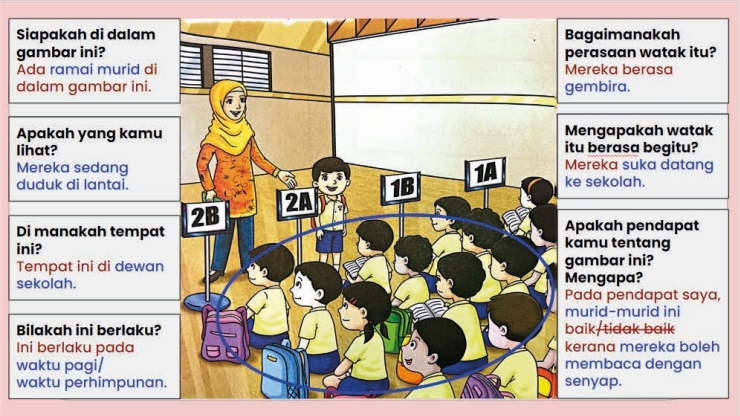
Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan selama tiga penggal pertama pada tahun 2023. Pada semester pertama, pengkaji memperkenalkan teknik

SAMMBoB sebagai satu struktur yang dapat digunakan oleh subjek setiap kali terlibat dalam aktiviti bertutur. Dengan adanya sebuah struktur atau proses, subjek lebih terpandu kerana mereka dapat menjana idea dengan lebih tersusun.

Setelah didedahkan kepada teknik SAMMBoB, subjek melalui PdP secara eksplisit berkaitan penerangan gambar. Pengajaran dilakukan dengan menggunakan Pakej Lisan 2023, yang dibina oleh pengkaji. Subjek mengaplikasikan teknik SAMMBoB, bermula dengan 'Siapa' dan diakhiri dengan 'Bagaimana'. Subjek juga diperkenalkan kepada cara menyatakan pendapat mereka secara ringkas mengenai perbuatan watak dalam gambar.

Rajah 1: Sampel Pakej Lisan 2023



Selang beberapa minggu, subjek diperkenalkan kepada Senarai Semak Kendiri yang dijadikan sebagai rujukan dan panduan semasa bertutur seperti yang tertera dalam Rajah 2. Guru menggunakan kaedah modeling untuk mengajar subjek secara eksplisit cara untuk menilai pertuturan mereka. Penggunaan Senarai Semak Kendiri ini bertujuan untuk mengembangkan kemahiran metakognitif subjek dengan meningkatkan kesedaran mereka terhadap kriteria kejayaan semasa penilaian pertuturan.

Rajah 2 & 3: Templat Senarai Semak Kendiri dan Rakan Sebaya

Senarai Semak Perbualan 2023
Penilaian Kendiri

Nama: _____

Tarikh: _____ Kelas: _____

Topik: _____ (Unit , Pelajaran)

Saya Boleh Bercerita!
Saya boleh bercerita tentang apa yang berlaku. (Peristiwa)
☐ **Orang** (Siapa) ☐ **Perbuatan** (Apa) ☐ **Tempat** (Di mana) ☐ **Masa** (Bila) ☐ **Sebab** (Mengapa)
Saya boleh bercerita tentang perasaan watak dalam gambar ini. (Perasaan)
☐ **Perasaan** (Bagaimana) ☐ **Sebab** (Mengapa)
Saya boleh memberikan pendapat saya. (Pendapat) ☐

Senarai Semak Perbualan 2023
Penilaian Rakan Sebaya

Tarikh: _____ Kelas: _____

_____ ingin mengucapkan **syabas** kepada _____!

Topik: _____ (Unit , Pelajaran)

Rakan Saya Boleh Bercerita!
Rakan saya boleh bercerita tentang apa yang berlaku. (Peristiwa)
☐ **Orang** (Siapa) ☐ **Perbuatan** (Apa) ☐ **Tempat** (Di mana) ☐ **Masa** (Bila) ☐ **Sebab** (Mengapa)
Rakan saya boleh bercerita tentang perasaan watak dalam gambar ini. (Perasaan)
☐ **Perasaan** (Bagaimana) ☐ **Sebab** (Mengapa)
Rakan saya boleh memberikan pendapatnya. (Pendapat) ☐

Sepanjang semester pertama, para subjek mengambil giliran untuk berperanan sebagai penilai dan calon. Berpandukan Senarai Semak Rakan Sebaya, subjek meneliti pertuturan rakan dan menandakan pada senarai semak kata tanya SAMMBoB yang telah disebut dalam senarai semak Rajah 3. Subjek melakukan dua latihan PRS. Pada tahap akhir, barulah pengkaji menilai prestasi subjek menggunakan rubrik pengkaji.

Pada semester kedua, subjek didedahkan kepada penggunaan rubrik setelah pengkaji mendapati subjek sudah bersedia untuk menilai rakan sebaya seperti dalam Rajah 4. Para pengkaji telah membina rubrik PRS bersama-sama dengan subjek demi memastikan rubrik yang dibina mesra-pelajar. Setiap rakan (penilai) menerima templat untuk menilai rakan sebaya mereka (calon).

Rajah 4: Templat Rubrik Penilaian Rakan Sebaya

Rubrik Penilaian Rakan Sebaya

Nama: _____ **Kelas: 2**_____

Tarikh: _____

Topik: _____ **(Unit , Pelajaran)**

ISI	LEMAH ☺	SEDERHANA ☺☺	CEMERLANG ☺☺☺
SAMMBoB ☐ **Siapa** (Orang) ☐ **Apa** (Perbuatan) ☐ **Mana** (Tempat) ☐ **Bila** (Masa) ☐ **Bagaimana** (Perasaan) ☐ **Mengapa** (Sebab)	Dapat menggunakan **satu** atau **dua** elemen **SAMMBoB** ☐	Dapat menggunakan **tiga** atau **empat** elemen **SAMMBoB** ☐	Dapat menggunakan **lima** atau **semua** elemen **SAMMBoB** ☐
PENDAPAT Saya rasa... Pada pendapat saya...	**Tidak dapat** memberikan **pendapat** ☐	**Dapat** memberikan **pendapat** ☐	**Dapat** memberikan **pendapat** dan menerangkan **sebab** ☐

Tandatangan Waris: _____ **Tarikh:** _____

Setelah PRS selesai dijalankan, penilaian dijalankan oleh pengkaji sebagai sebahagian daripada usaha penyegitigaan bukti pembelajaran. Jadual 1 memaparkan soalan-soalan yang digunakan dalam temu bual bersama subjek kajian. Pengkaji telah melaksanakan temu bual dengan beberapa orang subjek untuk mendapatkan maklumat yang lebih terperinci mengenai pengalaman pembelajaran mereka.

Jadual 1: Soalan Temu bual Subjek Kajian

Penyegitigaan Bukti Pembelajaran
Wawancara Bersama Murid
Soalan Wawancara

Orang yang Diwawancara	Soalan Wawancara				
Calon	Bagaimanakah perasaan kamu sebelum menerima rubrik ini daripada rakan pemeriksa?	Sebagai seorang calon, bagaimanakah pengalaman kamu menjawab soalan rakan pemeriksa?	Apakah teknik yang kamu gunakan semasa bertutur?	Adakah kamu rasa dengan menggunakan rubrik ini, ia dapat membantu kamu untuk bertutur dengan lebih baik?	Bagaimanakah perasaan kamu setelah menerima rubrik ini daripada rakan pemeriksa?
Pemeriksa	Bagaimanakah perasaan kamu sebelum menggunakan rubrik ini?	Sebagai seorang pemeriksa, bagaimanakah pengalaman kamu menggunakan rubrik untuk menilai rakan kamu?	Apakah teknik yang rakan kamu gunakan semasa bertutur?	Adakah kamu rasa dengan menggunakan rubrik ini, ia dapat membantu rakan kamu untuk bertutur dengan lebih baik?	Bagaimanakah perasaan kamu setelah memberikan rubrik kepada kawan?

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Bahagian ini membentangkan analisis dapatan kajian yang dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melibatkan 40 orang subjek. Analisis data kuantitatif berasaskan data yang diperoleh daripada ujian diagnostik dan penilaian pascakajian. Analisis secara kualitatif pula dilakukan untuk meneliti hasil pemantauan pengkaji dan temu bual antara pengkaji serta subjek kajian.

Analisis Kuantitatif

Jadual 2: Dapatan Penilaian Holistik Bagi Kemahiran Bertutur Pada Akhir Semester 1

Darjah/Aras Pencapaian	Cemerlang	Sederhana	Lemah
2ML1	100%	0%	0%
2ML4	50%	50%	0%

Bagi penilaian holistik, subjek di NBPS diberikan pengredan berdasarkan tiga tahap pencapaian iaitu Cemerlang, Sederhana dan Lemah. Jadual 2 menunjukkan gred yang diraih untuk bahagian pertuturan dalam penilaian holistik penggal 2. Kesimpulannya, seramai 32 subjek 2ML1 (100%) meraih gred Cemerlang bagi penilaian pertuturan. Bagi 8 subjek 2ML4 (LP) yang terlibat dalam kajian ini, separuh meraih gred Cemerlang (50%) manakala separuh lagi meraih gred Sederhana (50%).

Jadual 3: Analisis Dapatan Praujian dan Pascakajian Pelajar Darjah 2ML1

Penerangan Penilaian	Murid boleh bercerita tentang apa yang berlaku.					Murid boleh bercerita tentang perasaan watak dalam gambar.		Murid boleh memberikan pendapat.
SAMMBoB	Siapa	Apa	Di Mana	Bila	Mengapa	Bagaimana	Mengapa	Pendapat
Dapatan Ujian Diagnostik: Penilaian Guru	94%	100%	66%	0%	0%	69%	25%	6%
Dapatan Ujian Pascakajian: Penilaian Rakan Sebaya	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Peratusan Peningkatan	6%	0%	34%	100%	100%	31%	75%	94%

Pencapaian subjek 2ML1 seperti dalam Jadual 3, amat memberangsangkan kerana kelakonan mereka jauh lebih baik jika dibandingkan dengan pencapaian sebelum didedahkan kepada teknik SAMMBoB. Mereka berupaya untuk meningkatkan prestasi mereka apabila PRS diterapkan dalam pembelajaran lisan.

Jadual 4: Analisis Praujian dan Pascakajian Pelajar Darjah 2ML4

Penerangan Penilaian	Murid boleh bercerita tentang apa yang berlaku.					Murid boleh bercerita tentang perasaan watak dalam gambar.		Murid boleh memberikan pendapat.
SAMMBoB	Siapa	Apa	Di Mana	Bila	Mengapa	Bagaimana	Mengapa	Pendapat
Dapatan Ujian Diagnostik: Penilaian Guru	88%	100%	38%	0%	13%	13%	13%	0%
Dapatan Ujian Pascakajian: Penilaian Rakan Sebaya	63%	63%	63%	63%	63%	63%	38%	50%
Peratusan Peningkatan	-25%	-38%	25%	63%	50%	50%	25%	50%

Dalam Jadual 4, dapat dilihat bahawa prestasi subjek kelas 2ML4 tetap berkembang secara bertahap-tahap, walau tidak sepesat 2ML1. Kebanyakan daripada mereka tidak mempunyai penguasaan bahasa Melayu yang baik dan kosa kata mereka terhad. Ini dapat dilihat dalam penggunaan 'Apa' dan 'Siapa' yang terkesan oleh kekerapan bertutur dalam bahasa Inggeris di dalam kelas. Bagi kelakonan dalam bahagian lainnya ada peningkatan disebabkan teknik yang dipelajari membuatkan subjek lebih terarah, dan dapat memahami tuntutan dalam perbualan.

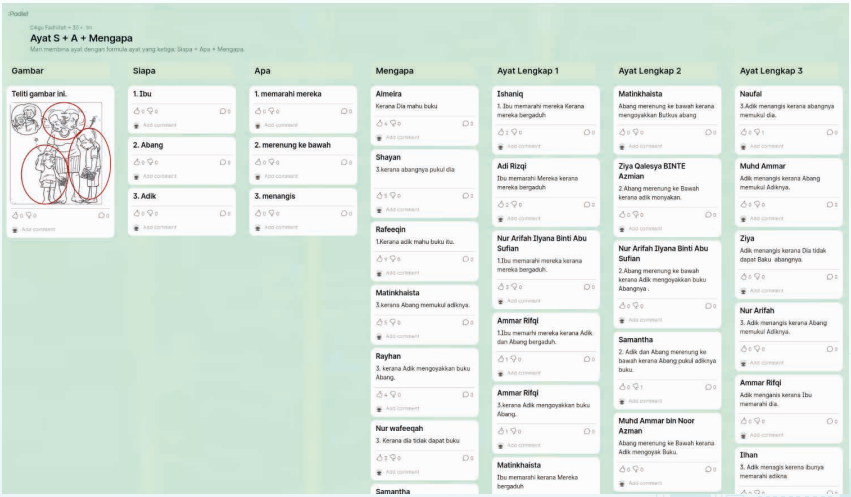
Maklum balas para subjek darjah 2ML1 dan 2ML4 tentang penggunaan teknik SAMMBoB, senarai semak dan PRS menggunakan rubrik telah diperoleh untuk mengetahui penerimaan subjek terhadap amalan-amalan tersebut. Dapatan ini akan dibincangkan dengan lebih terperinci dalam bahagian Analisis Kualitatif.

Inovasi dalam Kajian

Bagi kelas 2ML1, pengkaji telah mengukuhkan pemahaman subjek melalui pembinaan ayat berpandukan teknik SAMMBoB dengan memanfaatkan wadah Padlet seperti yang tertera dalam

Rajah 5. Pengkaji bertujuan untuk membiasakan subjek dengan penggunaan ayat-ayat yang lengkap dalam perbualan mereka. Penerapan teknik SAMMBoB dalam pembinaan ayat sekali gus melatih subjek berfikir dengan cekap sewaktu menulis ayat atau mencatat idea yang dihasilkan. Berdasarkan idea atau ayat yang dicatat, subjek juga berupaya untuk menghayati proses berfikir sewaktu bertutur. Pembelajaran melalui Padlet ini amat berkesan kerana subjek dapat melihat hasil kerja rakan dan dapat belajar daripada rakan-rakan, baik dari segi kesilapan mahupun pembetulan melalui iPad. Mereka berpeluang untuk menyemak dan memberikan komen kepada rakan. Pembelajaran berteraskan ICT ini mengukuhkan lagi pemahaman mereka dan meluaskan kemahiran mengembangkan isi dalam pertuturan dan penulisan dengan menggunakan SAMMBoB.

Rajah 5: Sampel Respons Padlet Pelajar 2ML1



Bagi kelas 2ML4, oleh sebab penguasaan bahasa Melayu subjek sangat lemah berbanding subjek daripada kelas 2ML1, subjek belum bersedia untuk melakukan PRS dengan sendiri.

Justeru, pengkaji melakukan improvisasi dengan mengedepankan mereka dalam aktiviti pembentangan di hadapan kelas. Subjek digalakkan menggunakan mikrofon. Penilai akan berada di sebelah untuk membuat penilaian dengan menyemak rubrik mereka. Pengkaji melihat kemajuan dari segi tahap motivasi subjek. Penggunaan mikrofon di depan kelas begitu mengujakan dan subjek terdorong untuk melakukan yang terbaik dalam perbualan mereka. Dengan perhatian diberikan oleh khalayak, subjek bermotivasi untuk memberikan persembahan yang terbaik. Rakan-rakan di khalayak juga turut membantu dengan memberikan klu andai kata ada yang terlupa. Penilai turut merasakan dorongan dan sokongan yang diberi maka pengkaji mengambil serius peranan mereka selaku penilai dan menyoal calon dengan jelas. Subjek didapati mahu mencuba walaupun mungkin mengalami kesukaran untuk bertutur dalam bahasa Melayu. Namun, berpandukan Senarai Semak Rakan Sebaya, subjek didapati berasa lebih yakin dan ingin mencuba walau tidak mampu menyampaikan dengan menggunakan ayat-ayat yang lengkap.

Analisis Kualitatif

Pengkaji menyedari kepentingan meraih data yang dapat menyumbang kepada penyegitigaan hasil pembelajaran. Oleh yang demikian, sesi temu bual telah dijalankan untuk menyelami pengalaman yang dilalui oleh dua golongan subjek iaitu calon dan penilai.

Jadual 5 menunjukkan bahawa terdapat perbezaan dalam perasaan subjek yang bertindak sebagai calon sebelum dan selepas menggunakan rubrik PRS. Perasaan yang berbaur negatif bertukar menjadi positif setelah subjek yakin untuk mengaplikasikan teknik SAMMBoB dalam perbualan mereka. Kesemua subjek juga menyedari bahawa penggunaan teknik

SAMMBoB dan pernyataan pendapat penting semasa mereka melakukan latihan perbualan. Para subjek turut menunjukkan peningkatan dalam tahap keyakinan diri semasa rakan menilai kemahiran mereka untuk bertutur. Apabila subjek sebagai penilai membubuh tanda betul dalam rubrik mereka, kebanyakan subjek sebagai calon berasa teruja.

Jadual 5: Hasil Temu bual Bersama Pelajar yang Menjadi Calon Penilaian

Calon/ Soalan	Bagaimanakah perasaan kamu sebelum menerima rubrik ini daripada rakan pemeriksa?	Sebagai seorang calon, bagaimanakah pengalaman kamu menjawab soalan rakan pemeriksa?	Apakah teknik yang kamu gunakan semasa bertutur?	Adakah kamu rasa dengan menggunakan rubrik ini, ia dapat membantu kamu untuk bertutur dengan lebih baik?	Bagaimanakah perasaan kamu setelah menerima rubrik ini daripada rakan pemeriksa?
Kod 1 (MP)	Takut kerana tidak tahu bercerita dengan rubrik. Bercerita dengan tidak baik.	Suka gunakan rubrik kerana rubrik dapat membantu saya bercakap bahasa Melayu.	SAMMBoB.	Rubrik SAMMBOB membantu saya bercakap dengan baik.	Saya berasa gembira kerana saya boleh bercakap dengan teliti.
Kod 2 (MP)	Tidak tahu kerana tidak tahu bagaimana cara dia bertutur.	Suka menjawab soalan Adra kerana saya tidak pasti dengan bahasa Melayu. Tetapi setelah Adra bertanya, saya boleh menjawab.	Pendapat dan SAMMBoB.	Ya tetapi sedikit sahaja kerana saya tidak boleh bercakap bahasa Melayu dengan baik.	Gembira kerana Adra '*tick*' semua cemerlang.
Kod 3 (HP)	Saya berasa takut kerana saya belum melihat rubrik itu.	Saya berasa gembira kerana saya dapat bercerita betul-betul.	SAMMBoB dan pendapat.	Ya kerana rubrik ini bagus kerana membantu saya bercakap dengan lebih baik.	Saya berasa gembira kerana saya dapat melihat rubrik ini. Saya suka dapat cemerlang.
Kod 4 (LP – 2ML4)	Saya tak tau saya buat apa.	Seronok, suka kawan tanya-tanya.	SAMMBoB.	Lagi baik sebab saya tahu apa nak buat.	Gembira sebab banyak '*tick*'.

Jadual 6 pula menunjukkan hasil temu bual bersama subjek yang berperanan sebagai penilai dalam PRS yang dijalankan. Pada mulanya, para penilai menyatakan kegusaran atau ketidakselesaan mereka untuk menggunakan rubrik semasa menilai rakan mereka. Meskipun begitu, setelah mereka mendapati bahawa rakan yang dinilai meraih manfaat daripada

penggunaan rubrik, para penilai turut menunjukkan keselesaan menggunakan rubrik. Tambahan, penilai Kod 6 menyatakan bahawa dia percaya bahawa rakan yang diuji akan dapat meraih manfaat daripada penggunaan rubrik semasa dia berada di peringkat darjah 6 kelak. Secara keseluruhannya, para penilai berjaya menggunakan rubrik untuk menilai rakan mereka dengan yakin.

Jadual 6: Hasil Temu bual Bersama Subjek yang Menjadi Penilai Penilaian

Pemeriksa/ Soalan	Bagaimanakah perasaan kamu sebelum menggunakan rubrik ini?	Sebagai seorang pemeriksa, bagaimanakah pengalaman kamu menggunakan rubrik untuk menilai rakan kamu?	Apakah teknik yang rakan kamu gunakan semasa bertutur?	Adakah kamu rasa dengan menggunakan rubrik ini, ia dapat membantu rakan kamu untuk bertutur dengan lebih baik?	Bagaimanakah perasaan kamu setelah memberikan rubrik kepada kawan?
Kod 5 (HP)	Gementar kerana saya tidak tahu apa untuk tanya tanpa rubrik.	Gembira kerana Samantha boleh bercakap dengan perlahan untuk saya mendengar.	SAMMBoB dan pendapat.	Ya kerana dia boleh bercakap dengan baik dengan SAMMBOB dan pendapat.	Sungguh gembira kerana Samantha yakin dan dia boleh cakap dengan jelas.
Kod 6 (HP)	Takut juga kerana saya takut saya tanya dia soalan yang salah.	Saya berasa lebih yakin dengan menggunakan rubrik.	Adi gunakan teknik SAMMBoB dan pendapat.	Ya kerana dia boleh gunakan SAMMBoB dan pendapat untuk tick dan membantu menjawab.	Saya berasa yang dia boleh lebih yakin apabila bercerita pada masa hadapan.
Kod 7 (HP)	Saya berasa takut kerana Wafeeqah boleh jawab dengan salah.	Saya gemar menggunakan rubrik kerana saya boleh dengar dengan baik apa yang Wafeeqah jawab.	SAMMBoB dan pendapat.	Ya kerana bila Wafeeqah darjah 6, Wafeeqah akan menggunakan rubrik ini untuk tahu apa untuk bercakap.	Gembira kerana dia boleh tengok apa yang saya tulis dan boleh membuat kawan saya gembira.
Kod 8 (LP – 2ML4)	Gembira, boleh tanya.	Tahu apa nak buat, tanya SAMMBoB, boleh faham.	SAMMBoB.	Tahu apa nak tanya, tahu apa nak jawab.	Seronok.

Perbincangan

Berbanding awal tahun, para subjek 2ML1 tidak pasti cara mengembangkan isi dalam perbualan, dan hanya mengikut keupayaan serta keselesaan masing-masing. Namun, setelah diajarkan teknik SAMMBoB, subjek lebih berstruktur dalam penyampaian mereka. Subjek-subjek dapat menunjukkan peningkatan dengan cepat berbanding 2ML4.

Teknik yang dipelajari mudah digarap dan diingat dalam minda dengan penggunaan mnemonik SAMMBoB. Pengkaji turut menyediakan perancah bagi membiasakan subjek dengan kosa kata yang berpusar pada tema perbualan bergambar. Subjek juga didedahkan kepada permulaan ayat (*Sentence Starters)* yang standard. Hal ini membantu mereka menyusun idea yang tercetus daripada soalan-soalan tanya berdasarkan SAMMBoB.

Pakej Lisan turut disediakan oleh pengkaji untuk mendedahkan subjek kepada pelbagai situasi yang menuntut subjek untuk menggunakan teknik SAMMBoB. Apabila sudah melakukan pusingan sebanyak tiga hingga empat kali, pengkaji beralih kepada penilaian kendiri dan rakan sebaya.

Bagi subjek 2ML1, rata-rata subjek meraih manfaat daripada PRS. Subjek dapat memainkan peranan sebagai penilai dengan baik, dan sekali gus dapat memberikan komen yang konstruktif kepada rakan mereka. Dengan menggunakan rubrik PRS, subjek lebih peka dan berhati-hati sebelum bertutur. Mereka menghayati dan mengaplikasi teknik sebelum mengujarkan idea-idea berdasarkan gambar yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan pengkaji, pada akhir semester pertama, subjek telah meraih manfaat melalui amalan PRS berbanding penilaian kendiri atas beberapa faktor. Pertama, mereka berada di peringkat usia yang terlalu awal untuk menilai diri sendiri dan mereka tidak pasti sama ada kelakonan mereka baik atau tidak. Maka, apabila ditugaskan untuk menjadi penilai, subjek lebih teliti dan berusaha untuk memahami perkara yang patut diujarkan oleh rakan apabila menerangkan gambar. Kedua, apabila digandingkan dengan penilai yang lebih baik penguasaan bahasa Melayunya, tahap motivasi subjek yang lemah meningkat. Subjek lemah, yang dibimbing oleh subjek yang lebih cekap,

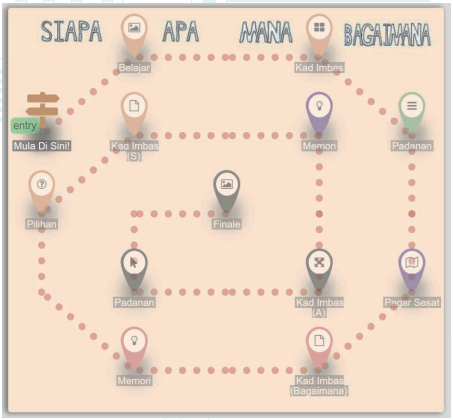
berasa lebih selesa belajar dan dinilai bersama rakan sebaya berbanding penilaian yang dilakukan oleh guru.

Para subjek daripada kelas 2ML1 juga dapat memberikan pendapat berbanding pada awal tahun. Subjek dapat berkongsi pendapat tentang sesuatu perkara, dengan menggunakan ayat lengkap yang bermula dengan "Saya rasa" atau "Pada pendapat saya". Dapatan ini membuktikan perkembangan metakognisi subjek semasa proses kajian ini dijalankan. Subjek lebih peka akan kepentingan menyatakan pendapat mereka setelah selesai menerangkan gambar perbualan.

Setelah menerapkan inovasi dalam PdP, pengkaji mendapati bahawa penerapan ICT dapat menambah nilai pembelajaran. Pengkaji menyedari kepentingan penerapan teknik untuk berfikir dalam diri subjek secara konsisten seperti teknik SAMMBoB. Sejajar dengan panduan yang berteraskan Teori Pembelajaran Sosial oleh Albert Bandura, demi meningkatkan daya ingatan subjek, pengkaji harus menggabungkan pembelajaran yang berbentuk multimodal untuk membantu subjek mengekalkan maklumat baharu iaitu menyampaikan kandungan melalui mod visual, auditori dan kinestetik.

Selain penggunaan wadah Padlet untuk meningkatkan pelibatan subjek dalam proses PdP, pengkaji juga mengaplikasikan gamifikasi dalam pembelajaran melalui wadah Decktoys. Wadah ini dipilih untuk membantu subjek menggunakan SAMMBoB sebagai sebuah teknik yang asas bagi mengasah kemahiran bertutur mereka. Penggunaan wadah gamifikasi ini berupaya meningkatkan keseronokan dalam pembelajaran sekali gus memberikan motivasi kepada subjek.

Rajah 6: Sampel Wadah *Decktoys* Bagi Pelajar 2ML1



Bagi subjek daripada kelas 2ML4, mereka masih kurang cekap berkongsi pendapat secara kendiri. Namun, mereka dapat memberikan respons yang menyampaikan pendapat mereka tentang sesuatu tanpa menggunakan permulaan ayat yang diajar.

Penguasaan bahasa yang lemah menjadi halangan bagi subjek. Namun, pengkaji teruja dengan kesungguhan subjek 2ML4 untuk terus mencuba walaupun memberi respons sepatah dua. Semua subjek memahami kehendak soalan, namun mempunyai kesukaran mengungkapkan idea-idea dengan menggunakan ayat-ayat lengkap. Perhatian, dorongan, pengesahan rakan dan pengkaji banyak membantu meningkatkan motivasi subjek. Subjek lebih yakin dan berani untuk bertutur dalam bahasa Melayu berbanding pada tahap awal, yang mana mereka lebih kerap memberikan respons dalam bahasa Inggeris dan tidak mampu menerangkan gambar dengan lebih lanjut disebabkan tidak memiliki teknik berfikir yang yang boleh digunakan. Selain itu, pengkaji juga menerapkan perancah dalam pelaksanaan PdP. Oleh sebab ingatan pembelajaran yang singkat, pengkaji melatih tubi perkataan-

perkataan dan frasa yang berkaitan dengan tema gambar. Pengkaji turut menampalkan kosa kata tersebut di papan tulis supaya mereka boleh melihat secara visual dari tempat duduk mereka.

Pendekatan PRS menggalakkan pembelajaran terarah kendiri. Dengan dipantau rakan sebaya, subjek bersikap lebih serius ketika melaksanakan aktiviti pembelajaran. Mereka juga seronok belajar daripada kesilapan dan kekuatan masing-masing. Apabila diperhatikan oleh rakan sebaya, subjek terdorong untuk melakukan yang lebih baik setiap kali diberi peluang untuk bertutur. Daripada maklum balas rakan-rakan, subjek belajar dengan lebih berkesan apabila kesilapan mereka dibetulkan oleh penilai.

Subjek Penilai turut meraih manfaat yang besar daripada pendekatan ini. Dengan menegur kesilapan rakan sebaya, mereka secara tidak langsung mengukuhkan pemahaman mereka tentang perkara-perkara yang penting yang perlu diujarkan.

Bagi 2ML1, antara cabaran yang dilalui adalah ketekalan subjek dalam memberikan respons yang berkualiti bagi setiap latihan kemahiran bertutur. Misalnya, sekembalinya daripada cuti sekolah bulan Jun, terdapat kemerosotan dalam mutu jawapan yang diberikan subjek. Oleh itu, pengkaji merujuk semula kepada contoh-contoh dalam Pakej Lisan supaya subjek mengingat semula kriteria kejayaan bagi menerangkan gambar dengan menyeluruh.

Bagi kelas 2ML4, masalah kedatangan merupakan cabaran utama dalam kajian ini. Agak sukar untuk memastikan PdP dilaksanakan kepada seluruh kelas. Sekiranya ada yang tidak hadir, maka subjek ketinggalan dalam pelajaran. Pengkaji harus mengulangi pelajaran agar mereka mengingati rutin yang telah diajarkan. Mentelah lagi, ada subjek daripada kelas 2ML4 menghadapi masalah mengingat setelah sebulan cuti sekolah

pada bulan Jun. Oleh itu, pengkaji harus mengulangi pelajaran lisan. Oleh sebab kurangnya sokongan di rumah, maka subjek lupa dan perlu berlatih berkali-kali bersama di tahap *We-do*, sebelum dapat dilanjutkan untuk mara ke bahagian *You-do*. Meskipun di tahap *You-do*, pengkaji masih membimbing mereka dengan berada di sisi subjek penilai dan calon, untuk memastikan mereka dapat menjalankan PRS dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kuantitatif dan kualitatif dalam kajian ini, pengkaji mendapati bahawa PRS bukan sahaja meningkatkan kemahiran bertutur malah membantu untuk meningkatkan tahap motivasi dan keyakinan pelajar dalam pertuturan. PRS sudah menjadi sebahagian daripada amalan pengajaran dalam kelas. Walaupun pada awalnya pelajar kurang cekap, lama-kelamaan pelajar dapat membezakan pertuturan yang berkualiti dengan pertuturan yang tidak berkualiti. Dalam percubaan untuk memahami proses menilai, pelajar juga menunjukkan peningkatan dalam pemahaman mereka tentang teknik berfikir. Hal ini ketara apabila mereka berusaha untuk memberikan respons bagi setiap ayat tanya dalam teknik SAMMBoB sewaktu menerangkan gambar. Strategi ini menyokong pelajar untuk menjadi lebih yakin semasa memberikan respons dalam pertuturan.

Tidak dinafikan terdapat banyak perancah yang perlu disediakan, khususnya bagi kelompok pelajar yang mempunyai tahap praaras kebolehan (LP) untuk memenuhi jangkaan guru terhadap pelajar. Walaupun pencapaian mereka tidak sama dengan kumpulan pelajar melebihi aras kebolehan (HP), kemajuan pelajar boleh dilihat dari segi tahap motivasi mereka yang meningkat. Daripada tidak berupaya bertutur atau bertutur dalam bahasa Inggeris sahaja, mereka kini lebih yakin dan mampu memahami tuntutan bagi komponen lisan, khususnya penerangan gambar.

Kajian ini mendatangkan hasil yang positif. Penilaian formatif yang dilakukan secara berkala kepada pelajar darjah 2, dapat menyediakan pelajar-pelajar dengan lebih baik untuk pembelajaran lisan di peringkat darjah 3. Kajian ini lebih efektif jika guru dapat menjalankan prosedur-prosedur kajian secara konsisten dan tidak terganggu dengan tuntutan penilaian holistik yang lain. Oleh sebab pelajar berada di peringkat awal, arahan guru perlu dilakukan secara eksplisit. Banyak langkah modeling yang dilaksanakan oleh guru agar pelajar dapat mencontohi apa yang dilakukan guru dan melaksanakan PRS secara efektif. Para pelajar turut menunjukkan nilai-nilai murni dalam amalan PRS di dalam kelas seperti saling bekerjasama, tolong-menolong dan hormat-menghormati. Kesimpulannya, kajian ini berpotensi tinggi dalam meningkatkan metakognisi pelajar dan sekali gus menggalakkan pembelajaran terarah kendiri.

RUJUKAN

Black, P., Harrison, C., Lee, C., Marshall, B. & Wiliam, D. (2003). Assessment for Learning: Putting it into practice. New York: Open University Press.

Boon, S. (2018, September 12). *Using peer assessment as an effective learning strategy in the classroom*. Retrieved from My College: https://my.chartered.coll ege/impact_ article/using-peer-assessment-as-an-effective-learning-strategy-in-the-classroom/

Double, K. S., McGrane, J. A., & Hopfenbeck, T. N. (2020). The impact of peer assessment on academic performance: A meta-analysis of control group studies. *Educational Psychology Review*, *32*, 481-509.

Elangovan, N. (2019, October 25). *As English becomes the dominant language in more Malay families, some are reversing course*. Retrieved from Today Online: https:// www.todayonline.com/singapore/english-use-soars-malay-households-many-still-use-malay-much-possible-parents-educators

Explicit Instruction. (2023). Retrieved from Australian Education Research Organisation: https://www.edresearch.edu.au/practice-hub/explicit-instruction#:~:text=Explicit%20instruction%20involves%20breaking%20down,process%20new%20information%20more%20effectively.

Fadhillah, & Khairiah. (2022). Keberkesanan Teknik Perkaitan Soalan-Jawapan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Kefahaman Membaca. *Seminar Bahasa Melayu 2022* (pp. 198-214). Singapore: Malay Language Centre of Singapore.

Ghazali, & Farizan. (2018). Memahami Emosi Watak dalam Gambar Bersiri Melalui Kaedah Berfikir Secara Lateral. Seminar Bahasa Melayu 2018 (pp. 128-139). Singapore: Malay Language Centre of Singapore.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research, 77(1)*, 81–112.

MOE. (2015). Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah. Singapore: Ministry of Education.

Musfirah, Y. (2019). The use of peer assessment in speaking skill. *English Education Journal*, *10*(1), 67-79.

Peer Assessment. (2023). Retrieved from Center for Teaching Innovation, Cornell University: https://www.kritik.io/resources/managing-inactive-students-with-peer-assessment

Sim, C. (2016, August 31). *Bilingual Policy*. Retrieved from Singapore Infopedia: https://eresources.nlb.gov.sg/infopedia/articles/SIP_2016-09-01_093402.html

White, E. (2009). Student perspectives of peer assessment for learning in a public speaking course. *Asian EFL Journal*, *33*(1), 1-36

10

Penggunaan Bahan Manipulatif untuk Membina Pengetahuan Mengenal Abjad

Hartini Abdul Rahman
Hartini_abdul_rahman@schools.gov.sg

Noraini Karsani
Noraini_karsani@schools.gov.sg

Mohamad Iskandar Mohd Yaakop
Norlela Nor Baidin
Nurul Ain Aqidah Rosli

Sekolah Rendah New Town

Abstrak

Kegagalan pelajar mengenali abjad merupakan masalah kritikal dalam usaha membina literasi awal perkembangan pembelajaran pelajar. Antara sebabnya adalah daya ingatan yang lemah, tidak mengikuti sesi prasekolah dan tiada bahan bantu pembelajaran di rumah. Berdasarkan kesedaran ini, kajian ini diusahakan untuk meneliti kesan terhadap pengecaman abjad bagi kumpulan pelajar praaras kebolehan dengan menggunakan bahan manipulatif. Kajian ini menerapkan model kajian tindakan oleh Kemmis dan Mctaggart (1988). Bagi meneliti kesannya, data kajian dikumpulkan dalam pelbagai cara termasuklah pemerhatian, catatan anekdotal dan carta kemajuan pembelajaran pelajar. Dapatan kajian menunjukkan usaha menggunakan bahan manipulatif dapat mengukuhkan pengetahuan pelajar mengenal dan menyebut huruf dalam abjad dengan cara yang betul, dan meningkatkan motivasi pelajar praaras kebolehan dalam proses pembelajaran mereka.

Kata Kunci: praaras, mengenal abjad, huruf, pengecaman, manipulatif

PENGENALAN

Mengenal abjad adalah kemahiran awal dalam membina keupayaan membaca dan menulis. Pengetahuan tentang abjad adalah penting untuk kemahiran masa depan pelajar (Piasta dan Wagner, 2010). Kemahiran dalam mengecam dan menyebut abjad dengan betul merupakan salah satu indikator awal bagi pelajar berjaya membaca apabila mereka belajar pada peringkat seterusnya (Heilmann, 2018). Selain itu, apabila pelajar mempelajari abjad dengan cepat, proses pembelajarannya boleh ditumpukan kepada kemahiran literasi yang lain (Jones, 2013). Justeru, penelitian dilakukan sejurus pelajar memasuki darjah 1. Proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang dilakukan di dalam kelas termasuklah memadankan abjad dengan gambar, mendengar sebutan abjad dan menandakan abjad yang betul, serta menyanyikan lagu abjad. Namun, didapati pembelajaran pelajar masih perlahan terutamanya bagi kumpulan pelajar praaras kebolehan.

Berdasarkan pengamatan awal ini, satu usaha inovasi telah dilakukan dengan memberikan bahan manipulatif bagi menyokong pembelajaran berkaitan abjad. Pelajar didapati dapat memberikan respons yang lebih baik. Pelajar lebih teruja dan menunjukkan keinginan untuk meneroka, bertanya dan berinteraksi apabila menggunakan bahan manipulatif melalui aktiviti bermain. Penerangan mengenai penggunaan bahan manipulatif ini akan dijelaskan dalam bahagian kaedah kajian.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pemerhatian yang dilakukan ke atas sekumpulan pelajar kohort darjah 1, pengkaji mendapati para pelajar menghadapi masalah untuk mengenal huruf. Antara sebabnya ialah daya ingatan mereka yang lemah. Pelajar didapati hanya

dapat mengingat kandungan pelajaran dalam masa yang amat singkat untuk mengecam dan menyebutnya dengan betul. Pelajar juga tidak dapat menyusun huruf secara kronologi walaupun boleh menyanyikan lagu abjad. Hal ini menunjukkan pelajar hanya menghafal lagu tanpa mengenal bentuk dan sebutan abjad tersebut. Selain itu, masalah yang timbul juga disebabkan ada dalam kalangan mereka yang tidak mengikuti sesi prasekolah dan kurangnya sokongan pembelajaran di rumah serta tiada bahan bantu pembelajaran tambahan yang menyebabkan masalah pembelajaran mereka semakin serius. Sekiranya masalah ini tidak ditangani, pelajar ini akan lebih berisiko untuk menguasai kemahiran membaca. Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi menangani masalah ini.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk:

1. meneliti sejauh mana penggunaan bahan manipulatif dapat membantu pelajar mengecam dan menyebut huruf dalam abjad; dan

2. meningkatkan perkembangan kemahiran motor halus pelajar dengan menggunakan bahan manipulatif.

KAJIAN LEPAS

Penggunaan bahan manipulatif bagi meningkatkan pembelajaran mengenal huruf dalam abjad telah menarik perhatian para pengkaji. Dalam kajian yang dijalankan oleh Ryan, Mika, Juli dan Joel (2022), menunjukkan bahawa guru yang menggunakan bahan manipulatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran memberi banyak peluang kepada pelajar untuk belajar dan memperoleh kemahiran yang berbeza. Manipulatif yang digunakan dapat membina lebih daripada satu kemahiran, bergantung pada ciri dan sifatnya.

Kajian yang dijalankan oleh Ratna Rahayuningsih, Riyadi dan Siti Kamsiyati (2015), menunjukkan bahawa menggunakan alat permainan manipulatif membolehkan pelajar mula fokus dan aktif terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu, langkah-langkah penggunaan alat permainan manipulatif dalam pembelajaran yang berstruktur bermula dengan penyediaan pelajaran, pelaksanaan, penilaian dan tindakan lanjutan. Penggunaan alat permainan manipulatif dalam pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah tersebut dapat meningkatkan kemampuan pelajar mengenal huruf abjad.

Dapatan kajian yang dijalankan oleh Noor Aini dan Nur Liyana (2015) pula menunjukkan aktiviti membentuk doh sebagai bahan manipulatif telah dapat meningkatkan kemahiran mengenal huruf dan menyebut huruf dalam kalangan pelajar yang mempunyai masalah pembelajaran. Penggunaan doh ini juga mampu meningkatkan keupayaan kognitif pelajar untuk meneroka pengalaman baharu melalui kemahiran motor kasar dan halus.

Seterusnya dapatan kajian yang dijalankan oleh Corrales (2008) menjelaskan penggunaan bahan manipulatif dapat menarik minat pelajar untuk menjadi lebih aktif, dan mengukuhkan pembelajaran mereka. Di samping itu, penggunaan bahan manipulatif membolehkan pelajar memegang dan menggerakkan objek tersebut. Oleh itu, penggunaan bahan manipulatif ini dapat juga memenuhi keperluan pelajar kinestetik.

Meghan Huver (2012) dalam kertas kajiannya pula, menjelaskan bahawa pakar psikologi seperti Vygotsky (1978), Gardner (1983), dan Jean Piaget (1978), pengasas Teori Konstruktivis semuanya memfokuskan penyelidikan tentang kepentingan menggunakan bahan maujud semasa belajar untuk membina pemahaman dalam pembelajaran pelajar. Memberi

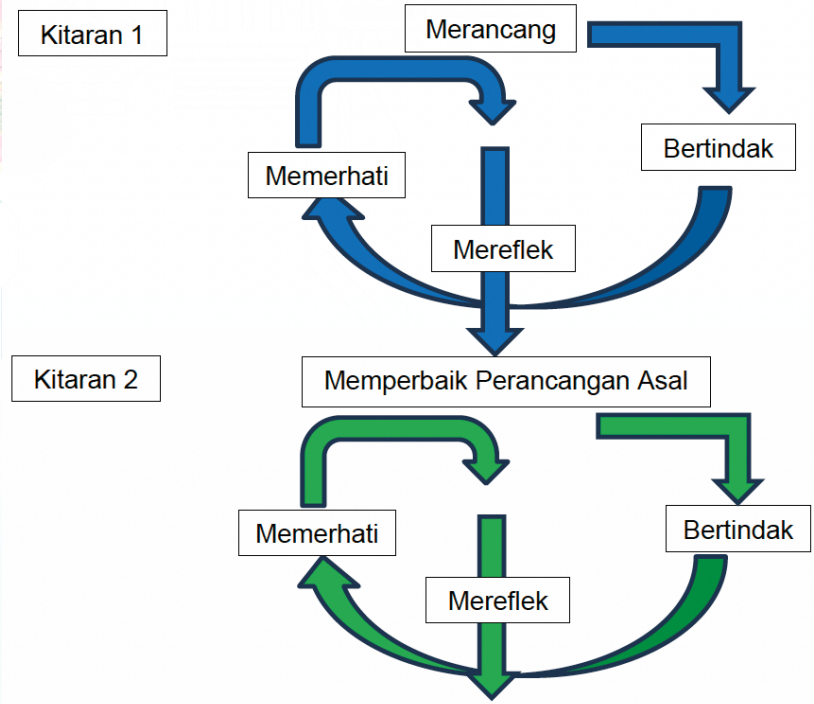
pelajar objek konkrit untuk dimanipulasi boleh menjadi sebab penting untuk kejayaan mereka dalam pembelajaran di sekolah. Menurut Meghan lagi, pengecaman huruf ialah langkah utama dalam keupayaan pelajar untuk belajar membaca dan menulis. Semasa kanak-kanak bermain dengan manipulatif huruf, mereka mendapat pengetahuan tentang huruf yang mereka berinteraksi. Mereka dapat melihat perbezaan antara 'Y' dan 'B,' dan mereka juga dapat menyentuhnya.

Berdasarkan sorotan kajian lepas ini, jelas menunjukkan penggunaan bahan manipulatif menyumbang kepada pembelajaran mengenal abjad yang lebih efektif. Pembentangan ini selanjutnya akan membincangkan usaha intervensi yang telah dijalankan bagi meningkatkan pengetahuan mengenal abjad bagi pelajar praaras kebolehan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian tindakan yang mengambil kira Model Kemmis dan McTaggart (1988). Menurut Kemmis dan McTaggart, kajian tindakan pada asasnya ialah satu siri kitaran refleksi, perancangan dan tindakan. Mereka membangunkan konsep untuk kajian tindakan dengan mencadangkan model lingkaran yang terdiri daripada empat langkah, iaitu merancang, bertindak, memerhati dan membuat refleksi seperti yang terdapat dalam Rajah 1.

Rajah 1: Model Kajian Tindakan Kemmis dan McTaggart



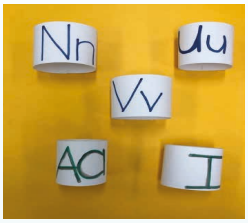
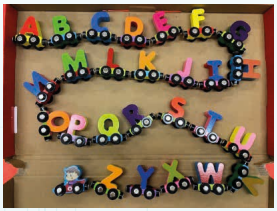
Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada pelajar darjah 1 dan 2 dalam kumpulan praaras kebolehan. Jumlah keseluruhan subjek yang terlibat terdiri daripada 5 orang subjek darjah 1 dan 5 orang pelajar darjah 2. Lima orang subjek darjah 1 yang diambil kira dalam kajian tindakan ini telah melalui proses pembelajaran awal dengan bahan Siap Sedia Pakej CEKAP 1A. Sementara itu, lima orang subjek darjah 2 diambil kira dalam kajian tindakan ini kerana pengetahuan mengenal huruf mereka masih belum mereka kuasai dan perlu dikukuhkan lagi.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian ini terdiri daripada bahan manipulatif, borang pemerhatian, rekod anekdotal, aktiviti latihan dan penilaian kendiri. Contoh bahan-bahan manipulatif adalah seperti yang terdapat dalam Rajah 2.

Rajah 2: Contoh Bahan Manipulatif

Huruf Bermagnet	Papan Huruf	Kertas Pasir Huruf
Pasir Huruf	 Gelang Huruf	Tembok Huruf Interaktif
Adunan Huruf	 Keretapi Huruf	Santapan Huruf Gergasi
Snap Huruf	*Puzzle* Huruf	Ais Krim Huruf

Bahan-bahan manipulatif yang disediakan pelbagai bagi memenuhi keperluan pembelajaran subjek. Memandangkan aktiviti pembelajaran juga menerapkan kaedah permainan terarah (*purposeful play*), bahan yang disediakan haruslah dapat memenuhi keperluan tersebut.

Prosedur Kajian

Kajian ini dilakukan dalam dua kitaran berdasarkan Model Kajian Tindakan Kemmis dan McTaggart. Kajian tindakan ini dijalankan selama satu Penggal dalam Penggal Kedua persekolahan. Setiap kitaran mengambil kira 5 minggu proses pembelajaran. Rujuk empat langkah kajian tindakan dalam Jadual 1 yang berikut.

Jadual 1: Empat Langkah Kajian Tindakan Kemmis dan McTaggart

Kitaran 1	
Merancang	Berdasarkan masalah pembelajaran subjek, perancangan pelaksanaan dilakukan dengan mengambil kira penggunaan bahan manipulatif. Seterusnya, meneroka bahan manipulatif yang boleh digunakan dan pembinaan bahan-bahan manipulatif. Merencanakan jangka waktu pelaksanaan.
Bertindak	Waktu pembelajaran diperuntukkan selama 6 waktu atau tiga jam dalam seminggu dalam Program Sokongan Pembelajaran. Proses pembelajaran dijalankan dengan mengambil kira kaedah permainan terarah dan pengajaran secara ekplisit.
Memerhati	Pemerhatian dilakukan bagi meneliti kemajuan dan penerimaan pembelajaran subjek dengan menggunakan bahan manipulatif. Data dikumpul menggunakan proses pemerhatian, catatan anekdot dan aktiviti pembelajaran subjek.
Membuat Refleksi	Meneliti data dan membuat rumusan awal dan penambahbaikan bagi Kitaran 2.

Kitaran 2	
Merancang	Menambah baik pengajaran dan pembelajaran (PdP) mengenal abjad. Mempelbagaikan bahan manipulatif bagi membolehkan semua subjek berpeluang menggunakannya dalam proses pembelajaran. Menjalankan pengajaran pembezaan bagi kitaran 2 kerana terdapat kemajuan bagi sesetengah subjek.
Bertindak	Melaksanakan PdP dengan menerapkan pengajaran pembezaan bagi memenuhi keperluan subjek yang pelbagai. Membina kumpulan kecil bagi tahap kebolehan subjek yang berbeza.
Memerhati	Penelitian proses pembelajaran subjek dilakukan dan dicatatkan dalam rekod bacaan subjek dan juga dalam rekod anekdot. Catatan anekdot ini dilakukan setiap dua minggu.
Membuat Refleksi	Melakukan penelitian hasil pembelajaran subjek. Meneliti cabaran dan kekangan yang dihadapi serta tindakan susulan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Penelitian dapatan Kitaran 1 menunjukkan subjek masih belum dapat menguasai lebih daripada 50% bagi 26 huruf dalam abjad. Malah terdapat subjek yang lupa akan huruf-huruf yang sudah diajarkan terutama apabila jumlah huruf yang dipelajari bertambah banyak. Mereka juga tidak dapat mengenali huruf secara automatik dan memerlukan aktiviti tambahan bagi mengukuhkan semula huruf-huruf yang telah dipelajari.

Berdasarkan dapatan Kitaran 1, huruf A, B dan O membina peratusan yang tertinggi yang dapat dikenali oleh semua subjek, iaitu100% diikuti dengan huruf C dan M, iaitu 35% dan huruf E, I, U iaitu 30 %. Sila rujuk Jadual 2 di bawah ini.

Jadual 2: Huruf-huruf yang dapat Dikenali Subjek dalam Kitaran 1

Huruf	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Jumlah Subjek yang mengenali setiap Huruf	10	10	9	3	7	1	0	5	7	0	0	3	9
%	100	100	35	12	30	4	0	19	30	0	0	12	35

Sambungan

Huruf	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Jumlah Subjek yang mengenali setiap huruf	4	10	1	1	1	2	0	7	0	0	0	1	1
%	14	100	4	4	4	8	0	30	0	0	0	4	4

Jumlah Subjek 10 orang

Jika diteliti berdasarkan pencapaian setiap subjek, daripada 10 orang subjek, lima subjek daripadanya dapat mengecam 11 huruf (50%), seorang subjek dapat mengecam 10 huruf, (10%) dua orang subjek dapat mengecam 9 huruf (20%), seorang subjek juga dapat mengecam 8 huruf (10%) dan seorang lagi subjek hanya boleh mengecam 5 huruf daripada 26 huruf dalam abjad. Rujuk Jadual 3 untuk peratusan yang lengkap.

Jadual 3: Jumlah Huruf yang Subjek boleh Kenali

Jumlah Subjek	Jumlah Huruf yang Berjaya Dikenali	Peratusan Berdasarkan Jumlah Subjek	Peratusan Berdasarkan Jumlah Huruf yang Dikenali
5	11	50%	42%
1	10	10%	38%
2	9	20%	35%
1	8	10%	31%
1	5	10%	19%

Penelitian data dapatan kajian ini dilakukan untuk meneliti mengapa ada sesetengah subjek dapat mengecam dan menulis semula huruf tertentu walaupun ada antara huruf yang agak lebih sukar untuk dipelajari seperti huruf Q dan R yang mempunyai simbol yang berbeza bagi huruf besar dan kecil. Berdasarkan penelitian didapati huruf yang subjek dapat cam merupakan huruf yang terkandung dalam nama mereka sendiri dan juga huruf-huruf vokal serta tiga huruf yang awal, iaitu A, B dan C. Namun, huruf yang mereka dapat cam juga bercampur aduk dengan huruf besar dan kecil. Seperti yang dijelaskan oleh Cassano dan Dougherty (2018), para pengkaji mendapati huruf pertama yang dapat dicam subjek merupakan huruf pertama pada nama mereka dan diikuti dengan huruf yang lain yang ada dalam nama mereka. Didapati juga tidak semestinya huruf yang diajarkan itu harus mengikut urutan abjad.

Cassano dan Dougherty menghujahkan bahawa setelah subjek dapat mengenal huruf dalam nama mereka baharulah usaha seterusnya mengajar huruf yang mempunyai kekerapan yang tinggi dan diikuti dengan mengajar susunan huruf dalam abjad secara kronologi. Menurut mereka lagi, huruf besar dan kecil yang mempunyai bentuk yang berbeza lebih payah untuk dipelajari seperti huruf b, d, p dan q. Dapatan ini disokong pandangan yang diutarakan oleh Heilmann (2018) yang mengatakan bahawa pengajaran abjad harus bermula dengan huruf-huruf yang terdapat dalam nama subjek dan yang telah mereka kenali. Selain itu, subjek juga dapat kenal huruf yang sering mereka lihat sama ada dalam bahan bercetak, papan tanda dan sebagainya. Huang dan Invernizzi (2014) pula menjelaskan setiap huruf tidak semestinya diajarkan dengan jangka masa yang sama kerana terdapat huruf yang lebih mencabar untuk pelajarnya. Berdasarkan penelitian ini, didapati dapatan kajian bagi Kitaran 1 kurang menunjukkan hasil yang baik kerana kajian

lebih memberikan tumpuan untuk mengajar subjek mengenal huruf mengikut urutan abjad dengan jangka masa yang sama dan diajarkan secara seluruh kelas. Hal-hal yang dijelaskan di atas kurang diberikan perhatian lantas menyebabkan subjek tidak dapat mengecam huruf dengan baik.

Bertolak daripada dapatan bagi Kitaran 1, perancangan PdP diteliti semula. Seperti yang dijelaskan dalam Jadual 1, aktiviti PdP disusun semula, bahan manipulatif dipelbagaikan, dan pengkaji menerapkan pengajaran pembezaan dengan membina kumpulan kecil.

Dapatan kajian bagi Kitaran 2 menunjukkan terdapat peningkatan yang baik bagi hampir setiap subjek. Rata-rata, subjek dapat mengenal lebih daripada 60% huruf dalam abjad. Seramai empat orang subjek dapat mengenal dan menulis semula dengan tepat semua 26 huruf besar dan kecil. Dua orang subjek dapat mengenali 24 huruf dan 2 orang subjek dapat mengenali 21 huruf. Maklumat lengkap dapat dirujuk dalam Jadual 4.

Jadual 4: Huruf-huruf yang dapat Dikenali Subjek dalam Kitaran 2

Subjek/ Huruf	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	√	√	x	x	√	√	x	√	√	x	√	√	√
2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	√	√	√	x	√	√	x	√	√	x	√	√	√
4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	√	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√
6	√	√	√	√	√	x	x	x	√	x	√	√	√
7	√	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√
8	√	x	√	x	√	√	x	√	√	√	√	√	√
9	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Sambungan

Subjek/ Huruf	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	Jum	%
1	x	√	x	√	√	√	x	√	x	x	√	√	√	17	65%
2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	26	100%
3	√	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	21	81%
4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	26	100%
5	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	24	92%
6	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	21	81%
7	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	24	92%
8	√	√	x	x	√	√	√	√	√	x	√	√	√	20	77%
9	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	26	100%
10	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	26	100%

Nota: tanda √ menunjukkan subjek dapat mengenal huruf besar dan kecil, tanda x biru masih ada kekeliruan dari segi bentuk huruf besar dan huruf kecil dan tanda x merah menandakan masih belum jelas pengecaman huruf.

Dapatan kajian yang memberangsangkan ini menunjukkan, pengajaran dan pembelajaran yang lebih berstruktur mengikut keperluan subjek telah dapat mengukuhkan pengecaman huruf dalam abjad. Dapatan ini juga disokong dengan penggunaan bahan manipulatif yang pelbagai dalam proses pembelajaran. Bahan-bahan manipulatif seperti huruf bermagnet, kad huruf, tembok huruf, makanan huruf, gelang huruf dan keretapi huruf diberikan kepada subjek untuk bermain bagi membolehkan subjek meneroka huruf-huruf tersebut. Pada peringkat awal, subjek akan mengambil dahulu huruf yang sudah mereka kenal.

Seterusnya pelajaran lebih memberikan tumpuan pada huruf yang masih belum diketahui. Oleh itu, pengkaji tidak perlu mengajar huruf yang telah mereka ketahui berulang kali. Dapatan ini disokong dengan pandangan pengkaji Sunde (2019) yang menyatakan bagi subjek yang sudah mengenali huruf tertentu akan membazir masa mereka jika mereka terus belajar mengecamnya berulang kali. Dalam hal ini, pada Kitaran 2, kumpulan kecil yang dibina mengikut tahap kebolehan subjek telah membantu subjek mempelajari huruf-huruf yang lebih payah untuk mereka mengecam dan menulisnya. Subjek

berasa seronok apabila dapat mengecam lebih banyak huruf tersebut. Bahan manipulatif yang digunakan juga dipelbagaikan. Contohnya seperti bahan manipulatif susun dan jahit huruf, kertas pasir huruf, ais krim huruf dan adunan huruf telah dapat membantu subjek Nombor 1, 6, 7 dan 10 untuk mengukuhkan pengecaman subjek dan juga mengenal bentuknya. Aktiviti tersebut telah dapat membina motor halus mereka dengan lebih baik.

Berdasarkan pemerhatian yang dilakukan terdapat sebilangan subjek yang belum dapat menguasai keupayaan mengecam beberapa huruf terutamanya bagi huruf besar dan kecil yang berbeza bentuknya. Contohnya huruf Dd dan Gg. Mereka perlu diberikan masa yang lebih lama untuk mengecamnya. Subjek Nombor 8 juga mengalami masalah disleksia yang menyebabkan subjek ini mengalami kesukaran dan memerlukan lebih banyak masa untuk mengecam huruf contohnya seperti huruf B, D, P, Q dan W. Oleh itu, cabarannya ialah pengkaji perlu peruntukkan masa untuk mengajarnya secara individu. Begitu juga bagi subjek Nombor 1 yang memerlukan perhatian khas. Subjek ini pula mempunyai proses ingatan yang amat singkat. Subjek ini sering lupa dan keliru. Banyak bahan manipulatif yang pelbagai digunakan agar subjek dapat mengingat dan mengecamnya dengan lebih lama. Contohnya bahan *puzzle* huruf yang mempunyai bentuk huruf yang berlainan fon digunakan untuk melihat sama ada subjek Nombor 1 ini dapat mengecam huruf walaupun berlainan fon. Malah, setiap huruf yang diajarkan haruslah diperuntukkan masa yang mencukupi dan diulang beberapa kali sebagai pengukuhan. Selaras seperti apa yang dijelaskan oleh Stanley dan Finch (2018) masa yang mencukupi dan melakukan proses latih tubi perlu diberikan perhatian agar pengukuhan dapat diberikan untuk subjek yang mempunyai masalah mengingat yang rendah. Walaupun jumlah subjek kumpulan kajian ini kecil, melaksanakan PdP bagi subjek ini

masih tetap mencabar. Antara cabaran yang dihadapi seperti subjek mempunyai tahap kebolehan yang berbeza, mempelbagaikan aktiviti yang berlainan dengan menggunakan bahan manipulatif yang sama, membina bahan yang baharu bagi melibatkan subjek dengan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan melakukan pemerhatian yang amat teliti bagi setiap pembelajaran subjek.

Saranan

Dalam hal ini, usaha lanjutan perlu dilakukan agar PdP mengecam huruf dapat ditingkatkan. Dalam usaha lanjutan ini, dicadangkan dalam masa subjek ini baharu sahaja melangkah masuk ke alam persekolahan yang lebih formal, pengkaji perlu membina rasa gembira, suka dan berani untuk belajar dalam melaksanakan PdPnya. Dalam aktiviti yang dijalankan, pengkaji boleh menggunakan bahan manipulatif bagi memantau kesediaan subjek dan melakukan pemerhatian sejauh mana mereka telah mengenal huruf dalam abjad. Melalui akitviti permainan menggunakan bahan manipulatif, subjek tidak rasa tertekan atau takut dalam proses pembelajaran. Bahan manipulatif juga boleh digunakan sebagai bahan untuk ujian diagnostik selain menggunakan bahan bertulis. Justeru langkah-langkah penggunaan bahan manipulatif haruslah dirancang dari segi penggunaannya, pelaksanaan dan penilaiannya agar memenuhi objektif pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan dapatan kajian dan penelitian terhadap dapatan kajian yang dilakukan dapat disimpulkan bahawa penggunaan bahan manipulatif dapat mengukuhkan keupayaan pelajar mengenal huruf dalam abjad. Pada tahap persediaan penerokaan pelbagai bahan manipulatif yang digunakan telah dapat membantu dalam membina dan memilih bahan yang sesuai bagi

memenuhi keperluan pembelajaran pelajar. Begitu juga dengan penerapan kajian tindakan yang diutarakan oleh Kemmis dan McTaggart telah membantu dalam perancangan, pelaksanaan, penilaian dan melakukan refleksi bagi penambahbaikan.

Aktiviti bermain secara terarah (*purposeful play*) yang dirancang dapat melibatkan pelajar secara aktif terutamanya bagi pelajar yang pendiam dan pemalu. Kumpulan kecil yang dibina dan menerapkan pengajaran pembezaan telah dapat mempercepat proses pembelajaran. Pelajar yang lebih baik diberikan bahan-bahan yang lebih mencabar bagi mengenal huruf.

Selanjutnya penilaian dilakukan pada praaktiviti awal, semasa dan selepas pembelajaran. Penilaian yang bersifat pemerhatian, interaksi antara pelajar dan catatan anekdot telah dapat membantu guru mengumpulkan maklumat. Penilaian ini telah dapat membantu guru merancang dan melaksanakan usaha lanjutan.

Diharapkan kajian ini dapat digunakan oleh guru-guru lain dalam melaksanakan PdP mengenal huruf dalam abjad bagi pelajar yang bermasalah dengan melakukan penyesuaian bagi memenuhi keperluan pembelajaran kumpulan pelajar masing-masing.

RUJUKAN

Cassano, C. M., & Dougherty, S. M. (Eds.). (2018). *Pivotal research in early literacy: Foundational studies and current practices*. Retrieved from https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.nwciowa.edu

Corrales, K. (2008). Getting your hands on learning: manipulative tools in content ESL/EFL instruction. *Latin American Journal of Content and Language Integrated Learning*, *1*(1), 60-65. doi:10.5294/laclil.2008.1.1.7

Gardner (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Heilmann, J. J., Moyle, M. J., & Rueden, A. M. (2018). Using alphabet knowledge to track the emergent literacy skills of children in head start. *Topics in Early Childhood Special Education*, *38*(2), 118–128.

Huang, F. L., & Invernizzi, M. A. (2014). Factors associated with lowercase alphabet naming in kindergarteners. *Applied Psycholinguistics, 35*(6), 943-968.

Jean Piaget (1978). *Success and Understanding*. Published by Harvard University Press,

Jones, C. D., Clark, S. K., & Reutzel, D. R. (2013). Enhancing alphabet knowledge instruction: Research implications and practical strategies for early childhood educators. *Early Childhood Education Journal*, *41*(2), 81–89.

Kemmis, S.& McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. (Edisi Ketiga) Deakin University Press: Victoria, Australia.

Meghan Huver (2011). *The Affects of manipulatives on sight word recognition*. Education Masters. St. John Fisher College: Rochester.

Noor Aini Ahmad dan Nur Liyana, A., L (2015). Belajar kemahiran mengenal huruf menggunakan aktiviti membentuk doh. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu *Vol. 5, Bil. 1 (Mei 2015): 71-80*

Piasta, S. B., Purpura, D. J., & Wagner, R. K. (2010). Fostering alphabet knowledge development: A comparison of two instructional approaches. *Reading and Writing, 23*(6), 607-626.

Ratna Rahayumimgsih, Riyakdi dan Siti Kamsiyati (2015). Penggunaan alat permainan manipulatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak Kelompok A TK Amanah Ummah. Jurnal fkip, Vol 3. No. 3

Ryan B. R., Mika P. C., Juli P, D., dan Joel B. F. (2022). Teachers' Perspectives on optimizing manipulatives in teaching 21st century skills in kindergarten. Journal of Childhood, Education and Society. Vol. 3(1), 1-11.

Stanley, L. & Finch, M. (2018). Instructional strategies to enhance alphabet knowledge in kindergarten. *Journal of Teacher Action Research*, 4(2), 31-46. http://practicalteacherresearch.com/uploads/5/6/2/4/56249715/instructional_srategis_to_enhance_alphabet_knowledge_in_kindergarten.pdf

Sunde, K., Furnes, B., & Lundetræ, K. (2019): Does introducing the letters faster boost the development of children's letter knowledge, word reading and spelling in the first year of school? *Scientific Studies of Reading*

Vygotsky (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press

11 Penggunaan Gamifikasi untuk Mempertingkatkan Pembelajaran Kata Adjektif

Najiyyah Mohamed Said
najiyyah_mohamed_said@schools.gov.sg

Fikir Amin Md Said
fikir_amin_md_said@schools.gov.sg

Sopianti Abdullah
Nor Hayati Salimik
Nurhayati Mohamad

Sekolah Rendah Greenwood
Sekolah Rendah First Toa Payoh
Sekolah Rendah Jurong West
Sekolah Rendah Concord
Sekolah Menengah Bukit Merah

Abstrak

Para pelajar darjah 3 tahap praaras kebolehan didapati lemah dalam penggunaan kata adjektif semasa menulis karangan. Berdasarkan pemantauan guru, mereka menghadapi kesukaran menggunakan kata adjektif yang sesuai dalam penulisan. Kajian tindakan ini dijalankan dengan tujuan untuk meneliti keberkesanan penggunaan gamifikasi dalam mempertingkatkan penguasaan kata adjektif dan prestasi para pelajar praaras kebolehan semasa menulis. Seramai 21 orang pelajar dari dua buah sekolah rendah telah terlibat dalam kajian ini. Kajian ini melibatkan kajian kuantitatif dan kualitatif. Beberapa perisian seperti Deck.Toys, Padlet serta portal SLS telah digunakan sebagai alat intervensi. Dapatan awal kajian menunjukkan penggunaan gamifikasi mampu mempertingkatkan prestasi pelajar dalam menggunakan kata adjektif dalam penulisan.

Kata Kunci: kata adjektif, kemahiran menulis, Deck.Toys, Padlet, Student Learning Spaces

PENGENALAN

Kata adjektif merupakan salah satu daripada golongan kata. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu, kata adjektif merupakan salah satu aspek tatabahasa yang penting. Kepentingan penggunaannya dalam pertuturan dan penulisan tidak boleh dipandang ringan. Seorang pelajar perlu menguasai kata adjektif yang baik supaya dapat menerangkan keadaan atau sifat sesuatu objek, watak, keadaan sekeliling atau situasi agar dapat menggambarkan penulisan mereka dengan terperinci.

Berdasarkan pemantauan guru-guru, pelajar praaras kebolehan tidak dapat menguasai kata adjektif dengan baik. Mereka didapati menghadapi kesukaran dalam memilih dan menggunakan kata adjektif yang sesuai terutamanya semasa menulis. Hal itu boleh menjejas proses pembelajaran pelajar dan sekaligus pencapaian mereka di sekolah.

Bagi menangani masalah ini, satu kajian telah dijalankan. Gamifikasi telah digunakan sebagai satu usaha intervensi dalam kajian itu untuk membantu pelajar mempertingkatkan pembelajaran mereka tentang kata adjektif. Justeru, perisian Deck.Toys, sebuah instrumen gamifikasi telah diintegrasikan dalam PdP kata adjektif. Melalui Deck.Toys, pelbagai aktiviti gamifikasi boleh dihasilkan guru demi menarik minat pelajar terhadap pembelajaran. Selain perisian Deck.Toys, guru juga menggunakan portal Student Learning Spaces (SLS) dan aplikasi Padlet. Penggunaan aplikasi-aplikasi ini merupakan inovasi dalam PdP yang membantu pelibatan pelajar secara aktif dalam proses PdP di bilik darjah.

PERNYATAAN MASALAH

Melalui pemerhatian yang dilakukan, pelajar-pelajar darjah tiga praaras kebolehan didapati mempunyai tahap kesediaan di peringkat darjah dua berdasarkan pemantauan pengkaji. Dapatan ini terhasil berdasarkan prestasi mereka pada tahun lalu. Makanya, tahun ini pelajar telah disalurkan berdasarkan tahap kebolehan mereka. Hal itu menjejas penguasaan kemahiran bahasa mereka dalam proses pembelajaran, terutamanya kemahiran menulis. Selain itu, pengkaji juga mendapati bahawa pelajar-pelajar tersebut mudah hilang minat dan tumpuan ketika belajar. Akibatnya, mereka tidak dapat mengekalkan maklumat atau perkara yang mereka pelajari.

Pengkaji berpendapat bahawa mereka harus meneliti semula strategi pengajaran yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan kata adjektif bagi pelajar praaras kebolehan. Biasanya, satu cara yang sering dikaitkan dengan meningkatkan pengetahuan pelajar tentang kata adjektif adalah melalui pembacaan.

Pelajar digalakkan membaca agar mereka dapat mengenal pasti cara mengaplikasikan kata adjektif yang dipelajari dalam ayat atau konteks yang berbeza. Walau bagaimanapun, pengkaji berpendapat bahawa cara sebegitu kurang berkesan bagi pelajar praaras kebolehan yang sememangnya menghadapi cabaran membaca dan memahami perkara yang dibaca.

Menurut pemerhatian pengkaji, pelajar praaras kebolehan biasanya akan belajar dengan lebih efektif sekiranya ada elemen visual dan penggunaan teknologi. Satu cara untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan adalah melalui penggunaan gamifikasi iaitu "penggunaan elemen reka bentuk permainan dalam konteks bukan permainan" (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). Dengan gamifikasi, suasana bilik darjah dan aktiviti-aktiviti pelajaran berubah menjadi satu permainan.

Elemen-elemen seperti pengumpulan mata dan paparan skor di papan mata merangsang semangat pelajar untuk melakukan sesuatu aktiviti.

Gamifikasi bukan sahaja dapat menyuntik keseronokan dalam pembelajaran. Malah, pengkaji dapat membantu untuk mempertingkatkan proses pembelajaran pelajar tentang kata adjektif dengan membina aktiviti-aktiviti yang sesuai dengan tahap kesediaan pelajar. Oleh yang demikian, gamifikasi telah digunakan sebagai intervensi dalam kajian ini. Perisian Deck. Toys telah dipilih dan digunakan dalam menerapkan elemen gamifikasi dalam PdP kata adjektif.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan penggunaan gamifikasi dalam mempertingkatkan pembelajaran kata adjektif; dan

2. meningkatkan keseronokan pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

KAJIAN LEPAS

Menurut Dichev dan Dicheva (2017), gamifikasi dalam pendidikan merujuk kepada pengenalan elemen reka bentuk permainan dan pengalaman permainan dalam reka bentuk proses pembelajaran. Guru harus tahu bahawa tujuan mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran pelajar. Oleh itu, guru haruslah memilih alat dan aktiviti gamifikasi dengan teliti dan bijak.

Dichev dan Dicheva juga menyatakan bahawa gamifikasi adalah satu strategi untuk meningkatkan tahap pelibatan pelajar dengan menggabungkan elemen permainan dalam persekitaran pendidikan. Idea ini disokong oleh Smiderle, R., Rigo, S.J.,

Marques, L.B. et al. (2020) yang menyatakan bahawa gamifikasi pendidikan boleh meningkatkan tahap pelibatan pelajar sama seperti yang boleh dilakukan oleh permainan, untuk meningkatkan kemahiran dan mengoptimumkan pembelajaran mereka. Ringkasnya, dengan pengintegrasian gamifikasi dalam PdP boleh mencipta pengalaman yang serupa dengan pengalaman semasa bermain permainan seperti permainan digital. Pelajar juga dikatakan lebih terlibat dalam proses pembelajaran apabila suasana pembelajaran itu menggembirakan, menyeronokkan dan interaktif.

Smith, Gasser dan Sandhofer (1997) mengatakan bahawa pelajar mungkin mendapati sukar untuk mempelajari kata adjektif kerana "ciri-ciri tertentu yang terdapat dalam kata adjektif" yang memerlukan pelajar menerangkan atau mendeskripsikan sesuatu benda, orang tempat atau kejadian. Oleh yang demikian, pelajar praaras kebolehan menghadapi cabaran semasa mempelajari dan menggunakan kata adjektif. Justeru, guru perlu meneliti semula strategi atau kaedah yang digunakan untuk mengajar kata adjektif kepada pelajar tersebut.

Menurut Abella dan Salinas (2006), "pelajar tahap rendah" (*low-level learners*) mempunyai pilihan tersendiri dan gaya pembelajaran yang berbeza. Oleh itu, guru perlu membina aktiviti-aktiviti yang sesuai dengan kebolehan dan kecenderungan pelajar praaras kebolehan dalam pembelajaran bahasa. Hal ini disokong oleh Tomlinson (2014) yang berpendapat bahawa Pengajaran Pembezaan (DI) penting bagi pelajar yang berbeza. DI harus dijalankan berdasarkan tahap kesediaan, minat dan profil pelajar.

Berdasarkan pandangan yang diberikan oleh para pengkaji berkaitan faedah yang mampu diraih dalam menyokong proses pembelajaran pelajar praaras kebolehan, pengkaji telah terdorong untuk menerapkan inovasi yang belum pernah digunakan

sebelum ini dalam PdP. Oleh yang demikian, gamifikasi telah dipilih sebagai strategi intervensi dalam kajian ini kerana pengkaji dapat menyediakan aktiviti pembelajaran yang bersesuaian dengan tahap kesediaan dan keperluan pembelajaran pelajar praaras kebolehan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini merupakan kajian tindakan yang menggabungkan kajian kuantitatif dan kualitatif. Dua buah sekolah rendah terlibat dalam kajian ini. Dua sekolah ini telah dipilih kerana subjek kajian telah pun disalurkan berdasarkan tahap kebolehan praaras. Intervensi telah dijalankan untuk sebuah kumpulan kajian sahaja di setiap sekolah. Hal ini berlaku kerana kelas-kelas Bahasa Melayu di kedua-dua buah sekolah yang terlibat telah pun diatur mengikut tahap kesediaan subjek kajian. Pengkaji lain dari sekolah yang lain telah menyokong kajian dalam pembinaan bahan pembelajaran dan pengumpulan data.

Subjek Kajian

Subjek kajian merupakan pelajar-pelajar darjah 3 tahap praaras kebolehan. Seramai 11 orang pelajar dari Sekolah A dan 10 orang pelajar dari Sekolah B telah dipilih untuk tujuan kajian tindakan ini. Subjek kajian yang terdiri daripada pelajar lelaki dan perempuan ini, melalui sesi intervensi yang berlangsung selama 5 minggu.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah:

1. Pratinjauan dan Pascatinjauan

Pratinjauan dan pascatinjauan dijalankan untuk mendapatkan maklumat tentang pengetahuan dan pengalaman subjek yang berkaitan dengan kata adjektif serta pembelajaran yang menggunakan ICT dan gamifikasi. Pratinjauan dan pascatinjauan

digunakan bagi memperoleh data kualitatif. Jadual 1 menunjukkan soalan-soalan tinjauan. Soalan-soalan tinjauan dari nombor 1 hingga 5 merupakan soalan tertutup (skala Likert 3 mata). Terdapat tiga pilihan respons - Setuju, Neutral dan Tidak Setuju. Soalan-soalan tinjauan nombor 6 dan 7 pula merupakan soalan terbuka. Tinjauan ini telah dijalankan melalui portal SLS.

Jadual 1: Soalan-soalan Pratinjauan dan Pascatinjauan

Soalan Tertutup (skala Likert 3 mata)				
No	**Soalan-soalan**	**Setuju**	**Neutral**	**Tidak Setuju**
1.	Saya tahu tentang Kata Adjektif			
2.	Saya boleh menggunakan Kata Adjektif untuk menerangkan gambar.			
3.	Saya suka belajar Bahasa Melayu dengan menggunakan komputer atau iPad.			
4.	Saya berasa seronok belajar Bahasa Melayu melalui permainan dalam talian.			
5.	Guru Bahasa Melayu saya pernah menggunakan Deck.Toys di dalam kelas.			
Soalan Terbuka				
6.	Namakan satu Kata Adjektif yang kamu tahu.			
7.	Adakah kamu berasa seronok belajar Bahasa Melayu? Mengapa?			

2. Praujian dan Pascaujian

Praujian dan pascaujian digunakan untuk melihat sejauh mana gamifikasi dapat membantu subjek mempertingkat pengetahuan mereka dalam kata adjektif. Data daripada praujian dan pascaujian dikumpulkan dan dianalisis secara kuantitatif dengan

menggunakan ujian t berpasangan (*paired-t test)*. Secara ringkas, reka bentuk kajian adalah seperti yang tertera dalam Jadual 2 di bawah ini. 'G1' ialah kumpulan kajian. Simbol 'X' pula menandakan intervensi yang dijalankan bagi kumpulan itu. Rajah 1 pula menunjukkan soalan-soalan praujian dan pascaujian yang dijalankan melalui portal SLS.

Jadual 2: Reka Bentuk Kajian

	Pratinjauan & Praujian	Tindakan	Pascatinjauan & Pascaujian
G1	O1	X	O2

Rajah 1: Praujian dan Pascaujian – Aktiviti Memadankan Gambar (SLS Drag & Drop)

Kata Adjektif yang sesuai dengan gambar

gemar
lazat
sihat
panjang

Kata Adjektif yang sesuai dengan gambar

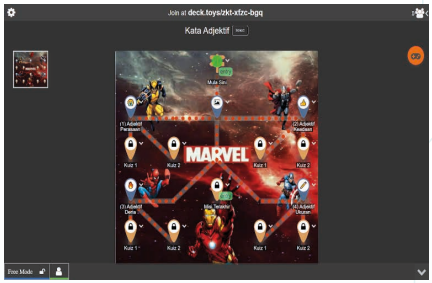
tebal
senyap
risau
rajin

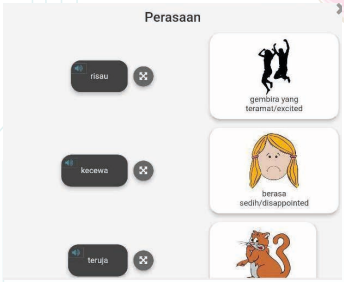
3. Penggunaan ICT - Perisian Deck.Toys, SLS dan Padlet

Deck.Toys telah dipilih sebagai alat gamifikasi bagi intervensi yang dilakukan. Aktiviti-aktiviti yang berasaskan misi (*mission-based activities)* telah direka dalam Deck.Toys seperti dalam Rajah 2. Subjek akan menerima pautan Deck.Toys melalui portal

Student Learning Spaces (SLS). Mereka juga akan menerima pautan Padlet melalui SLS untuk mereka catatkan refleksi seperti dalam Rajah 3.

Rajah 2: Antara muka (*Interface*) & Contoh Aktiviti Deck.Toys





Rajah 3: Refleksi Subjek melalui Padlet

Prosedur Kajian

Kajian ini hanya melibatkan dua buah sekolah sahaja yang telah dipilih berdasarkan profil subjek dan tahap kebolehan subjek. Kajian ini telah dijalankan selama lima minggu pada penggal 2. Pratinjauan dan praujian telah dijalankan pada minggu pertama. Pascatinjauan dan pascaujian dijalankan pada minggu terakhir. Intervensi dilakukan seminggu sekali. Jadual kajian adalah seperti berikut:

Minggu 1

Pada minggu 1, pratinjauan dan praujian telah dijalankan melalui portal SLS. Para subjek yang terlibat dalam kajian menjawab soalan-soalan tertutup dan terbuka bagi pratinjauan. Bagi praujian pula, para subjek diberikan dua buah gambar senario yang berbeza. Mereka perlu mengenal pasti lima kata adjektif yang sesuai untuk setiap gambar dalam masa yang ditetapkan.

Minggu 2

Pada minggu 2, subjek membiasakan diri dengan perisian Deck. Toys melalui simulasi pelajaran. Setelah itu, barulah mereka melakukan aktiviti Deck.Toys. Aktiviti itu memerlukan mereka untuk melengkapkan misi agar mereka dapat mengumpulkan kunci peti harta karun. Terdapat enam bahagian dalam misi tersebut: Pengenalan, empat kategori kata adjektif (Perasaan, Nilai, Deria, Ukuran) dan Aktiviti Akhir (gabungan empat kategori kata adjektif) yang perlu dilengkapkan oleh subjek. Mereka harus melengkapkan satu bahagian sebelum pergi ke bahagian yang seterusnya. Dalam setiap kategori kata adjektif, terdapat video penerangan dan dua buah kuiz (Kuiz 1 dan Kuiz 2). Soalan-soalan turut disertakan bersama video untuk memeriksa pemahaman subjek.

Dalam minggu ini, subjek mesti membuat dua bahagian: Pengenalan dan satu kategori kata adjektif pilihan mereka. Bagi bahagian Pengenalan, subjek akan menonton video yang dibuat khas untuk tujuan kajian. Video itu menerangkan empat jenis kata adjektif (perasaan, nilai, deria dan ukuran). Selepas menjawab soalan dalam bahagian Pengenalan, subjek boleh pergi ke bahagian yang seterusnya. Contohnya, jika mereka memilih untuk membuat bahagian kategori Perasaan, mereka dikehendaki menonton video dan menjawab soalan yang berkaitan dengan video tersebut sebelum beralih ke aktiviti Kuiz 1 dan Kuiz 2. Kuiz 1

memerlukan mereka memadankan kata adjektif dengan gambar berkaitan manakala Kuiz 2 memerlukan mereka memadankan kata adjektif dengan ayat yang sesuai. Sekiranya subjek dapat menyelesaikan semua aktiviti dalam kategori Perasaan, mereka akan menerima 1 daripada 4 kunci harta karun yang diperlukan untuk menyelesaikan misi mereka.

Minggu 3

Pada minggu 3, subjek perlu menyelesaikan dua lagi bahagian kategori kata adjektif. Prosesnya sama seperti minggu 2.

Minggu 4

Pada minggu 4, subjek melengkapkan dua lagi bahagian: kategori kata adjektif yang terakhir dan Aktiviti Terakhir. Sebelum membuat Aktiviti Terakhir, subjek perlu membuka kunci aktiviti ini dengan menggunakan 4 kunci peti harta karun yang telah mereka kumpulkan daripada bahagian-bahagian yang sebelumnya untuk menyelesaikan keseluruhan misi.

Minggu 5

Subjek melakukan pascatinjauan dan pascaujian yang dijalankan melalui SLS. Soalan yang dikemukakan adalah sama dengan pratinjauan dan praujian. Subjek juga perlu membuat refleksi di Padlet yang telah disertakan dalam portal SLS.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Analisis Secara Kuantitatif

Data daripada kedua buah sekolah digabungkan khusus dalam kajian ini. Ini berdasarkan profil subjek yang sama dan tahap kebolehan subjek yang sama.

1. Praujian & Pascaujian

Keputusan praujian dan pascaujian setiap subjek yang terlibat dalam kajian telah dikumpulkan dan dianalisis secara kuantitatif dalam Jadual 3. Subjek perlu memberikan 8 jawapan yang betul berdasarkan gambar yang telah diberikan. Jadual tersebut menunjukkan bahawa hampir setiap subjek meraih peningkatan setelah menjalani sesi-sesi intervensi.

Jadual 3: Keputusan Praujian dan Pascaujian

Subjek	Markah Praujian (8 markah)	Markah Pascaujian (8 markah)
1	4	5
2	1	2
3	2	6
4	5	6
5	0	3
6	1	2
7	2	1
8	2	2
9	6	5
10	3	3
11	6	6
12	0	8
13	3	8
14	6	8
15	1	2
16	8	8
17	1	3
18	2	4
19	1	8
20	2	8
21	1	8

Dalam kajian ini, ujian-T berpasangan (*paired-t test*) telah digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh daripada keputusan praujian dan pascaujian. Hasil analisis memaparkan bahawa terdapat perbezaan yang ketara antara keputusan praujian dan pascaujian. Min (*mean*) dan sisihan piawai (*standard deviation*) yang diperoleh bagi pascaujian lebih

tinggi berbanding dengan praujian. Nilai p (*p value*) yang kurang daripada 0.05 menunjukkan bahawa intervensi yang dijalankan mempunyai kesan yang signifikan terhadap pembelajaran subjek kajian tentang kata adjektif.

Jadual 4: Analisis Data

Kumpulan Kajian	Praujian	Pascaujian
Min	2.71	5.05
Sisihan Piawai	2.26	2.56
N	21	21
Nilai p	0.0009	

2. Pratinjauan & Pascatinjauan Soalan Tertutup

Soalan-soalan tinjauan dari nombor 1 hingga 5 merupakan soalan skala Likert 3 mata, berbentuk soalan tertutup. Di bawah tertera dapatan daripada pratinjauan dan pascatinjauan.

Jadual 5: Hasil Pratinjauan & Pascatinjauan bagi soalan tertutup

Soalan Tertutup	Pratinjauan(%)			Pascatinjauan(%)			Perbezaan(%)		
	Setuju	Tidak Setuju	Neutral	Setuju	Tidak Setuju	Neutral	Setuju	Tidak Setuju	Neutral
1. Saya tahu tentang Kata Adjektif.	52.38	9.52	38.10	71.43	0.00	28.57	19.05	-9.52	-9.52
2. Saya boleh menggunakan Kata Adjektif untuk menerangkan gambar,	47.62	9.52	42.86	71.43	0.00	28.57	23.81	-9.52	-14.29
3. Saya suka belajar Bahasa Melayu dengan menggunakan komputer atau iPad.	76.19	0.00	14.29	90.48	0.00	9.52	14.29	0.00	-4.76
4. Saya berasa seronok belajar Bahasa Melayu melalui permainan dalam talian.	80.95	4.76	19.05	85.71	0.00	14.29	4.76	-4.76	-4.76
5. Guru Bahasa Melayu saya pernah menggunakan Deck. Toys di dalam kelas.	41.38	44.83	13.79	90.48	4.76	4.76	49.10	-40.07	-9.03

Melalui data yang terkumpul, terdapat peningkatan sebanyak 19.05% bagi subjek kajian yang bersetuju bahawa mereka tahu tentang kata adjektif selepas menjalani intervensi. Jumlah peratus bagi subjek kajian yang dapat menerangkan gambar dengan menggunakan kata adjektif meningkat sebanyak 23.81%. Selepas intervensi, terdapat peningkatan sebanyak 14.02% bagi subjek kajian yang bersetuju bahawa mereka gemar belajar Bahasa Melayu dengan menggunakan komputer atau iPad. Jumlah peratus bagi subjek kajian yang berasa seronok belajar Bahasa Melayu melalui permainan dalam talian meningkat sebanyak 14.29%. Ada peningkatan sebanyak 49.10% jumlah peratus bagi subjek kajian yang mencatatkan bahawa guru-guru Bahasa Melayu telah menggunakan Decktoys di dalam kelas.

Pratinjauan & Pascatinjauan - Soalan Terbuka

Soalan-soalan tinjauan nombor 6 dan 7 merupakan soalan yang berbentuk soalan terbuka. Soalan-soalan tersebut dianalisis secara kuantitatif. Di bawah tertera dapatan daripada pratinjauan dan pascatinjauan.

Jadual 6: Hasil Pratinjauan & Pascatinjauan bagi soalan terbuka

Soalan terbuka	Pratinjauan(%)		Pascatinjauan(%)		Perbezaan(%)	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.Namakan satu Kata Adjektif.	23.81	76.19	57.14	42.86	33.33	-33.33
2.Adakah kamu berasa seronok belajar Bahasa Melayu? Mengapa?	72.41	0.00	100.00	0.00	27.59	0.00

Berdasarkan data yang terkumpul, jumlah peratus bagi para subjek yang boleh menamakan satu kata adjektif meningkat sebanyak 33.33%. Terdapat peningkatan sebanyak 27.59% bagi subjek yang berasa seronok belajar Bahasa Melayu selepas intervensi. Dalam hal ini jelas memaparkan keberkesanan penerapan gamifikasi dalam kajian yang dijalankan untuk meningkatkan pengetahuan subjek kajian iaitu para subjek

praaras bagi pembelajaran kata adjektif. Lebih ramai subjek kajian yang dapat mengingat dan tahu tentang kata adjektif yang mereka pelajari. Dapatan ini menunjukkan bahawa subjek kajian mampu belajar dan ingat kata adjektif yang dipelajari setelah melalui aktiviti pembelajaran yang menerapkan gamifikasi. Gamifikasi yang digunakan merangsang pelibatan aktif subjek dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Selain itu, semua atau 100% subjek berasa seronok melalui proses pembelajaran yang menerapkan gamifikasi. Antara sebab-sebab yang diberikan adalah "suka bermain permainan dan membuat aktiviti iPad, menyeronokkan, suka dan menarik". Selaras dengan pandangan yang diberikan oleh Smiderle, R., Rigo, S.J., Marques, L.B. et al. (2020), penerapan gamifikasi menyebabkan subjek berasa seronok untuk terlibat aktif dalam proses atau aktiviti pembelajaran yang disediakan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan bahawa intervensi telah berjaya dijalankan dan kajian itu mencapai objektifnya. Melalui gamifikasi, pelajar praaras kebolehan berupaya mengikuti pengajaran dan membuat aktiviti-aktiviti yang dibina mengikut tahap kesediaan mereka. Berdasarkan data yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif, penggunaan gamifikasi dalam PdP BM terbukti berkesan untuk meningkatkan prestasi pelajar praaras kebolehan dengan ketara. Sebagai satu usaha intervensi, gamifikasi juga berjaya menjadikan proses pembelajaran pelajar lebih menarik dan menyeronokkan. Pencapaian pelajar yang positif mencerminkan usaha para guru untuk menyuntik keseronokan dalam pembelajaran serta melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan, selaras dengan usaha membina kecekapan abad ke-21.

RUJUKAN

Abella, David & Salinas, Yakelin. (2006). A Case Study of the Learning Styles in Low-Level Learners in a Private School in Bogotá. *Profile: Issues in Teachers´ Professional Development.* 117-129.

Blanden, Jo. (2006). *'Bucking the trend': What enables those who are disadvantaged in childhood to succeed later in life?*.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments – MindTrek '11.* https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *14*(1), 9.

Gasser, M., & Smith, L. B. (1998). *Learning nouns and adjectives: A connectionist account. Language and Cognitive Processes*, *13*, 269–306. https://doi.org/10.1080/016909698386537

Liu, W. C., Wang, J. C., & Ryan, R. M. (2016). Understanding motivation in education: Theoretical and practical considerations. *Building Autonomous Learners*, 1-7. https://doi.org/10.1007/978-981-287-630-0_1

Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments, 7*(1). https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x

Smith, L. B., Gasser, M., & Sandhofer, C. M. (1997). Learning to talk about the properties of objects: A network model of the development of dimensions. *Psychology of Learning and Motivation*, 219-255. https://doi.org/10.1016/s0079-7421(08)60285-6

Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.

12 Meningkatkan Pembelajaran Peribahasa Pelajar P3 dengan Penggunaan Video Muzik

Siti Aishah Junaidi
aishah_junaidi@schools.gov.sg

Siti Zubaidah Shaik Ibrahim
siti_zubaidah_shaik@schools.gov.sg

Sudriyanti Samsudin
Badrolhaizat Kamsin

Sekolah Rendah Ahmad Ibrahim

Abstrak

Mempelajari peribahasa Melayu merupakan cabaran bagi pelajar kerana memerlukan mereka menghafal senarai peribahasa. Penghafalan boleh menjadi satu rutin yang membosankan. Namun, guru boleh menjadikan pengajaran dan pembelajaran peribahasa ini lebih menarik dengan menerapkan pendekatan penggunaan video muzik dan permainan meneka lirik. Pendekatan ini bukan sahaja dapat mencetus minat pelajar, malah dapat menjadikan sesi pembelajaran itu lebih berkesan dan bermakna bagi pelajar. Penggunaan video muzik dan permainan meneka lirik telah dapat membantu guru-guru mengajar peribahasa dengan lebih yakin. Para pelajar bukan sahaja dapat mengingat dengan lebih mudah setiap peribahasa dalam senarai, malah mereka lebih melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Peribahasa, ICT, Bahan Audio-visual, Kahoot, penguasaan

PENGENALAN

Peribahasa merupakan satu komponen penting yang perlu dipelajari oleh pelajar di sekolah rendah. Penguasaan terhadap peribahasa dapat membantu pelajar dalam penulisan seperti karangan. Mentelah lagi, peribahasa adalah salah satu komponen peperiksaan yang diuji dalam peperiksaan darjah tiga hingga ke peringkat PSLE. Justeru, amatlah penting bagi setiap pelajar memahami peribahasa serta maknanya agar mudah diaplikasikan dalam penulisan dan peperiksaan.

Mengajar peribahasa kepada pelajar merupakan satu proses yang bukan mudah bagi guru-guru Bahasa Melayu. Lazimnya, pelajar diberi senarai peribahasa untuk mereka hafal bagi membolehkan mereka mempelajari peribahasa serta maknanya. Guru menjalankan kuiz di dalam kelas bagi memantau penghafalan pelajar tentang peribahasa-peribahasa yang terdapat dalam senarai yang diberikan. Rutin pembelajaran sebegini akan mematikan semangat pelajar yang lemah dalam keupayaan mereka untuk menghafal. Guru-guru di Sekolah Rendah Ahmad Ibrahim mendapati bahawa menyuntik keseronokan dalam PdP peribahasa merupakan kunci bagi menarik minat pelajar untuk mempelajari peribahasa.

Oleh itu, penggunaan video muzik dalam pembelajaran peribahasa telah diterapkan bagi tujuan ini. Mora (2000), mengatakan “Lagu merangkumi pengulangan perkataan dan frasa yang membantu dalam pengekalan hafalan sesuatu bahasa". Justeru, video muzik yang mencakupi nyanyian dan irama lagu yang menarik dapat membantu dan memudahkan penghafalan pelajar untuk mengingati peribahasa serta maknanya. Hal ini dipersetujui oleh McClain, J.M. (2016) “Video muzik adalah bahan pengajaran dan pembelajaran yang terbaik." Ini membuktikan dan mengukuhkan lagi manfaat yang dapat

diraih oleh guru jika melibatkan penggunaan video muzik dalam pembelajaran peribahasa.

PERNYATAAN MASALAH

Para pengkaji di Sekolah Rendah Ahmad Ibrahim amat prihatin akan cabaran bagi mengajar peribahasa. Pengkaji mendapati ada pelajar yang mudah lupa akan sesuatu peribahasa itu jika diminta untuk mengaitkan peribahasa dengan maknanya. Berdasarkan pengamatan pengkaji, kelemahan pelajar dalam menjawab soalan peribahasa atau memahami maknanya menjadi isu utama pelajar gagal mendapatkan markah yang baik bagi komponen peribahasa dalam peperiksaan. Dapatan yang diperoleh daripada laporan PSLE dari tahun 2019 hingga 2021, menunjukkan bahawa komponen peribahasa adalah antara komponen yang sering memperlihatkan pencapaian pelajar yang kurang baik. Melalui dapatan tersebut, pengkaji telah menjalankan perbincangan dan bersepakat bahawa elemen keseronokan perlu diwujudkan dalam pembelajaran peribahasa.

Pengkaji juga mendapati bahawa pelajar perlu menghafal sejumlah 60 peribahasa dari darjah 3 hingga darjah 6. Kebanyakan pelajar memaklumkan bahawa perkara itu membebankan mereka. Kegagalan dalam memadankan peribahasa dengan maknanya yang betul dianggap sebagai satu cabaran. Selain itu, cara pembelajaran yang kurang menyeronokkan juga merupakan salah satu punca yang menyebabkan pelajar kurang berminat untuk mempelajari peribahasa.

Berdasarkan masalah-masalah yang disebutkan di atas, pengkaji telah mengorak langkah bagi merancang dan melaksanakan PdP peribahasa dengan cara yang lebih menyeronokkan. Pelbagai kaedah yang dilakukan untuk menarik minat pelajar untuk belajar peribahasa. Antaranya adalah dengan menggunakan video peribahasa yang dipetik daripada

YouTube. Namun, masalah yang dihadapi adalah tidak semua video peribahasa daripada YouTube memaparkan kesemua peribahasa yang tersenarai untuk pelajar sekolah rendah. Malah, banyak video peribahasa tersebut menyelitkan peribahasa yang tidak terdapat dalam senarai sukatan sekolah rendah.

Justeru, berdasarkan beberapa masalah dan kerumitan yang disebutkan tadi, para pengkaji telah bekerjasama untuk menghasilkan video muzik sendiri bagi memastikan pelajar dapat mempelajari peribahasa dengan lebih berkesan dan dalam suasana yang menyeronokkan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. melihat keberkesanan pendekatan kaedah video muzik dalam pengajaran dan pembelajaran peribahasa; dan
2. meneliti keberkesanan pendekatan kaedah video muzik dalam meningkatkan minat pelajar terhadap pembelajaran peribahasa.

KAJIAN LEPAS

Penggunaan bahan audio-visual merupakan salah satu alat untuk meningkatkan keupayaan pelajar dalam pembelajaran komponen peribahasa. Dalam kajian ini, muzik yang digubah berlatarbelakangkan lagu yang digunakan dalam seni dikir barat. Lagu ini telah dipilih untuk mendedahkan pelajar kepada seni budaya Melayu. Ini serupa dengan peribahasa-peribahasa yang telah diolah berdasarkan kehidupan masyarakat Melayu satu ketika dahulu.

Terdapat tiga perkara yang menjadi fokus pengkaji dalam memanfaatkan bahan audio-visual (video muzik) bagi

pembelajaran peribahasa untuk pelajar. Tiga perkara tersebut adalah seperti yang berikut:

1. **Penggunaan audio-visual sebagai pemangkin dalam menghafal peribahasa**

Dalam satu kajian yang telah diketengahkan oleh Beaton (1995), dua kumpulan pelajar telah dilibatkan dalam pembelajaran tatabahasa dalam bahasa Perancis. Kumpulan pertama telah melalui proses pembelajaran yang tradisional yakni lebih pada penerangan oleh guru sahaja. Kumpulan kedua pula telah memperoleh ilmu yang sama namun melalui sebuah lagu yang telah digubah secara khusus. Ternyata, setelah 3 bulan, kumpulan kedua mempamerkan lebih keupayaan menguasai nahu tatabahasa tersebut. Perkara ini dapat dicapai kerana dengan lagu tersebut, pelajar berkenaan cenderung untuk menyanyikan lagu berkenaan berulang kali pada bila-bila masa sahaja. Pengulangan menyanyi lagu itu secara tidak langsung telah membantu pelajar untuk menghafal nahu tatabahasa seiring dengan lirik dan melodinya.

2. **Penggunaan alat pandang dengar atau audio-visual untuk menyuntik elemen keseronokan dalam pembelajaran peribahasa**

Pembelajaran peribahasa secara tradisional banyak bergantung kepada tahap disiplin pelajar untuk menelaah peribahasa itu secara konsisten. Proses ini bukan sahaja membosankan lebih-lebih lagi untuk pelajar yang kurang fasih dalam bahasa Melayu. Hal ini pasti sahaja membuat ramai pelajar mengelak daripada mempelajari peribahasa dan menganggapnya satu cabaran besar tatkala perlu menghafal senarai peribahasa yang bakal diuji.

Justeru, penggunaan bahan audio-visual adalah tepat untuk menaikkan motivasi pelajar kerana adanya elemen lagu yang mempunyai kesan positif terhadap tahap emosi seseorang individu. Hal ini dapat disokong dengan beberapa kajian yang telah dijalankan. Dalam satu kajian terhadap kelompok pelajar di Malaysia yang pelajari Bahasa Inggeris (BI), Setia (2012) telah merumuskan bagaimana lagu telah memainkan peranan membentuk satu sikap positif dan meningkatkan motivasi dalam kalangan kelompok pelajar itu. Bahkan, minat pelajar bertambah dan mereka secara semula jadi lebih aktif melibatkan diri dalam proses pembelajaran BI.

Satu kajian yang lain yang hampir serupa oleh Džanić dan Pejić (2016), mengkaji bagaimana satu komponen bahasa yang dizahirkan dalam bentuk visual dan aural telah membantu mempengaruhi penguasaan bahasa sekumpulan pelajar di Bosnia dan Herzegovina. Berdasarkan pengamatan mereka, penggunaan lagu menjadikan pengalaman pembelajaran bahasa lebih produktif untuk kelompok pelajar yang berbeza. Malahan, penggunaan lagu itu telah menaikkan semangat dan memupuk minat yang mendalam untuk mempelajari bahasa tersebut. Kelompok pelajar yang tertarik untuk belajar dengan cara ini bukan sahaja kreatif tetapi mereka lebih bersemangat untuk belajar dan berjaya (Džanić & Pejić, 2016, p. 51).

3. Penggunaan audio-visual sebagai alat memperkukuh pemahaman pelajar akan kaitan peribahasa dan maknanya

Salah satu cabaran dalam mempelajari peribahasa juga adalah di mana pelajar menghadapi kesukaran mengaitkan makna yang sesuai dengan peribahasa berkenaan. Pengajaran peribahasa menerusi audio-visual ini dipercayai akan lebih bermakna dan memudahkan pemahaman pelajar berbanding dengan cara lama iaitu melalui penghafalan.

Satu kajian komprehensif yang dijalankan Tegge (2015) melibatkan 568 orang guru yang mengajar 20 bahasa di 41 negara. Beliau mengkaji sejauh mana penggunaan lagu mampu memberi kesan mendalam terhadap pembelajaran sesuatu perkataan secara leksikal. Dapatan beliau dari tiga kajian berbeza yang meneroka penggunaan lagu dalam mengajar sesuatu bahasa, menunjukkan kebolehan pelajar menghubungkaitkan makna sesuatu perkataan dengan lebih mendalam melebihi makna asas perkataan yang telah diketahui umum. Hal ini dapat dicapai melalui cara sesuatu lagu digubah untuk menyampaikan pengajaran bahasa itu. Sepertimana dalam kajian ini, muzik yang digubah telah disokong dengan imejan untuk menerangkan dengan lebih jelas makna peribahasa. Pendekatan ini merupakan satu inovasi yang dilakukan oleh pengkaji untuk menyokong pembelajaran peribahasa dalam kalangan subjek kajian.

KAEDAH KAJIAN

Amalan Pengajaran Singapura (STP) telah digunakan dalam kajian ini untuk memberikan penekanan pada penilaian kuantitatif dan kualitatif. Berikut merupakan penerangan proses tersebut:

Jadual 1: Perancangan Penerapan STP bagi Pengajaran Peribahasa

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	AP 14: Merangsang minat	AM 2: Kuiz Kahoot AM 4: Penggunaan video peribahasa & sesi nyanyi bersama
	AP 17: Memberikan penerangan yang jelas	AM 3 & 4: Menggunakan pelbagai bahan audio visual dalam bentuk imejan dan video peribahasa
	AP 15: Mengalakkan pelibatan subjek	AM 2: Kuiz Kahoot AM 4: Penggunaan video peribahasa & sesi nyanyi bersama

Penilaian dan Maklum Balas	AP 22: Memantau pemahaman dan memberi maklum balas AP 24: Menyediakan tugasan yang bermakna	AM 2: Kuiz Kahoot AM 5: Tugasan dan renungan di ruangan SLS di akhir pengajaran
Penerangan dan justifikasi	Beberapa imejan dan video peribahasa digunakan dalam kajian ini untuk merangsang minat subjek dan juga membantu subjek mengaitkan peribahasa dan maknanya. Penggunaan kuiz Kahoot disertakan kerana berdasarkan sesi pengajaran sebelumnya, pembelajaran menjadi sangat rancak dan menyeronokkan dengan adanya kuiz dalam talian yang bersifat interaktif. Untuk penilaian, pengkaji menggunakan kuiz Kahoot semasa dan sesudah aktiviti-aktiviti dijalankan. Kedua-dua kuiz Kahoot serta tugasan SLS dapat memberikan pengkaji sumber data untuk memantau pemahaman subjek. Kedua-dua penilaian juga hanya menilai apa yang telah diajarkan iaitu 8 peribahasa yang telah diajarkan sahaja.	

Subjek Kajian

Kajian telah dijalankan ke atas 26 orang pelajar darjah 3 sebagai subjek kajian yang terdiri daripada gabungan peringkat aras kebolehan tinggi dan sederhana. Para subjek kajian ini sudah didedahkan dengan penggunaan aplikasi Kahoot dan juga portal SLS. Kedua-dua kumpulan subjek kajian ini mempunyai kemahiran bahasa Melayu yang agak baik dari segi pertuturan dan penulisan.

Instrumen Kajian

Kajian ini juga melibatkan analisis kuantitatif pada hasil markah pascaujian dalam bentuk kuiz Kahoot dan juga kualitatif pada maklum balas para subjek dalam bentuk renungan di ruangan SLS.

Bahan-bahan yang digunakan dalam pakej peribahasa ini merupakan (i) 2 video peribahasa yang bersari kata (yang pertama mengandungi peribahasa dan maknanya, manakala yang kedua maknanya dihilangkan), (ii) bahan penilaian di SLS dan (iii) buku kecil peribahasa.

Prosedur Kajian

1. Langkah Tinjauan

Pengkaji meninjau permasalahan dan membuat tinjauan terhadap profil dan kelakonan subjek berdasarkan markah peperiksaan PSLE tahun 2019 hingga 2021. Jika dibandingkan dengan standard nasional, komponen peribahasa meraih keputusan yang kurang memuaskan. Berdasarkan maklum balas pelajar dan guru, pengkaji mendapati bahawa dua faktor utama yang menyumbang kepada permasalahan ini adalah (i) subjek berpendapat jumlah peribahasa terlalu banyak dan (ii) ketidakupayaan subjek untuk menghafal kesemua peribahasa itu.

2. Langkah perancangan dan pelaksanaan

Pengkaji telah menghasilkan sebuah pakej peribahasa yang mengandungi video peribahasa, kuiz Kahoot, bahan dalam ruangan SLS dan buku kecil peribahasa.

Pengkaji telah menghasilkan lagu peribahasa menggunakan peribahasa yang telah diajar dalam Buku Cekap 3A & 3B. Berdasarkan hasil tinjauan di atas, pengkaji hanya menyertakan lapan peribahasa sahaja untuk lagu peribahasa tersebut. Lagu dirakam menggunakan GarageBand yang merupakan sebuah aplikasi yang terdapat di iPad. Video dihasilkan dengan aplikasi iMovie untuk memaparkan makna peribahasa dengan menggunakan contoh-contoh yang mudah difahami subjek. Lirik lagu yang merupakan peribahasa dan maknanya, disertakan dalam video dalam bentuk sari kata.

Sebanyak dua pelajaran dijalankan bagi kajian tindakan ini. Sebelum memulakan pengajaran, pengkaji telah menggunakan Mentimeter untuk menilai pengetahuan sedia ada subjek kajian tentang peribahasa. Sebuah kuiz Kahoot juga telah dijalankan untuk menilai kebolehan subjek untuk memadankan peribahasa dengan makna yang tepat.

Penggunaan aplikasi Mentimeter dan Kahoot ini dipilih sesuai dengan keperluan menerapkan unsur teknologi yang menambah nilai strategi pengajaran. Ia dapat meningkatkan semangat dan pelibatan aktif subjek dalam memberi jawapan yang tepat dan cepat. Bahkan, ia juga satu langkah untuk memastikan subjek berasa selesa untuk turut serta secara aktif dalam proses pembelajaran ini.

Pengkaji kemudian memulakan pengajaran peribahasa dan maknanya menggunakan bahan-bahan visual seperti gambar dalam slaid. Kemudian, subjek kajian diperkenalkan kepada lagu peribahasa. Sebuah sesi nyanyian bersama-sama dijalankan bersama guru, berpandukan video peribahasa yang mengandungi visual yang menerangkan maksud peribahasa menerusi lirik lagu dalam bentuk sari kata.

Pengkaji menilai tahap pemahaman subjek kajian dengan menggunakan buku kecil peribahasa semasa lagu dimainkan buat kali kedua. Kali ini, lagu tersebut hanya mengandungi peribahasa tanpa menunjukkan maknanya. Subjek kajian harus cuba mengisi makna peribahasa dalam buku kecil mereka sambil lagu itu dimainkan.

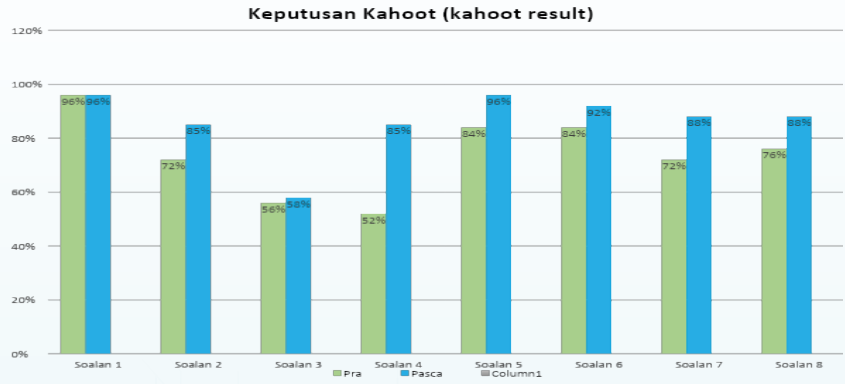
Sebagai penutup pengajaran, subjek kajian menilai pemahaman mereka melalui tugasan di ruangan SLS. Mereka juga akan menjawab beberapa soalan renungan di ruangan SLS. Semasa pelajaran seterusnya pula, pengkaji menjalankan kuiz Kahoot untuk menilai pemahaman subjek kajian. Maklumat yang

didapati daripada tugasan dan renungan di SLS, serta dapatan dari kuiz Kahoot dapat membantu pengkaji menilai keberkesanan pakej peribahasa ini dan merancang pengajaran seterusnya.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Pengkaji mengumpul dapatan kuantitatif bagi analisis kebolehan subjek kajian memadankan peribahasa dengan maknanya dalam bentuk kuiz Kahoot. Bagi dapatan kualitatif pula, analisis dilakukan dalam bentuk hasil renungan subjek kajian di ruangan SLS.

Rajah 1: Keputusan Pra dan Pascaujian Menggunakan Aplikasi Kahoot



Dalam kajian ini, instrumen aplikasi Kahoot telah digunakan sebelum dan sesudah pengajaran. Praujian dijalankan sebagai ujian diagnostik untuk menguji tahap pengetahuan subjek akan lapan peribahasa yang bakal dipelajari. Kuiz yang sama telah diberikan kepada subjek dalam pascaujian untuk melihat sejauh mana subjek telah dapat memadankan makna yang betul bagi lapan peribahasa tersebut.

Hasil dapatan dari kedua-dua ujian Kahoot menunjukkan adanya peningkatan markah bagi subjek dari praujian ke

pascaujian. Peningkatan jumlah subjek yang dapat menjawab kuiz ini dengan betul menandakan proses penggunaan lagu dalam pengajaran peribahasa telah membantu meningkatkan penghafalan subjek kajian tentang peribahasa dan maknanya.

Selain itu, pandangan subjek kajian terhadap pengalaman pembelajaran yang dijalankan dan sejauh mana ia telah memupuk minat mereka akan pembelajaran peribahasa juga telah diambil kira.

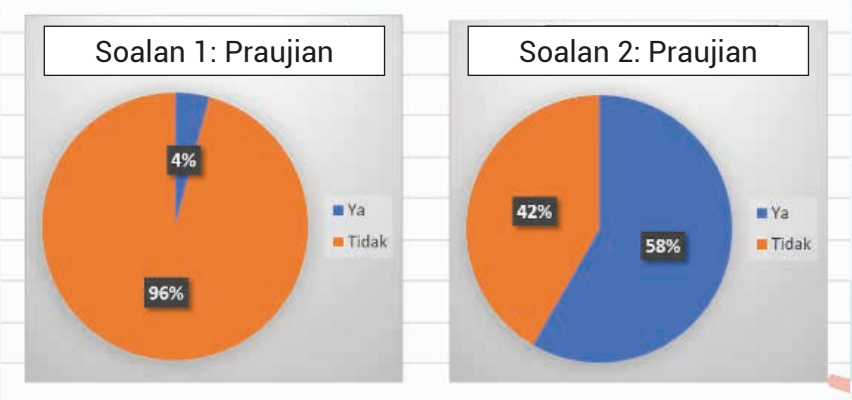
Jadual 2 : Tinjauan Persepsi Subjek (Prapengajaran)

SN	Soalan Pratinjauan	Ya	Tidak
1	Adakah pelajaran peribahasa sukar bagi kamu?		
2	Adakah Pelajaran peribahasa membosankan?		

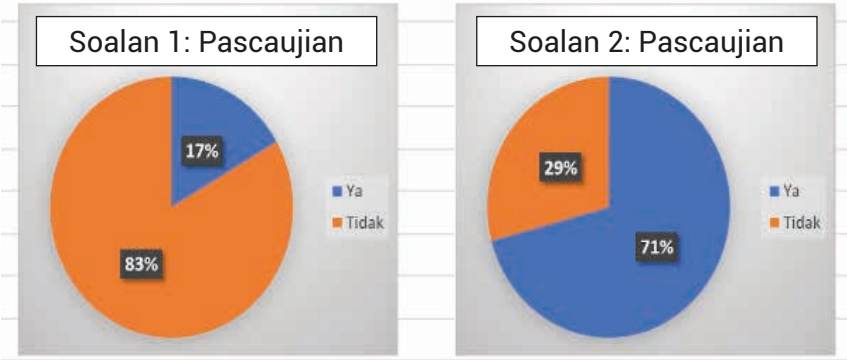
Jadual 3 : Tinjauan Persepsi Subjek (Pascapengajaran)

SN	Soalan Pascatinjauan	Ya	Tidak
1	Adakah pelajaran peribahasa masih sukar bagi kamu?		
2	Adakah Pelajaran peribahasa kali ini membosankan?		

Rajah 2: Dapatan Tinjauan Persepsi Subjek (Prapengajaran)



Rajah 3 : Dapatan Tinjauan Persepsi Subjek (Pascapengajaran)



Berdasarkan dapatan tinjauan, bagi soalan pertama yang menyentuh tentang kesukaran mempelajari peribahasa, peratusan subjek meningkat dari 4% (prapengajaran) kepada 17% (pascapengajaran) yang merasakan pelajaran peribahasa masih sukar bagi mereka.

Begitu juga bagi soalan kedua, sebanyak 58% (prapengajaran) meningkat kepada 71% (pascapengajaran) subjek merasakan pelajaran peribahasa masih membosankan. Berdasarkan perbincangan para pengkaji, subjek tidak meminati lagu tradisional dan lebih meminati genre moden seperti rap, hip hop dan sebagainya. Justeru, ini dapat menjelaskan dapatan negatif yang diraih dalam tinjauan tersebut.

Dapatan tinjauan yang negatif ini menunjukkan bahawa meskipun strategi penggunaan audio-visual ini telah membuktikan sebagai pemangkin pada proses penghafalan subjek (melihat pada keputusan Kahoot), terdapat kelompok subjek yang mungkin merasakan elemen menghafal tidak membantu mereka dalam mempelajari peribahasa. Hal ini juga boleh disebabkan penggunaan audio tidak menepati kecerdasan pelbagai subjek yang berbeza-beza.

Namun, dengan adanya imejan yang mengiringi audio lagu ini, setidak-tidaknya telah membantu subjek membentuk pemahaman yang lebih menyeluruh akan makna sesuatu peribahasa. Lebih-lebih lagi, bagi subjek kajian yang bukan penutur jati bahasa Melayu, penggunaan lagu pastinya perlu dilengkapi dengan imejan bagi membantu merapatkan jurang pemahaman akan konsep peribahasa.

KESIMPULAN

Hasil yang positif mengesahkan bahawa pendekatan PdP yang dilakukan adalah perlu bagi mencapai objektif pengajaran. Itulah sebabnya pendekatan PdP ini disasarkan kepada pelajar darjah 3 agar mereka mendapat melakukan persiapan yang secukupnya sebelum menduduki peperiksaan PSLE kelak.

Keputusan Kahoot membuktikan bahawa pengajaran ini telah berjaya mencapai objektif pertama iaitu untuk melaksanakan pengajaran peribahasa yang berkesan untuk merapatkan jurang pemahaman pelajar bagi lapan peribahasa itu. Namun, salah satu perkara yang boleh dititikberatkan pada kajian masa hadapan ialah menggubah lagu berdasarkan genre yang lebih diminati pelajar. Diharapkan cara ini dapat menimbulkan minat yang lebih mendalam untuk pelajar mempelajari dan mempermudah proses penghafalan peribahasa serta maknanya.

Memandangkan terdapat keseluruhan jumlah 60 peribahasa yang perlu dipelajari oleh pelajar, tentunya pendekatan pengajaran yang menyeronokkan dapat membantu. Bagi mengurangkan kebosanan belajar peribahasa secara rutin menerusi hafalan konvensional, pengkaji mendapati bahawa penggunaan muzik video dalam pengajaran ternyata merupakan pembaharuan yang harus diteroka. Muzik video autentik yang dihasilkan sendiri oleh pengkaji sebenarnya bukan sahaja boleh dijadikan bahan pengajaran bagi guru-guru yang ingin mengajar

peribahasa pada masa hadapan, malah juga dapat mencetuskan inspirasi serta meyakinkan para guru untuk meroka penggunaan muzik dalam pengajaran Bahasa Melayu.

RUJUKAN

Ahmad, N., Zakariya, Z., Razak, A., Lok, S., & Yin, K. (2019). An Exploratory Study in Using Music Videos among Pre-service Teachers: Sing Along with

Bokiev, D., Bokiev, U., Aralas, D., Ismail, L., & Othman, M. (2018). Utilizing Music and Songs to Promote Student Engagement in ESL Classrooms. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 8(12), 314–332. Diakses 10 Oktober 2023

Economics Concepts. Universal Journal of Educational Research, 7(9), 2003-2007. Diakses 10 Oktober 2023 dari https://www.researchgate.net/publication/336717224_An_Exploratory_Study_in_Using_Music_Videos_among_Pre-service_Teachers_Sing_Along_with_Economics_Concepts

https://hrmars.com/papers_submitted/5015/Utilizing_Music_and_Songs_to_Promote_Student_Engagement_in_ESL_Classrooms.pdf

Israel, F. (2013). Language Learning Enhanced by Music and Song. *Literacy Information and Computer Education Journal (LICEJ), 2* (1).

Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018), *Amalan Pengajaran Singapura*, Singapura: Oxford Graphic Printers Pte. Ltd.

Stansell, J. (2005). The Use of Music for Learning Languages: A Review of the Literature

13

Penggunaan Pendekatan Penilaian Patchwork dalam Pembelajaran Penulisan Pelajar P3

Nursahila Roszelan
nursahila_roszelan@schools.gov.sg

Insyirah Mohamad Ali
insyirah_mohamad_ali@schools.gov.sg

Mohd Saidali Ali
Ganda Sari Chokri
Norlin Mansor

Sekolah Rendah Sembawang

Abstrak

Kemahiran menulis merupakan kemahiran yang sukar digarap, terutama sekali pelajar berpencapaian rendah. Atas kesedaran ini, satu kajian rintis telah diusahakan bagi meneliti keberkesanan rangka kerja Penilaian Patchwork Text bagi menambah nilai prestasi pelajar dalam penulisan karangan. Pelajar diperkenalkan kepada skrip AMP (Apa, Mengapa, Perasaan) dan melakukan pembelajaran berperancah melalui pendekatan Pengajaran Pembezaan. Subjek kajian merupakan pelajar darjah 3 aras pencapaian sederhana dan tinggi. Hasil dapatan kualitatif dan kuantitatif menunjukkan peningkatan pencapaian pelajar dalam mengemukakan idea-idea yang lebih bernas bagi penulisan karangan. Kesimpulannya, pelajar akan menjadi lebih tertumpu dan terarah ketika menulis.

Kata Kunci: Penilaian Patchwork Text, Skrip AMP, penulisan karangan, idea-idea bernas

PENGENALAN

Kebolehan berkomunikasi merupakan kemahiran yang perlu dikuasai setiap pelajar. Antara kemahiran terpenting komunikasi yang perlu dikuasai setiap pelajar ialah penulisan. Menerusi penulisan, pelajar dapat menyampaikan idea dan hasrat mereka. Walaupun pelajar mempunyai pelbagai idea, namun bagi menyampaikan idea-idea mereka merupakan suatu cabaran. Pendekatan rangka kerja Penilaian Patchwork Text yang diperkenalkan kepada pelajar bertujuan untuk mengatasi cabaran-cabaran ini.

Pendekatan rangka kerja Penilaian Patchwork Text membantu pelajar melalui suatu proses pembelajaran yang berperancah. Dengan berpaksikan "skrip AMP"(Apa, Mengapa, Perasaan), pelajar didedahkan kepada bentuk pembelajaran berlandaskan keupayaan. Selain itu, pelajar dapat menguji tahap pencapaian masing-masing dengan rubrik yang mesra pelajar. Menerusi penilaian kendiri dan berkumpulan, pelajar dapat mengenal pasti sejauh mana mereka telah menguasai kemahiran itu. Ini memberikan keyakinan kepada pelajar untuk terus berusaha bagi mencapai tahap yang terbaik bagi diri mereka. Bagi setiap peringkat yang dilalui itu, pelajar telah mengarkibkan bahan-bahan pembelajaran mereka sehingga terhasilnya e-portfolio dalam SLS. Penerapan Penilaian Patchwork Text dalam proses pembelajaran ini merupakan satu inovasi yang dilaksanakan oleh pengkaji bagi menyokong proses pembelajaran pelajar.

PERNYATAAN MASALAH

Pelajar sering kali menjadi keliru kerana pada setiap peringkat, pelajar diperkenalkan dengan penggunaan strategi yang berbeza untuk penulisan. Tambahan, ada strategi yang digunakan lebih condong kepada pembelajaran yang memberatkan format peperiksaan dan berpusatkan guru.

Guru sering menggunakan penilaian yang berbetuk kertas dan pena walaupun pelajar yang diajar mempamerkan kebolehan yang berbeza. Penggunaan rubrik yang sama untuk menilai pencapaian pelajar didapati tidak dapat menunjukkan perbezaan kemahiran yang telah dicapai oleh pelajar. Bentuk penilaian seperti ini tidak membolehkan guru untuk menilai setiap pelajar berlandaskan kebolehan dan tahap kemahiran masing-masing.

Satu perkara lagi yang menjadi keprihatinan guru adalah sejauh mana pelajar merujuk semula hasil kerja yang lalu dan maklum balas yang diberikan untuk membantu mereka memperbaik dan meningkatkan kemahiran dan pengetahuan bahasa yang perlu mereka kuasai. Tanpa merujuk semula maklum balas yang diberikan, pelajar tidak akan menyedari kesalahan yang perlu mereka elakkan untuk memperbaik pencapaian mereka dalam pembelajaran.

Dengan mengambil kira faktor-faktor yang telah dinyatakan di atas, maka Unit Bahasa Melayu Sekolah Rendah Sembawang telah mengambil kira pembelajaran berperancah dan pendekatan pengajaran pembezaan untuk disisipkan dengan bentuk penilaian kendiri bersifat analitik yang mesra pelajar, bersesuaian dan selari dengan kehendak Kementerian Pendidikan bagi menghasilkan pelajar yang mempunyai kemahiran abad ke-21. Dengan terhasilnya e-portfolio di SLS, hasil kerja dan tugasan pelajar yang penting dapat digunakan sebagai bahan rujukan dan pembelajaran pada masa-masa yang mendatang.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan penggunaan Penilaian Patchwork Text bagi menambah nilai pengajaran dan pembelajaran kemahiran menulis yang berkesan; dan

2. meneliti sejauh mana penggunaan rangka pembelajaran Penilaian Patchwork Text yang tersusun dapat menambah nilai kepada pengalaman pembelajaran pelajar.

KAJIAN LEPAS

Berdasarkan pernyataan masalah dan tujuan kajian yang diharapkan, beberapa kajian lepas telah dikenal pasti dalam usaha untuk memahami teori-teori yang mendasari Penilaian Patchwork Text dan Portfolio Digital serta aliran perkembangan dalam bidang-bidang ini. Kajian lepas ini juga bertujuan mengenal pasti kebarangkalian cabaran-cabaran dalam mengaplikasikan Penilaian Patchwork Text dan Portfolio Digital dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Penilaian Patchwork Text

Penilaian Patchwork Text merupakan satu cara atau kaedah yang membahagikan pembelajaran sesuatu konsep atau kemahiran kepada bahagian-bahagian kecil. Pengetahuan yang didapati daripada setiap bahagian ini apabila dicantumkan semula akan membentuk pemahaman yang menyeluruh tentang konsep atau kemahiran yang dipelajari. Winter (2003) mentakrifkan Penilaian Patchwork Text sebagai *'The essence of a patchwork is that it consists of a variety of small sections, each of which is complete in itself, and that the overall unity of these component sections, although planned in advance, is finalized retrospectively, when they are 'stitched together'* (Winter 2003, 112).

Penilaian Patchwork Text juga semakin menjadi sorotan kerana ia merupakan alat PdP yang boleh digunakan dalam konteks yang berbeza dan subjek-subjek yang pelbagai (Travelyn dan Wilson, 2012).

Salah satu kekuatan Penilaian Patchwork Text ini adalah keupayaannya membantu pelajar untuk belajar secara mendalam tentang sesuatu konsep atau kemahiran di setiap bahagian atau patch, sebelum mencantumkan semua pelajaran ini (Travelyn dan Wilson, 2012). Sifat Penilaian Patchwork Text yang mudah lentur ini menjadikannya sesuai untuk digandingkan dengan pendekatan pembelajaran yang lain. Oakes dan Casewit (2003) berpendapat bahawa dalam Penilaian Patchwork Text, amatlah penting aktiviti-aktiviti pembelajaran dalam sesuatu kurikulum disusun secara sistematik. Mereka juga mengetengahkan kepentingan mereka bentuk persekitaran pembelajaran yang membolehkan pelajar menguasai sesuatu kemahiran secara bertahap-tahap dan dalam jumlah yang kecil. Tambahan, Penilaian Patchwork Text mementingkan aspek kolaborasi yang membenarkan pelajar menimba pengetahuan melalui interaksi sosial. Ini jelas menunjukkan kesesuaian Penilaian Patchwork Text sebagai satu rangka yang boleh digunakan untuk menyusun pembelajaran kemahiran berbahasa secara berstruktur.

Portfolio Digital

Berdasarkan kamus Oxford, perkataan digital merujuk kepada sesuatu perkara yang berkaitan dengan teknologi komputer. Portfolio pula merujuk kepada sebuah bekas mudah alih untuk diisi dengan dokumen dan sebagainya. Maka itu, portfolio digital boleh ditakrifkan sebagai koleksi artifak-artifak yang dapat mewakili pencapaian seseorang individu mahupun organisasi dan artifak-artifak ini telah melalui proses pendigitilan sehingga data yang terkumpul dapat diproses melalui komputer (Lorenzo dan Ittelson, 2005).

Dalam bidang Pendidikan, Portfolio digital boleh dianggap sebagai suatu rakaman bukti pembelajaran yang dapat menunjukkan pencapaian pelajar (Haag, Cummings, McCubbrey,

Pinsonneault & Donovan, 2006). Terdapat beberapa jenis portfolio digital seperti portfolio pembangunan, portfolio penilaian dan portfolio peragaan.

Portfolio digital bukan sahaja berfungsi mengumpulkan koleksi hasil kerja pelajar tetapi juga berperanan membantu mendalamkan dan meluaskan pembelajaran. Ini dilakukan dengan memberikan pelajar cara atau kaedah yang sesuai untuk menyusun, menyimpan dan memperagakan tugasan-tugasan yang menunjukkan ilmu yang telah diperoleh. Melalui portfolio, guru dapat memberi maklum balas serta penilaian yang dapat diguna pakai untuk memperbaik hasil tugasan yang terdapat dalam sesuatu portfolio. Maklum balas dan penilaian ini hanya boleh dilakukan dengan menggunakan rubrik yang menerangkan secara jelas kriteria-kriteria kejayaan (Lorenzo dan Ittelson, 2005).

Integrasi Penilaian Patchwork Text dengan Portfolio Digital

Jika diamati, penilaian Patchwork Text dan Portfolio Digital terdapat banyak persamaan yang menjadikan kedua-dua kaedah ini sesuai dijadikan padanan. Salah satu persamaan antara kedua-duanya ialah adanya unsur penilaian formatif dengan tujuan untuk memantau perkembangan dan peningkatan pembelajaran. Penilaian yang berlaku ini boleh diletakkan dalam bentuk rubrik untuk menyatakan secara jelas kriteria-kriteria kejayaan yang perlu dicapai pelajar.

Malahan, jika dilihat Penilaian Patchwork Text boleh berfungsi sebagai rangka untuk menyusun pembelajaran yang bakal berlaku untuk membantu pelajar menyusun, menyimpan dan memperagakan artifak pembelajaran yang menunjukkan tahap pemahaman mereka.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 35 orang pelajar darjah 3 sebagai subjek kajian. Oleh sebab semua subjek kajian dimasukkan ke dalam satu kelas (P3ML1), maka projek ini melibatkan sebuah kelas sahaja.

Subjek yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada mereka yang tergolong dalam aras pencapaian sederhana dan tinggi. Namun, sebahagian besar daripada mereka terdiri daripada subjek kajian yang tergolong dari aras pencapaian sederhana. Kesemua subjek kajian berupaya mempamerkan empat kemahiran asas yakni bertutur, mendengar, membaca dan menulis. Subjek kajian juga didapati mempunyai minat yang mendalam untuk mempelajari sesuatu dan mereka juga berani untuk mencuba sesuatu yang baharu. Subjek mudah menerima pengajaran di samping memiliki sikap yang positif terhadap pembelajaran.

Instrumen Kajian

Pengkaji telah menggunakan Google Form sebagai wadah utama untuk mengumpulkan respons subjek seperti yang telah disenaraikan di bawah:

1. keseronokan belajar bahasa Melayu
2. kebolehan subjek menulis ayat-ayat yang mudah
3. sejauh manakah subjek gemar membaca buku-buku Melayu
4. kekerapan subjek meminjam buku-buku Melayu dari perpustakaan
5. perkara-perkara yang dapat menimbulkan minat belajar Bahasa Melayu
6. sejauh manakah mereka menggunakan bahasa Melayu ketika bertutur di rumah

Selain itu, pengkaji telah menjalankan ujian diagnostik bagi prapengajaran dan pascapengajaran. Ujian ini dijalankan untuk menentukan tahap kesediaan subjek dalam penulisan. Sebagai data tambahan, pengkaji menggunakan pencapaian subjek dalam kertas karangan Peperiksaan Akhir Tahun 2023. Kedua-dua data ini membantu pengkaji untuk meneliti penambahan nilai dalam penulisan.

Dalam menentukan kriteria-kriteria penulisan yang baik serta menghasilkan rubrik yang digunakan oleh subjek kajian, pengkaji merujuk pada Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu. Pengkaji telah mengubah suai serta mempermudah rubrik yang telah sedia ada agar subjek kajian dapat memahami dan menggunakannya dengan lebih berkesan.

Kebanyakan tugasan yang dilakukan oleh subjek kajian didokumentasikan dalam SLS atau Padlet. Ini juga merupakan platform yang sama yang digunakan untuk menjalankan penilaian kendiri atau berkumpulan. Pengkaji juga memberikan maklum balas secara lisan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh subjek kajian.

Prosedur Kajian

Kajian dimulakan dengan mengenal pasti tahap pencapaian subjek dalam Bahasa Melayu. Sukatan pelajaran dan skema pelajaran bagi darjah 3 turut dianalisis untuk memahami tahap kemahiran menulis yang perlu digarap oleh subjek serta objektif pembelajaran yang harus dicapai.

Pada masa yang sama, kajian lepas tentang Portfolio Digital serta Penilaian Patchwork Text dijalankan untuk menentukan kaedah serta strategi yang paling berkesan bagi melakar aktiviti pembelajaran. Selepas penelitian ini dilakukan, reka bentuk kurikulum yang mengintegrasikan Portfolio Digital dan Penilaian Patchwork Text dalam kemahiran menulis mula diatur.

Proses ini dimulakan dengan mencerakinkan kemahiran menulis. Menurut sukatan pelajaran, isi dan bahasa merupakan dua kehendak kemahiran menulis yang harus dikuasai subjek di akhir peringkat sekolah rendah. Untuk kajian ini, pengkaji hanya memberi fokus terhadap pengembangan isi dalam kemahiran menulis.

Kehendak isi dalam kemahiran menulis diubahsuaikan menjadi sebuah rubrik PdP yang mesra subjek. Lazimnya, rubrik penulisan menggunakan istilah-istilah seperti 'sesuai' dan 'dikembangkan dengan contoh secukupnya'. Maka itu, senarai semak skrip AMP disisipkan agar subjek mempunyai kayu ukur yang jelas untuk menentukan sama ada subjek telah berjaya meraih isi yang dikehendaki. Hal ini memudahkan subjek untuk menentukan tahap pencapaian mereka dan kesilapan yang dilakukan. Dari situ, subjek juga meraih maklum balas untuk memperbaik prestasi. Jadual 1 menunjukkan Rubrik PdP yang terhasil.

Jadual 1: Rubrik Penilaian Kendiri

<table>
<tr><th>Kriteria</th><th>☺☺☺☺</th><th>☺☺☺</th><th>☺☺</th><th>☺</th></tr>
<tr><td>Isi</td><td>Isi cerita saya <u>sesuai</u> dengan gambar dan <u>dikembangkan dengan contoh secukupnya.</u>
<table><tr><td></td><td>√</td></tr><tr><td>Apa</td><td></td></tr><tr><td>Mengapa</td><td></td></tr><tr><td>Perasaan</td><td></td></tr></table></td><td>Isi cerita saya <u>sesuai</u> dengan gambar dan <u>dikembangkan dengan sedikit contoh</u>.
<table><tr><td>*2 sahaja</td><td>√</td></tr><tr><td>Apa</td><td></td></tr><tr><td>Mengapa</td><td></td></tr><tr><td>Perasaan</td><td></td></tr></table></td><td>Isi cerita saya <u>sesuai</u> dengan gambar tetapi <u>tidak dikembangkan dengan contoh</u>.
<table><tr><td>*1 sahaja</td><td>√</td></tr><tr><td>Apa</td><td></td></tr><tr><td>Mengapa</td><td></td></tr><tr><td>Perasaan</td><td></td></tr></table></td><td>Isi cerita saya tidak boleh difahami kerana <u>isi saya tidak sesuai dengan gambar</u>.</td></tr>
</table>

Empat pelajaran atau patchwork dihasilkan sepanjang pakej penulisan ini. Hampir kesemua pelajaran menggunakan rubrik penilaian. Di akhir setiap pelajaran, subjek telah menilai tugasan rakan sebaya mereka ataupun hasil tugasan mereka sendiri. Kesemua pelajaran ini dijalankan setiap minggu selama sekurang-kurangnya 1 jam bagi setiap pelajaran.

Subjek juga harus mengenal pasti AMP yang terdapat dalam tugasan rakan atau tugasan sendiri sebagai bukti untuk menyokong penggunaan rubrik ini. Langkah ini juga penting untuk menilai tahap pemahaman pelajar tentang AMP. Jadual 2 merupakan gambaran keseluruhan kajian ini.

Jadual 2: Gambaran Keseluruhan Kajian

Penggal Minggu	Pelajaran (Patch)	Fokus Pengajaran	Objektif Pada akhir pelajaran, subjek dapat...
Penggal 3 Minggu 1	1.1	Kepentingan Menulis	menyedari tentang kepentingan menulis
Penggal 3 Minggu 2	1.2	Penulisan Yang Baik • Pengenalan Rubrik • Kotak TEH	• menyedari idea besar dalam penulisan • menyemak penulisan mereka dengan menggunakan Kotak TEH
Penggal 3 Minggu 3	2.1	Portfolio Digital: Pengenalan AMP	• memahami apakah itu AMP • menggunakan Portfolio Digital melalui platform SLS
Penggal 3 Minggu 4	2.2	Portfolio Digital: • Pengenalan Skrip AMP	mengecam AMP yang terdapat dalam sebuah cerita pendek (berkumpulan)

Penggal 3 Minggu 5	3.1	Portfolio Digital: Penjanaan Idea • Skrip AMP	• menjana idea menggunakan AMP berdasarkan eka gambar yang diberikan (berkumpulan) • menghasilkan sebuah karangan berdasarkan AMP (individu)
Penggal 3 Minggu 6	3.2		

Pelajaran 1

Objektif pelajaran 1 adalah untuk memperkenalkan subjek kepada Rubrik PdP dan membantu subjek memahami rubrik penulisan. Pada akhir pelajaran, subjek seharusnya dapat memahami kepentingan menulis. Guru akan memberikan idea besar tentang kepentingan menulis selepas perbincangan dalam kumpulan. Hasil perbincangan kumpulan ini telah dimuatnaikkan ke dalam SLS (Fungsi 'Interactive Thinking Tool').

Pelajaran 2

Objektif pelajaran 2 adalah untuk memperkenalkan subjek kepada contohan penulisan yang baik. Subjek diperkenalkan kepada Kotak TEH. Dalam kumpulan, subjek harus menyemak contohan penulisan berdasarkan Kotak TEH ini dan membetulkan kesilapan yang ada. Setelah itu, subjek diperkenalkan kepada skrip AMP. Oleh sebab subjek sudah didedahkan kepada AMP semasa di darjah 2, mereka sudah mengenali apakah itu A, M dan P. Kemudian, subjek diajarkan cara-cara untuk menjana idea berdasakan skrip AMP. Pengkaji telah menggunakan pendekatan modeling untuk langkah ini. Kesemua hasil kerja subjek telah dimuat naikkan ke dalam Padlet.

Pelajaran 3

Objektif pelajaran 3 adalah untuk melatih subjek menggunakan skrip AMP untuk menjana idea dalam penulisan. Subjek telah melakukan kedua-dua tugasan berkumpulan dan kendiri untuk langkah ini. Sebagai langkah susulan, mereka telah menilai tugasan kumpulan lain dan juga tugasan mereka sendiri. Sekali lagi, kesemua hasil kerja subjek telah dimuatnaikkan ke dalam Padlet.

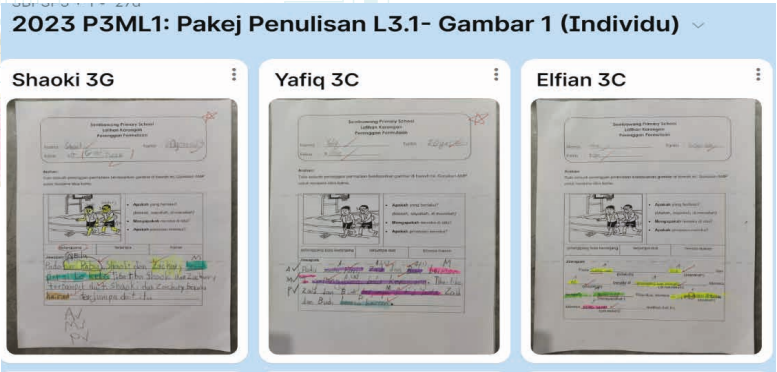
DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kualitatif memperlihatkan bahawa dengan menggunakan Penilaian Patchwork Text untuk menguasai Kemahiran Menulis, pelajar dapat menggunakan AMP secara berkesan dalam penulisan. Sesi penilaian menggunakan rubrik mesra subjek yang kerap dijalankan dalam setiap pelajaran, telah membenarkan subjek menilai tahap kesediaan mereka menjana idea berdasarkan gambar bersiri.

Penggunaan Portfolio Digital melalui platform SLS juga telah memudahkan subjek melihat semula hasil kerja mereka sebagai bahan rujukan ataupun bahan mengulang kaji. Kesemua pautan Padlet yang digunakan sepanjang pakej ini juga telah diarkibkan dalam SLS. Cara ini juga telah membenarkan subjek untuk melihat contoh rakan-rakan yang lain.

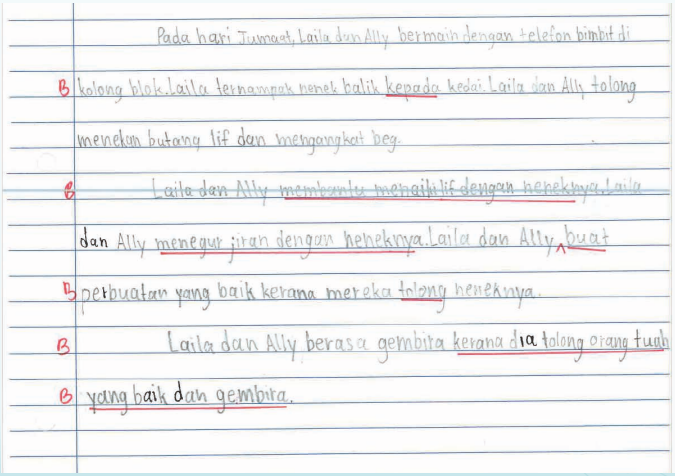
Contoh tugasan Padlet subjek yang telah diarkibkan di SLS dapat dilihat pada Rajah 1 di bawah ini.

Rajah 1: Tugasan Subjek di Padlet



Keberkesanan Penilaian Patchwork Text dalam mengajar Kemahiran Menulis juga dapat dilihat dalam Kertas 1 Peperiksaan Tahun subjek. Dengan tidak diambil kira kemahiran bahasa subjek dalam penulisan, subjek dapat menjana idea berdasarkan skrip AMP yang telah diajarkan sepanjang Pakej Penulisan ini. Seperti dalam Rajah 2 di bawah ini, subjek dapat menulis A, M dan P yang sesuai berdasarkan gambar bersiri yang diberikan dalam soalan.

Rajah 2: Kertas Peperiksaan Akhir Tahun



Pada hari Jumaat, Laila dan Ally bermain dengan telefon pimbit di
B kolong blok. Laila ternampak nenek balik kepada kedai. Laila dan Ally tolong
menekan butang lif dan mengangkat beg.
A Laila dan Ally membantu menaiki lif dengan neneknya. Laila
dan Ally menegur jiran dengan neneknya. Laila dan Ally buat
B perbuatan yang baik kerana mereka tolong neneknya.
B Laila dan Ally berasa gembira kerana dia tolong orang tuah
B yang baik dan gembira.

Bagi dapatan kuantitatif pula, Rajah 3, 4 dan 5 menunjukkan soalan-soalan tinjauan pascapenulisan. subjek harus memberikan maklum balas mengenai pengalaman pembelajaran mereka menggunakan AMP, pengalaman membuat penilaian kendiri dan rakan sebaya dan pengalaman melakukan e-portfolio yang dirasakan telah membantu mereka dalam penulisan karangan.

Rajah 3: Soalan-soalan Tinjauan Pascapenulisan

Bahagian A

Keyakinan murid menulis cerita dalam Bahasa Melayu (Konfiden & Keyakinan)

1. Saya boleh menulis ayat mudah dalam Bahasa Melayu.
2. Saya yakin Menggunakan AMP untuk menjana idea dalam penulisan.
3. Saya yakin Menggunakan rubrik untuk membuat penilaian kendiri.
4. Saya yakin Menggunakan rubrik untuk membuat penilaian rakan sebaya.
5. E-Portfolio membantu saya dalam pembelajaran penulisan

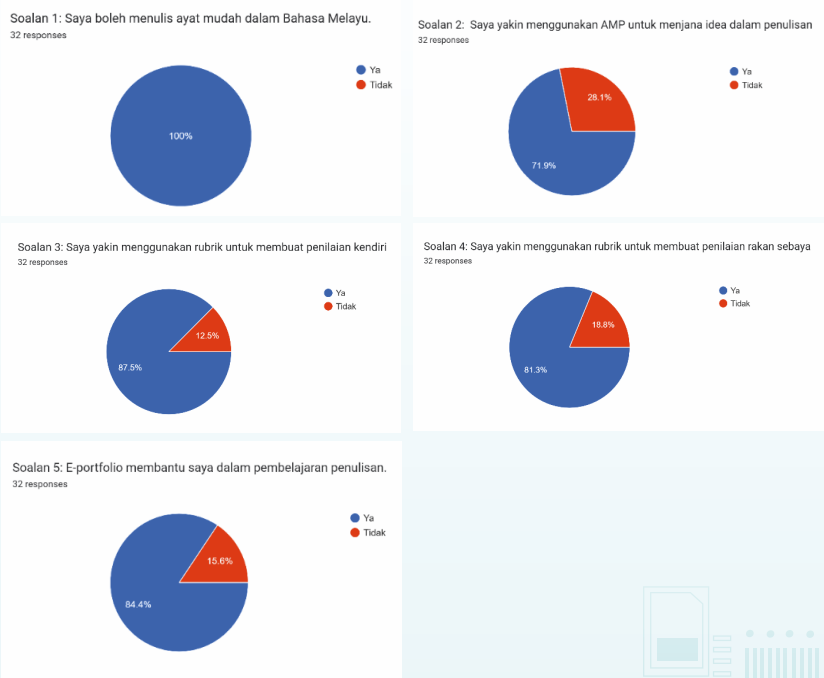
No.	Saya suka aktiviti-aktiviti berikut:	√
	• aktiviti dalam talian (SLS, padlet, dll)	
	• menjana idea secara berpasangan/berkumpulan	
	• membuat penilaian kendiri / rakan sebaya	
	• memuat naikkan bahan-bahan ke dalam e-portfolio	

Rajah 4 dan 5 pula merupakan dapatan kuantitatif yang memperlihatkan keterlibatan subjek dalam pelbagai aktiviti penulisan yang menarik minat mereka di samping membantu mempertingkat kemahiran penulisan subjek. Subjek berasa seronok menggunakan SLS dan Padlet sebagai wadah bagi mereka melakukan aktiviti dalam talian. Ini jelas memperlihatkan bahawa subjek cenderung dan amat berminat menggunakan ICT dalam pembelajaran. Penggunaan e-portfolio juga satu wadah bagi membantu subjek menyusun kandungan penulisan karangan mereka. Pengkaji merasakan ini suatu peningkatan

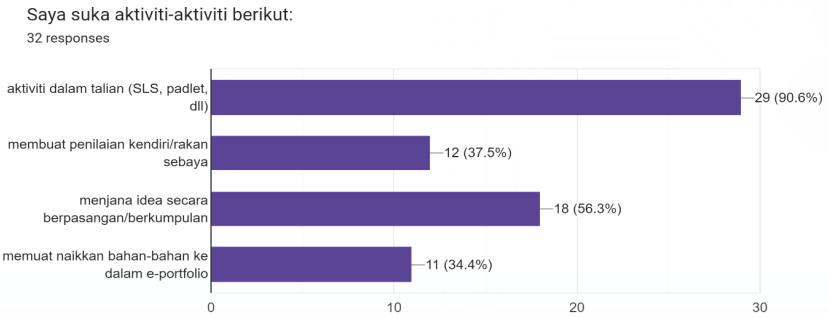
kerana kemudahan mengakses bahan-bahan dalam e-portfolio akan membantu pelajar menyusun semula, menambah nilai dan memperbaik tugasan yang sedang dilaksanakan.

Data ini juga menunjukkan bahawa subjek gemar bertukar-tukar pendapat dan menjana idea bersama rakan-rakan. Perbincangan atau kerja berkumpulan sememangnya antara aktiviti yang dapat menggalakkan komunikasi dan kolaborasi dalam kalangan subjek. Mereka dapat saling berkongsi idea dan pandangan serta menambah nilai saranan dan cadangan untuk pembaikan tugasan.

Rajah 4: Dapatan Tinjauan Pascapenulisan



Rajah 5: Dapatan Tinjauan Pascapenulisan Mengenai Aktiviti



CABARAN

Walaupun dapat dilihat keberkesanan penggunaan Penilaian Patchwork Text dalam pengajaran AMP untuk kemahiran menulis, penggunaan ICT untuk mendokumentasikan tugasan-tugasan subjek masih menjadi satu cabaran untuk pengkaji.

Pengkaji memerlukan satu masa pengajaran yang dikhaskan untuk subjek memetik gambar tugasan mereka dan memuatnaikkannya ke dalam Padlet. Langkah ini selalunya dilakukan pada keesokan harinya ataupun permulaan sebelum pengajaran seterusnya. Oleh sebab subjek masih di peringkat rendah, pengkaji perlu mengajar cara-cara untuk mengambil gambar yang jelas dan ini telah mengambil masa yang lama pada pelajaran yang pertama. Pada masa hadapan, pengkaji perlu mengetepikan sekurang-kurangnya dua masa dalam pelajaran pertama untuk mengajarkan cara-cara untuk mengambil gambar dan juga untuk memuatnaikkan gambar ke dalam Padlet.

Akhir sekali, selain menggunakan Padlet sebagai wadah utama dalam Portfolio Digital, pengkaji juga boleh memperkenalkan wadah berlainan untuk menjadikan Portfolio Digital subjek lebih menarik.

Analisis yang dilakukan berdasarkan data yang terkumpul menunjuk subjek dapat menulis ayat mudah (100%) dan sebahagian besar subjek yakin menggunakan AMP untuk menjana idea bagi penulisan mereka (71.9%). Perihal penggunaan rubrik pula, hampir kesemua subjek yakin membuat penilaian kendiri (87.5%) dan juga bersama rakan sebaya mereka (81.3%). Ramai antara mereka sedar bahawa e-portfolio telah membantu dalam pembelajaran mereka (84.4%) dan aktiviti menggunakan SLS merupakan sesuatu yang mereka minati (90.6%).

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, kajian ini menunjukkan bahawa dengan terhasilnya reka bentuk pengajaran penulisan yang sistematik menggunakan rangka kerja Penilaian Patchwork Text disisipkan pula dengan penggunaan bahan-bahan IT, dapat menjadikan pembelajaran penulisan pelajar menjadi semakin menarik dan berkesan. Keberkesanan penggunaan Penilaian Patchwork Test ini dapat menambah nilai pengajaran dan pembelajaran kemahiran menulis yang berkesan. Ini menjadikan setiap ciri penting dalam bahagian-bahagian tertentu penulisan menjadi tumpuan pelajar. Bahagian-bahagian ini pula, bila tercantum, dapat membentuk satu cantuman (patchwork) yang membolehkan pelajar mempelajari setiap aspek penting kemahiran penulisan secara mendalam. Nilai pembelajaran dan pengalaman pelajar telah bertambah dan guru-guru pula telah dapat memperkayakan pendekatan dan juga strategi mereka dalam pengajaran.

RUJUKAN

Consortium for Outstanding Achievement in Teaching with Technology (2009). "COATT: Preparing Teachers for the Evolving Classroom".

Lane, C. (2007). "The Power of 'e': Using e- Portfolios to Build Online Presentation Skills". Innovate. 3

Lim, Cher Ping. (2007). Effective integration of ICT in Singapore schools: Pedagogical and policy implications. ERA 2010. 55. 10.1007/s11423-006-9025-2.

Lorenzo, George; Ittelson, John (2005). "An Overview of E-Portfolios" (PDF). Educause. Archived from the original (PDF) on 2 November 2013. Retrieved 7 June 2014.

Moon, Jenny. "Guide for Busy Academics No. 4: Learning through reflection". The Higher Education Academy. Retrieved 7 June 2014.

Rose Trevelyan & Ann Wilson (2012) Using patchwork texts in assessment: clarifying and categorising choices in their use, Assessment & Evaluation in Higher Education, 37:4, 487-498, DOI: 10.1080/02602938.2010.547928

Strivens, Janet (February 2007). "A survey of e-pdp and e-portfolio practice in UK Higher Education". Higher Education Academy. Retrieved 2 September 2017.

Sukatan pelajaran bahasa Melayu : sekolah rendah 2015 / Curriculum Planning & Development Division, Ministry of Education, Singapore. (2014). Curriculum Planning and Development Division, Ministry of Education.

Winter, R. 2003. Contextualising the patchwork text: Addressing problems of courseworkassessment in higher education. Innovations in Education and Teaching International 40, no. 2: 112–22.

Zimmerman, Eilene (30 June 2012). "Career couch: Showcasing Your Work, in an Online Portfolio". The New York Times. Retrieved 7 June 2014.

14

Penggunaan Penyusun Grafik bagi Meningkatkan Pemahaman Rangsangan Grafik

Norashikin Mohamed Ali
norashikin_mohd_ali@schools.gov.sg

Mohamed Anuar Mohamed Sahri
mohamed_anuar_mohamed_sahri@schools.gov.sg

Wahidah Abdul Wahid
Sitti Maisarah Abu Bakar

Sekolah Rendah Yu Neng

Abstrak

Berdasarkan penelitian dan pemantauan guru dalam pengajaran Rangsangan Grafik yang dijalankan, pelajar didapati menghadapi kesukaran untuk memberikan respons yang tepat mengikut kehendak soalan. Pelajar didapati tidak yakin ketika meneliti brosur dan menganggap latihan sebegini payah serta mengelirukan tatkala melihat terlalu banyak perkataan. Ramai pelajar yang tidak dapat menjawab soalan yang dikemukakan. Objektif kajian ini adalah untuk membantu pelajar memberi jawapan yang tepat menurut kehendak soalan. Strategi penyusun grafik dipilih sebagai satu inovasi pengajaran untuk membantu pelajar mengkategorikan idea utama, tujuan, dan informasi yang terdapat dalam komponen Rangsangan Grafik. Penggunaan Penyusun Grafik dilaksanakan untuk membantu pelajar mengenal pasti idea utama dan menjawab soalan yang diajukan. Seramai 24 orang pelajar darjah 5 terlibat dalam kajian ini. Dapatan kajian menunjukkan peningkatan dalam pemahaman dan kemahiran pelajar menjawab soalan Rangsangan Grafik setelah menggunakan Penyusun Grafik.

Kata Kunci: Penyusun Grafik, peningkatan pemahaman, Rangsangan Grafik

PENGENALAN

Rangsangan Grafik ialah suatu komponen dalam Kertas Bahasa Melayu yang terdiri daripada pelbagai bentuk teks seperti brosur, iklan, jadual dan sebagainya. Teks yang padat dengan perkataan dan mengandungi sedikit grafik dianggap mencabar kepada pelajar untuk dibaca dan difahami. Lantas, pelajar mengalami kesukaran untuk menjawab tiga soalan berbentuk jenis aneka pilihan dan satu soalan interaksi penulisan dalam jangka masa yang singkat.

Guru-guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah Yu Neng bersependapat untuk mengatasi masalah yang dihadapi pelajar bagi memahami dan menjawab soalan Rangsangan Grafik. Para guru telah menerapkan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) di bilik darjah dengan menggunakan Penyusun Grafik. Cara ini membantu pelajar agar dapat memahami teks menerusi beberapa bahagian seperti idea utama, tujuan dan informasi tambahan. Penerapan strategi ini menjadikan teks lebih mudah difahami pelajar. Selain pemahaman yang lebih baik, penggunaan Penyusun Grafik dapat membantu pelajar mengenal pasti idea utama dan menjimatkan masa untuk memahami dan menjawab soalan kefahaman. Guru-guru di sekolah ini telah memilih beberapa contoh teks autentik seperti brosur, iklan dan jurnal untuk melakarkan templat Penyusun Grafik bersesuaian dengan teks kefahaman. Templat Penyusun Grafik ini, mengandungi subtajuk; idea utama, tujuan, informasi dan bahagian ekpresi bahasa yang harus dipilih oleh pelajar bersesuaian dengan soalan kefahaman. Diharapkan templat Penyusun Grafik ini dapat meningkatkan kemahiran pelajar mengenal pasti idea penting dalam menjawab soalan Rangsangan Grafik.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan tinjauan daripada semakan kertas latihan pelajar dalam bahagian Kefahaman Rangsangan Grafik, didapati bahawa ramai pelajar tidak dapat menjawab soalan mengikut kehendak soalan. Jumlah peratusan kegagalan yang tinggi dalam bahagian ini amat membimbangkan. Bahagian ini biasanya penuh dengan informasi dan perlu dibaca dan difahami dengan teliti. Banyak informasi yang harus dicerna dan difahami pelajar dalam jangka masa yang singkat. Ramai pelajar tidak berupaya untuk mengenal pasti informasi yang penting dan memetik fakta yang tepat untuk disertakan dalam jawapan mereka. Pelajar juga didapati tidak mahir untuk menggunakan ekspresi bahasa yang sesuai mengikut konteks soalan. Maka itu, bagi mengatasi masalah ini, penggunaan penyusun grafik digunakan untuk membantu pelajar mengenal pasti idea penting dalam teks autentik dan dapat menjawab soalan Rangsangan Grafik dengan baik.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah seperti yang berikut:

1. mengenal pasti idea utama, tujuan dan informasi yang ada dalam teks kefahaman rangsangan grafik; dan

2. memahami penggunaan ekspresi bahasa yang sesuai mengikut kehendak soalan.

KAJIAN LEPAS

Banyak kajian yang telah dijalankan berkaitan dengan penggunaan penyusun grafik. Kajian-kajian ini telah membuktikan bahawa penyusun grafik membawa banyak kesan positif dalam pembelajaran kefahaman. Dalam penyelidikan Ermis (2008), penyusun grafik membantu pelajar memilih idea utama daripada sesebuah teks. Kajian ini juga menjelaskan bahawa penyusun

grafik lebih membantu subjek yang memerlukan bimbingan untuk mengenal pasti maklumat daripada kandungan teks.

Blachowicz dan Ogle (2001), menerangkan bahawa penyusun grafik ialah kaedah yang berkesan bagi mengembangkan pemahaman subjek tentang teks. Ini turut disokong oleh Jiang dan Grabe (2007), bahawa penyusun grafik ialah instrumen sokongan untuk meningkatkan kefahaman bacaan. Penyusun grafik tidak perlu rumit. Sebaliknya, penyusun grafik perlu ringkas dan membantu subjek memahami sesuatu konsep dengan mudah. Sumber penyusun grafik sangat luas tetapi ia akan lebih berkesan jika guru melakarkan penyusun grafik mereka sendiri berdasarkan kesesuaian teks.

Praveen dan Rajan (2018) menyatakan bahawa pelajar boleh meningkatkan kemampuan mereka untuk membaca dengan bantuan penyusun grafik. Penyusun grafik membantu pelajar melibatkan diri secara mendalam dengan teks dengan mengenal pasti idea utama dan inti pati teks. Penyusun grafik juga meningkatkan pelibatan pelajar dalam pembelajaran.

Rahat dan Rahman (2020) menjelaskan bahawa penggunaan penyusun grafik boleh digunakan untuk menyusun idea dalam bentuk-bentuk yang kecil daripada teks dan perkara ini membantu pelajar untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Hemamalini, Aireen dan Nurul Atiqah (2021) telah melaksanakan satu kajian berkaitan dengan kesan penggunaan penyusun grafik dalam meningkatkan pemahaman pelajar. Dapatan kajian yang dijalankan mengesahkan keberkesanan penggunaan penyusun grafik dalam meningkatkan kemahiran pelajar dalam kefahaman. Kebanyakan pelajar mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemahiran membaca setelah

menggunakan penyusun grafik sebagai alat bantu pembelajaran yang berkesan.

Pengkaji dapat merangkumkan daripada kajian-kajian di atas bahawa kemahiran membaca dan kebolehan pemahaman pelajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan bahan visual iaitu penyusun grafik. Demi mencapai matlamat ini, guru-guru di Sekolah Rendah Yu Neng mengenalkan akronim ITI; atau Idea utama, Tujuan dan Informasi dalam templat Penyusun Grafik agar pelajar lebih terarah dan dapat menumpukan perhatian mereka kepada idea utama dalam teks Rangsangan Grafik.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada pelajar-pelajar darjah 5. Seramai 24 subjek yang terdiri daripada kepelbagaian kemahiran terlibat dalam kajian ini.

Instrumen Kajian

Templat Penyusun Grafik digunakan untuk membahagikan keseluruhan fakta dalam brosur/iklan/jurnal kepada beberapa bahagian khusus seperti dalam Rajah 1.

Contohnya:

1. **Idea Utama** yang ingin ditonjolkan dalam brosur/iklan/jurnal.

Subjek harus mengetahui idea utama brosur/iklan/jurnal tersebut apabila melihat atau membacanya. Pengkaji menerangkan kepada subjek tentang Idea utama dalam sesuatu brosur/iklan/jurnal menggunakan fon besar agar dapat memberikan gambaran jelas dan menarik perhatian subjek semasa meneliti brosur/iklan/jurnal tersebut.

2. **Tujuan** brosur/iklan/jurnal diedarkan dan khusus kepada pembaca yang tertentu.

Tujuan utama yang ingin disampaikan kepada pembaca juga harus dinyatakan. Pengkaji akan mencungkil pengetahuan subjek dengan bertanyakan soalan-soalan seperti 'Mengapakah brosur/iklan/jurnal itu penting kepada pembaca?', 'Apakah kebaikan yang boleh diperoleh jika menyertainya?'. Rutin berfikir telah digunakan semasa sesi penyoalan.

3. **Informasi** lain selain Idea utama dan tujuan yang ingin disampaikan.

Pengkaji akan meminta subjek memberikan maklumat lain yang terdapat dalam brosur/iklan/jurnal.

Contoh:

a. Apakah perkara lain yang kamu lihat dan tahu dalam brosur itu?
b. Di manakah aktiviti yang dinyatakan itu dijalankan?
c. Apakah keistimewaan aktiviti tersebut?

4. **Bahagian Ekpresi Bahasa** turut disediakan untuk membantu subjek memilih ekpresi bahasa yang sesuai bagi menjawab soalan terakhir dalam templat Rangsangan Grafik.

Pengkaji akan menunjukkan contoh-contoh Soalan 4 dalam Rangsangan Grafik yang memerlukan pelajar untuk memilih dan menggunakan ekpresi bahasa yang sesuai (sila rujuk Rajah 2). Ketiadaan atau salah penggunaan ekpresi bahasa sering menjejas markah yang diperoleh subjek maka penting untuk subjek diajar menggunakan gaya ekspresi bahasa dengan tepat.

Rajah1: Templat Rangsangan Grafik

Nama : _____
Darjah : P 5 _____

Kefahaman 2 : Rangsangan Grafik 2
Arahan : Teliti brosur di bawah.

Idea Utama: Brosur ini tentang apa?

Tujuan : Brosur ini ingin memberitahu tentang _____(jumlah) kursus _____.

Tandakan √ pada ekspresi bahasa yang sesuai.

	Kata Ajakan, Meyakinkan , Galakkan	Kata Nasihat	Kata Pujukan	Menulis Nota	Meminta Maaf (menyedari kesilapan)
	Marilah	...berpesan	Janganlah bersedih	(nama) harus/perlu	Saya minta maaf...
	Ayuh	Lain kali...	Janglah merajuk	Jangan lupa	Maafkan saya...
		Ingatlah...			

Informasi : Kursus _____
Keistimewaan/Kebaikan Kursus :
* **Perkara penting :** (jika ada)

Informasi : Kursus_____
Keistimewaan/Kebaikan Kursus :
* **Perkara penting :** (jika ada)

Informasi :
Tempat/Hari/Masa

Informasi :

Informasi Tambahan : (jika ada)

Rajah 2: Contoh Teks Rangsangan Grafik.

Perkumpulan Silat Perisai Diri

Gabungan Persatuan Silat Antarabangsa

Ayuh, mari sertai kursus kami!

TAHAP ASAS

- belajar langkah-langkah asas persilatan
- belajar kemahiran asas pertempuran dan mempertahankan diri
- membina stamina
- dianugerahi tali pinggang putih

* Jangka masa kursus: 3 bulan
* Yuran: $15 sebulan

TAHAP MENENGAH
(Prasyarat: Lulus semua sesi Tahap Asas)

- belajar menggunakan teknik persilatan individu
- belajar menerapkan sistem bertempur
- belajar menggunakan senjata
- belajar mempertahankan diri peringkat lanjutan
- belajar membina stamina peringkat tinggi
- menjalani latihan sebagai pembantu pelatih Tahap Asas
- dianugerahi tali pinggang merah

* Jangka masa kursus: 2 bulan
* Yuran: $20 sebulan

Tempat latihan: Balai Masyarakat Changkat Changi
Hari: Isnin, Rabu dan Jumaat
Masa: 8 malam hingga 10 malam
Pelatih: 1. Tuan Guru Haji Matsom Sulaiman
2. Encik Hishammudin Muhammad Rafi
3. Tengku Halid Tengku Abdullah

Ayuh! Bergabung dengan kami untuk mencapai kecemerlangan.

Untuk maklumat lanjut, sila lungsuri laman web kami di alamat: www.silatperisaidiri.com
atau hubungi Pegawai Perhubungan, Tengku Halid di talian: 65664412

Prosedur Kajian

Pengkaji memulakan pembelajaran dengan menunjukkan contoh-contoh soalan dalam Rangsangan Grafik. Pengkaji menerangkan kepada subjek bahawa Idea utama, Tujuan dan Informasi merupakan perkara utama yang sering ditanya dalam soalan Rangsangan Grafik. Dengan itu, pengkaji mengenalkan akronim ITI (Idea utama, Tujuan dan Informasi) untuk pembelajaran Rangsangan Grafik. Langkah seterusnya, pengkaji memberikan panduan kepada subjek untuk menjawab soalan kefahaman.

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran secara eksplisit, pengkaji mengambil satu brosur contoh dan membimbing subjek untuk mencari Idea utama, Tujuan dan Informasi yang terdapat dalam brosur tersebut. Kemudian, pengkaji beralih kepada soalan-soalan dalam brosur tersebut dan membimbing subjek mengariskan kata kunci yang terdapat dalam setiap soalan. Pengkaji menghubungkaitkan kata kunci dalam soalan tersebut dengan Idea utama, Tujuan serta Informasi yang telah diajar. Dengan bimbingan yang diberikan, subjek menyalin semula Idea utama, Tujuan serta Informasi yang terkandung dalam brosur dan mengisi templat Penyusun Grafik.

Bagi soalan jenis interaksi penulisan, subjek dibimbing untuk memberi perhatian kepada kata kunci dalam soalan tersebut. Kemudian, pengkaji menerangkan tentang jenis ekspresi bahasa yang tepat dan sesuai bagi setiap soalan yang berbeza.

Jadual 1: Soalan Nombor 4 Interaksi Penulisan

Soalan 4	Gaya Ekpresi Bahasa yang sesuai
Kamu mahu **mengajak** teman kamu Andi untuk terus mengikuti **kursus persilatan Tahap Menengah**. Untuk meyakinkan teman kamu, **terangkan dua perkara yang akan dipelajarinya** pada Tahap Menengah.	**Marilah**, kita ikuti kursus persilatan Tahap Menengah ini. Dua faedah yang boleh diperoleh adalah ….

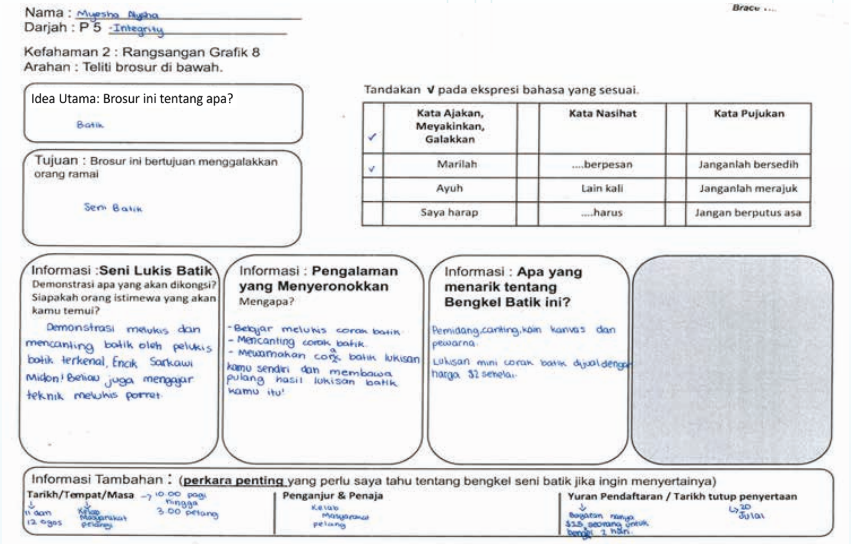
Selain daripada contoh yang diterangkan di atas, pengkaji akan menerangkan tentang jenis soalan lain seperti, 'Kamu harus memberi kata nasihat', 'Kamu perlu menulis nota', 'Kamu harus memujuk', 'Kamu menyedari akan kesilapan kamu' kepada subjek (sila rujuk Rajah 1). Subjek perlu tahu dan bersiap sedia untuk menemukan kepelbagaian jenis soalan interaksi penulisan dan gaya ekspresi bahasa yang sesuai dan tepat untuk merangka jawapan bagi soalan yang dikemukakan. Dengan itu, pengkaji menyediakan sebuah senarai semak yang mengandungi pelbagai gaya ekspresi bahasa yang harus dipilih oleh subjek dalam templat Penyusunan Grafik tersebut untuk membantu dalam menjawab soalan jenis Interaksi Penulisan.

Berdasarkan pendekatan pembelajaran secara eksplisit, latihan seterusnya membawa subjek untuk mengenal pasti idea dalam teks Rangsangan Grafik berkenaan, iaitu Idea utama, Tujuan dan Informasi (ITI). Setelah itu, subjek akan mengisi maklumat dalam penyusun grafik. Bagi soalan Interaksi Penulisan, subjek dibimbing pengkaji mencari dan menggariskan kata kunci dalam soalan dan memilih gaya ekspresi bahasa yang sesuai dalam templat Penyusun Grafik.

Bagi latihan-latihan selanjutnya, subjek berbincang dalam kumpulan kecil untuk mengkategorikan idea kepada Idea utama, Tujuan serta Informasi dalam templat Penyusun Grafik. Subjek juga membuat pemilihan gaya ekspresi bahasa yang sesuai mengikut konteks soalan Interaksi Penulisan.

Pengkaji telah melaksanakan pengajaran pembezaan sesuai dengan profil subjek yang terlibat dalam kajian ini. Golongan subjek melebihi aras kebolehan dibenarkan mengisi Penyusun Grafik secara individu manakala subjek pada aras kebolehan dan praaras kebolehan boleh melakukannya dalam kumpulan kecil. Seperti yang terdapat dalam Rajah 3, subjek praaras kebolehan mampu mendapatkan maklumat pada ruang 'Informasi' walaupun ada kesilapan pemahaman dari segi apa yang dimaksudkan 'Idea utama'.

Rajah 3: Contoh Hasil Rangsangan Grafik Subjek



Nama : Mursina Aysha
Darjah : P 5 -Integrity

Kefahaman 2 : Rangsangan Grafik 8
Arahan : Teliti brosur di bawah.

Idea Utama: Brosur ini tentang apa?
Batik

Tujuan : Brosur ini bertujuan menggalakkan orang ramai
Seni Batik

Tandakan ✓ pada ekspresi bahasa yang sesuai.

	Kata Ajakan, Meyakinkan, Galakkan		Kata Nasihat		Kata Pujukan
✓	Marilah		....berpesan		Janganlah bersedih
	Ayuh		Lain kali		Janganlah merajuk
	Saya harap		....harus		Jangan berputus asa

Informasi :**Seni Lukis Batik**
Demonstrasi apa yang akan dikongsi? Siapakah orang istimewa yang akan kamu temui?
Demonstrasi melukis dan mencanting batik oleh pelukis batik terkenal, Encik Sarkawi Midon! Beliau juga mengajar teknik melukis portret.

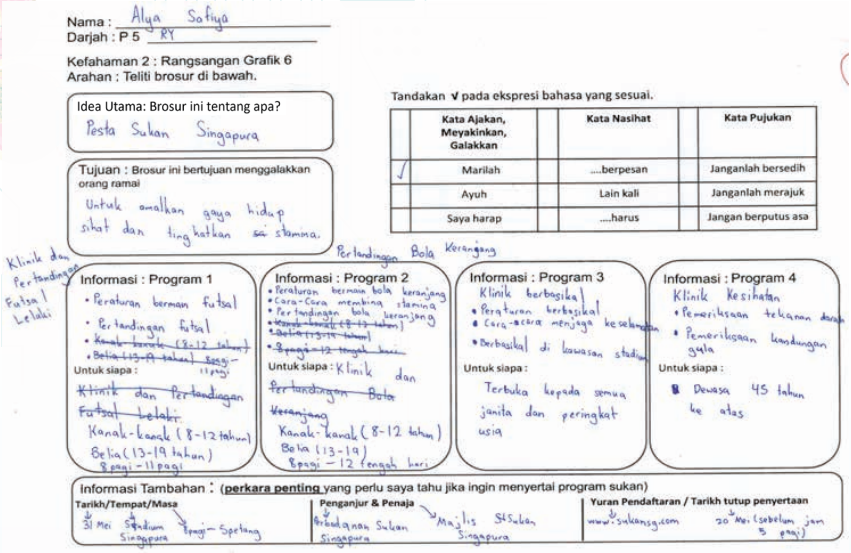
Informasi : **Pengalaman yang Menyeronokkan**
Mengapa?
- Belajar melukis corak batik
- Mencanting corak batik
- Mewarnakan corak batik lukisan kamu sendiri dan membawa pulang hasil lukisan batik kamu itu!

Informasi : **Apa yang menarik tentang Bengkel Batik ini?**
Pemidang,canting,kain kanvas dan pewarna.
Lukisan mini corak batik dijual dengan harga $2 sehelai.

Informasi Tambahan : (**perkara penting** yang perlu saya tahu tentang bengkel seni batik jika ingin menyertainya)

Tarikh/Tempat/Masa	Penganjur & Penaja	Yuran Pendaftaran / Tarikh tutup penyertaan
11 am 12 ogos Kelas Mengarut pelang → 10.00 pagi hingga 3.00 petang	Kelab Menggarau pelang	Bagaimana nanya $35 seorang untuk bengkel 1 hari. 29 Julai

Rajah 4: Contoh Hasil Rangsangan Grafik Subjek


Nama : Alya Safiya
Darjah : P 5 RY

Kefahaman 2 : Rangsangan Grafik 6
Arahan : Teliti brosur di bawah.

Idea Utama: Brosur ini tentang apa?
Pesta Sukan Singapura

Tujuan : Brosur ini bertujuan menggalakkan orang ramai
Untuk amalkan gaya hidup sihat dan tingkatkan sai stamina.

Tandakan √ pada ekspresi bahasa yang sesuai.

	Kata Ajakan, Meyakinkan, Galakkan		Kata Nasihat		Kata Pujukan
√	Marilah		....berpesan		Janganlah bersedih
	Ayuh		Lain kali		Janganlah merajuk
	Saya harap		....harus		Jangan berputus asa

Klinik dan Pertandingan Futsal Lelaki

Pertandingan Bola Keranjang

Informasi : Program 1
- Peraturan bermain futsal
- Pertandingan futsal
- ~~Kanak-kanak (8-12 tahun)~~
- ~~Belia (13-19 tahun) 8pagi - 11pagi~~

Untuk siapa :
~~Klinik dan Pertandingan Futsal Lelaki~~
Kanak-kanak (8-12 tahun)
Belia (13-19 tahun)
8pagi - 11pagi

Informasi : Program 2
- Peraturan bermain bola keranjang
- Cara-Cara meningkatkan stamina
- Pertandingan bola keranjang
- ~~Kanak-kanak (8-12 tahun)~~
- ~~Belia (13-19 tahun)~~
- ~~8pagi - 12 tengah hari~~

Untuk siapa : Klinik dan ~~Pertandingan Bola~~ Keranjang
Kanak-kanak (8-12 tahun)
Belia (13-19)
8pagi - 12 tengah hari

Informasi : Program 3
Klinik berbasikal
- Peraturan berbasikal
- Cara-cara menjaga keselamatan
- Berbasikal di kawasan stadium

Untuk siapa :
Terbuka kepada semua wanita dan peringkat usia

Informasi : Program 4
Klinik Kesihatan
- Pemeriksaan tekanan darah
- Pemeriksaan kandungan gula

Untuk siapa :
Dewasa 45 tahun ke atas

Informasi Tambahan : (**perkara penting** yang perlu saya tahu jika ingin menyertai program sukan)

Tarikh/Tempat/Masa	Penganjur & Penaja	Yuran Pendaftaran / Tarikh tutup penyertaan
10 Mei Stadium Singapura 8pagi – 5petang	Perbadanan Sukan Singapura → Majlis SSukan Singapura	www.sukansg.com 20 Mei (sebelum jam 5 pagi)

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa subjek dapat mengkategorikan 3 perkara utama iaitu Idea utama, Tujuan dan Informasi (ITI) dalam Penyusun Grafik dan ini membantu mereka untuk menjawab soalan Rangsangan Grafik. Masa yang diambil untuk menyelesaikan komponen tersebut juga lebih singkat kerana pecahan 3 perkara utama ini memudahkan subjek untuk memberi fokus dan menjawab soalan-soalan kefahaman dengan baik.

Jadual 2 dan 3 menunjukkan peratusan subjek mendapat jawapan yang tepat bagi setiap soalan dalam Latihan 3 dan 4 tugasan individu tanpa bantuan guru.

Jadual 2: Peratusan Pencapaian Subjek dalam Latihan 3

Nombor	Soalan	Betul	Salah
1	Bengkel Seni Batik ini dianjurkan oleh ___.	73.7%	26.3%
2	Para peserta akan membawa pulang ___.	84.2%	15.8%
3	Encik Sarkawi Midon merupakan seorang yang terkenal dengan ___.	68.4%	31.6%
4	Kamu sangat berminat untuk mengikuti bengkel seni batik ini. Kamu mahu mengajak kawan baik kamu, Imran, untuk ikut serta dalam bengkel ini. Untuk meyakinkan kawan kamu itu, kamu perlu menyatakan dua faedah yang boleh kamu berdua raih dengan mengikuti bengkel ini.	94.7%	5.3%

Jadual 3: Peratusan Pencapaian Subjek dalam Latihan 4

Nombor	Soalan	Betul	Salah
1	Pesta Sukan Singapura dianjurkan oleh ___.	79.2%	20.8%
2	Acara yang dibuka kepada semua ialah ___.	83.3%	16.7%
3	Sekiranya kamu ingin menyertai Pesta Sukan Singapura, kamu harus mendaftar selewat-lewatnya pada 20 Mei sebelum ___.	100%	-
4	Encik Hassan ingin mengajak anak-anak saudaranya, Ramzi dan Siti, ke Pesta Sukan Singapura. Untuk meyakinkan anak-anak saudaranya, dia perlu menyatakan dua manfaat yang dapat mereka raih dengan mengikuti pesta tersebut.	50%	50%

Secara keseluruhan, penggunaan penyusun grafik telah membantu subjek untuk memahami teks Rangsangan Grafik dengan lebih baik. Penggunaan penyusun grafik membantu subjek untuk mengenal pasti idea-idea penting terutamanya berkaitan Idea utama, tujuan dan informasi yang terdapat dalam teks Rangsangan Grafik. Namun begitu, terdapat sebilangan kecil subjek kajian yang tidak dapat menjawab dengan tepat bagi soalan 1, 2 dan 4 untuk latihan 3 dan 4. Setelah diteliti, didapati

ada subjek yang masih keliru dan memerlukan bimbingan tambahan.

Berdasarkan kajian yang dijalankan, pengkaji mendapati masih ada segelintir subjek yang kurang berupaya untuk menjawab soalan Rangsangan Grafik kerana penguasaan kosa kata bahasa Melayu yang terhad, terutama sekali untuk bahagian soalan yang memerlukan subjek menggunakan ekspresi bahasa yang sesuai dalam interaksi penulisan. Perbandingan data bagi Latihan 3 dan 4 untuk soalan 4 menunjukkan bahawa ramai subjek yang belum berupaya memahami Rangsangan Grafik dengan baik dan menggunakan ekpresi bahasa yang sesuai untuk menjawab soalan tersebut. Penguasaan kosa kata yang lemah dan terhad menjadi penghalang utama bagi subjek dalam memahami makna perkataan-perkataan sekaligus tidak dapat menjawab soalan kefahaman. Contohnya, subjek tidak memahami makna 'Idea utama' yang memerlukan mereka memahami konsep atau idea besar sesuatu topik, seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3. Untuk menangani masalah kosa kata yang terhad, pengkaji mengambil pendekatan untuk menerangkan kosa kata yang sering digunakan dalam teks-teks Rangsangan Grafik kepada subjek.

KESIMPULAN

Berdasarkan markah pencapaian pelajar dalam latihan Rangsangan Grafik yang dijalankan, penggunaan Penyusun Grafik telah membantu pelajar mengenal pasti idea utama dalam Rangsangan Grafik. Pelajar dapat mengkategorikan Idea utama, tujuan dan informasi dalam Penyusun Grafik dan ini menjadikan pembelajaran lebih terarah dan tersusun. Namun begitu, guru perlu meningkatkan usaha dalam menyokong pembelajaran pelajar untuk menjawab soalan berkaitan dengan interaksi penulisan yang memerlukan pelajar menggunakan ekspresi bahasa yang

sesuai. Bagi menangani masalah keterbatasan kosa kata, pelajar akan dikenalkan kepada kosa kata yang sering digunakan atau terdapat dalam brosur/iklan dalam setiap pembelajaran. Pelajar akan digalakkan untuk mencatatkan makna kosa kata dalam buku kecil mereka.

RUJUKAN

Blachowicz, C.& Ogle, D. 2001. *Reading Comprehension: Strategies for Independent Learners*. New York: Guilford.

Ermis, S. (2008). Using graphic organizers to facilitate elementary students' comprehension of informational text. In M. Foote, F. Falk-Ross, S. Szabo, & M. B. Sampson (Eds.), *Navigating the literacy waters: Research, praxis, and advocacy* (pp. 87–102). College Reading Association.

Hemamalini Shelvam, Aireen Aina Bahari dan Nurul Atiqah Amran (2021). The Effects of Graphic Organizers in Enhancing Reading Comprehension Skills Amongs ESL Form 2 Secondary School Students dalam *European Journal of English Language, Linguistics and Literature*. *Vol. 8 No. 1, 2021. Dipetik dari Internet pada 01/03/2024: https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2021/08/Full-Paper-THE-EFFECT-OF-GRAPHIC-ORGANISERS-IN-ENHANCING-READING-COMPREHENSION-SKILLS-AMONG-ESL-FORM-2-SECONDARY.pdf*

Jiang, X., & Grabe, W. (2007). *Graphic organizers in reading instruction: Research findings and issues.*

Praveen, S. D., & Rajan, P. (2013). Using Graphic Organisers to Improve Reading Comprehension Skills for the Middle School ESL Students. English Language Teaching, 6(2), 155-170.

Rahat, L., & Rahman, G. (2020). Impact of Graphic Organisers on Reading Comprehension of English Learners at Intermediate Level. sjesr, 3(3), 128-134.

15 Penggunaan Rutin Berfikir Namakan-Terangkan-Lakukan dalam Meluaskan Ayat

Fitri Kurniati Sanib
fitri_kurniati_sanib@schools.gov.sg

Siti Rashidah Abdul Rahim
siti_rashidah_abdul_rahim@schools.gov.sg

Marhaini Mohamad
Norrehan Mohamad Jabbar

Sekolah Rendah Henry Park

Abstrak

Kemahiran menulis merupakan aspek penting dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu. Aktiviti menulis menjadi satu aktiviti yang mencabar apabila pelajar kurang mahir membina dan meluaskan ayat yang kreatif dan menarik, terutamanya di peringkat darjah 2. Di peringkat ini pelajar baru terdedah dengan penulisan. Oleh itu, pelajar sering menulis ayat mudah dengan kosa kata yang terhad. Kajian ini dilakukan untuk meningkatkan keupayaan pelajar meluaskan ayat dengan menggunakan Rutin Berfikir Namakan-Terangkan-Lakukan atau *Name-Describe-Act (NDA)*. Dapatan kajian menunjukkan bahawa Rutin Berfikir NDA boleh membantu pelajar berfikir secara sistematik dalam membina ayat yang lebih kompleks. Ini dapat membina keyakinan pelajar untuk menulis dengan lebih yakin dan terperinci apabila melangkah ke darjah tiga.

Kata Kunci: rutin berfikir, kemahiran menulis, meluaskan ayat

PENGENALAN

Kemahiran menulis sangat penting untuk dikuasai kerana penulisan merupakan satu bentuk komunikasi yang penting dalam kehidupan seharian. Bahkan, kemahiran berkomunikasi ini merupakan salah satu tunjang kemahiran abad ke-21 yang ingin dipupuk dalam diri anak didik kita.

Kajian ini bertujuan untuk membina keyakinan pelajar berkomunikasi dengan berkesan melalui wadah penulisan dan meningkatkan keupayaan pelajar berfikir secara kritis dan sistematik bagi menjana idea untuk membina ayat berdasarkan gambar. Berdasarkan pemantauan guru, pelajar didapati kurang cenderung berfikir, malah lebih mengharapkan bimbingan guru untuk tugasan pembinaan ayat disebabkan keterbatasan perbendaharaan kata.

Dalam kajian ini, kumpulan pengkaji Sekolah Rendah Henry Park menggunakan rutin berfikir Namakan-Terangkan-Lakukan (*Name-Describe-Act)* (NDA) yang merupakan olahan daripada rutin berfikir asal, iaitu *See-Think-Wonder* (Lihat-Fikir-Tanya). Rutin berfikir NDA dipilih kerana kebanyakan pelajar di peringkat darjah 2 dapat menguasai kemahiran mengeja dan membaca perkataan, namun bermasalah untuk membina dan meluaskan ayat. Rutin berfikir NDA ini merupakan kaedah untuk membimbing secara bertahap proses berfikir secara aktif, berstruktur dan berkesan dalam membina ayat yang terperinci dan teratur.

PERNYATAAN MASALAH

Kajian ini memberi penekanan kepada kemahiran membina dan meluaskan ayat. Walaupun pelajar menghadapi pelbagai masalah bahasa, namun kajian ini memberikan tumpuan khusus kepada masalah peluasan ayat kerana kemahiran meluaskan ayat merupakan asas penting sebelum pelajar didedahkan

kepada menguasai kemahiran menulis karangan di peringkat selanjutnya.

Daripada pemerhatian dan penelitian yang dijalankan, ramai pelajar didapati mampu menulis ayat mudah tetapi menghadapi kesukaran meluaskan ayat berdasarkan gambar yang diberikan. Pada peringkat darjah 2, mungkin pelajar mempunyai kosa kata asas yang sesuai dan relevan dengan gambar, namun mereka kurang kemahiran berfikir untuk membolehkan mereka mengembangkan idea dan ayat secara kreatif dan menarik.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan penggunaan rutin berfikir *NDA* dapat membina keupayaan berfikir dalam peluasan ayat; dan

2. meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis di dalam kelas.

KAJIAN LEPAS

Banyak kajian mengenai keberkesanan rutin berfikir telah dijalankan. Menurut Ron Ritchhart, Mark Church dan Karin Morrison (2011); dalam buku '*Making Thinking Visible*', pengkaji boleh melakukan sesuatu untuk menjadikan pemikiran lebih jelas daripada apa yang biasanya berlaku di dalam bilik darjah. Apabila pengkaji berbuat demikian, pelajar diberikan lebih banyak ruang untuk membina dan mempelajari sesuatu. Pengkaji harus menyediakan peluang bagi menggalakkan pelajar untuk berfikiran kritis dan menjadikan pemikiran pelajar lebih jelas.

Dajani (2016), turut menekankan bahawa pelaksanaan amalan rutin berfikir adalah penting bagi membantu pengkaji memantau proses pemikiran pelajar dan mengenal pasti pengetahuan sedia ada, keupayaan penaakulan, dan kesukaran

serta cabaran yang pelajar hadapi atau alami. Salmon (2008), pula mengatakan bahawa rutin berfikir memberikan pelajar pengalaman yang signifikan, relevan, dan berharga dengan cara yang tersusun; yang memberikan struktur keseluruhan berlakunya pembelajaran. Untuk meningkatkan pencapaian pelajar, pengkaji harus menyediakan pengajaran kemahiran menulis secara sistematik dan eksplisit agar dapat menggalakkan minat dan keupayaan pelajar dalam penulisan.

Selain itu, Siti Hajar Abdul Aziz (2009), pula menjelaskan bahawa kemahiran membina ayat memainkan peranan yang penting untuk menguasai kemahiran penulisan. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan bagi mengkaji keberkesanan satu intervensi bercirikan inovasi pengolahan satu rutin kemahiran berfikir kepada satu rutin berfikir bagi meningkatkan kemahiran pelajar meluaskan ayat dengan sistematik bagi penulisan karangan yang baik. Ini juga dapat menyediakan mereka dengan kemahiran yang penting sebelum mereka melangkah ke darjah 3 kelak. Penerapan rutin berfikir NDA dalam proses pengajaran dan pembelajaran diharapkan akan menggalakkan pelajar untuk berfikir secara kritis agar mampu mengembangkan dan meluaskan ayat-ayat yang dibina.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini akan mengkaji keberkesanan penggunaan rutin berfikir NDA. Strategi ini digunakan untuk membantu subjek mengenal pasti dan melakukan penghuraian imej, gambar, atau peristiwa dengan maklumat yang lebih terperinci dan pelbagai. Strategi ini juga boleh membantu meningkatkan kecekapan bahasa subjek. Pada tahun sebelumnya, kumpulan subjek ini telah didedahkan kepada rutin berfikir NDA untuk mengasah kemahiran bertutur. Subjek telah berkongsi semua kosa kata yang mereka lihat dalam gambar yang diberikan dan menulisnya di papan tulis. Kemudian,

subjek membulatkan kata nama maujud yang mereka lihat dalam gambar.

Rutin berfikir NDA dapat menarik perhatian subjek dan memerlukan minda dan suara subjek untuk berperanan secara aktif. Ketika sesi kajian dijalankan, subjek yang terlibat berupaya mengenalpasti semua kata nama (*Name*) dan perbuatan atau peranan (*Act)* objek yang mereka amati dalam gambar. Semasa cuba menyiapkan kategori *Describe*, subjek dapat mengaitkan item-item maujud dengan pengetahuan sedia ada dan item-item abstrak; yakni perkara yang mereka boleh bayangkan mungkin terjadi atau rasakan.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan subjek yang terdiri daripada subjek dari satu kelas Bahasa Melayu yang sama. Tiada kumpulan kawalan yang diperkenalkan untuk kajian ringkas ini. Kelas ini terdiri daripada 18 subjek yang memiliki aras keupayaan yang rencam – 4 orang pelajar (praaras kebolehan), 10 orang pelajar (pada aras kebolehan) dan 4 orang pelajar (melebihi aras kebolehan).

Subjek telah didedahkan kepada penggunaan rutin berfikir *NDA* untuk kemahiran bertutur berdasarkan gambar ketika mereka di peringkat darjah satu. Kaedah ini dilanjutkan untuk penulisan bagi peringkat darjah 2. Di dalam kelas ini, subjek dalam kategori pada aras kebolehan dan melebihi aras kebolehan dapat membina sekurang-kurangnya sepotong ayat tunggal jenis ayat penyata, manakala subjek praaras kebolehan menghadapi cabaran mengeja dan membaca. Oleh itu, lebih banyak bimbingan dan perancah disediakan untuk subjek bagi menyelesaikan tugasan yang disediakan dalam pelaksanaan kajian yang dijalankan.

Instrumen Kajian

Tinjauan praintervensi dijalankan untuk menilai tahap keupayaan/ kebolehan sedia ada subjek dalam membina ayat berdasarkan gambar yang disediakan. Latihan bina ayat yang serupa telah digunakan sebagai tinjauan pascaintervensi.

Komponen intervensi terbahagi kepada dua bahagian iaitu, Pengajaran Eksplisit menggunakan wadah dalam talian Classkick dan aktiviti penulisan, frasa dan ayat dalam lembaran kerja sebagai pengukuhan PdP. Tiga gambar bersiri telah digunakan dalam proses intervensi ini untuk membolehkan proses '*I do, We do, You do*' dijalankan. Bagi memastikan intervensi dijalankan secara konsisten dan teratur, pengkaji menekankan penggunaan rutin berfikir NDA. Setiap langkah rutin NDA telah dijelaskan bagi memastikan subjek dapat mengikuti perkara-perkara atau langkah yang telah ditetapkan.

Prosedur Kajian

Pengkaji menjalankan beberapa langkah aktiviti pembelajaran bagi kajian ini seperti berikut:

Fasa 1: Praintervensi

Subjek diminta untuk menulis 1-2 ayat tentang sebuah gambar yang diberikan (sila rujuk Rajah 1). Pada fasa ini, sokongan diberikan kepada subjek yang lemah dengan memberikan mereka kata bantuan.

Rajah 1: Lembaran Gambar 1

Arahan: Bina 2 ayat berdasarkan gambar yang diberikan.

budak lelaki	berambut pendek
membuang kulit pisang	di lantai

1. _____

2. _____

Fasa 2: Intervensi

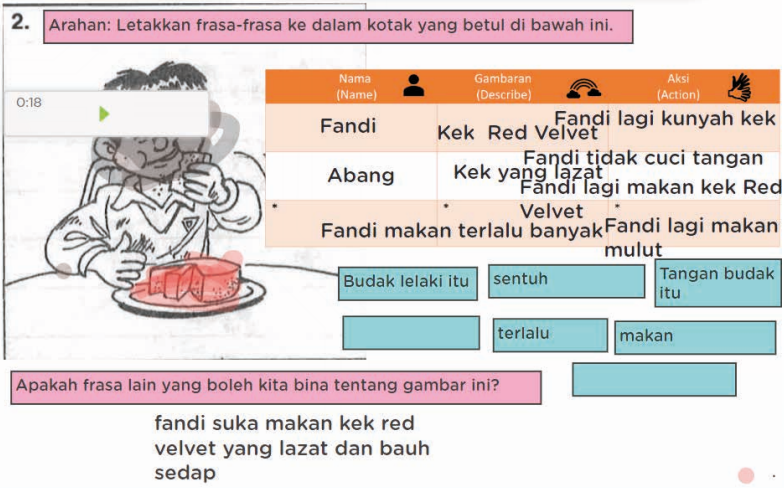
Pengkaji menggunakan aplikasi Classkick untuk menggalakkan subjek memikirkan tentang kosa kata yang berkait dengan gambar yang diberikan. Subjek diminta untuk mengklasifikasikan kosa kata mengikut kategori yang sesuai dalam jadual yang disediakan (sila rujuk Rajah 2) yang mempunyai tiga ruangan utama – '*Name*', '*Describe*', '*Act*' bersama kelas, dengan menggunakan peranti iPad. Subjek kemudiannya mengisi setiap ruangan tersebut dengan perkataan yang sesuai berpandukan gambar yang diberi, selain kosa kata yang telah disediakan.

Melalui aktiviti mengkategori ini, kemahiran berfikir secara kritis dapat dipupuk apabila subjek berupaya untuk menilai kesesuaian sesebuah perkataan dan meletakkannya dalam kategori yang betul.

Rajah 2: Classkick - Gambar 1

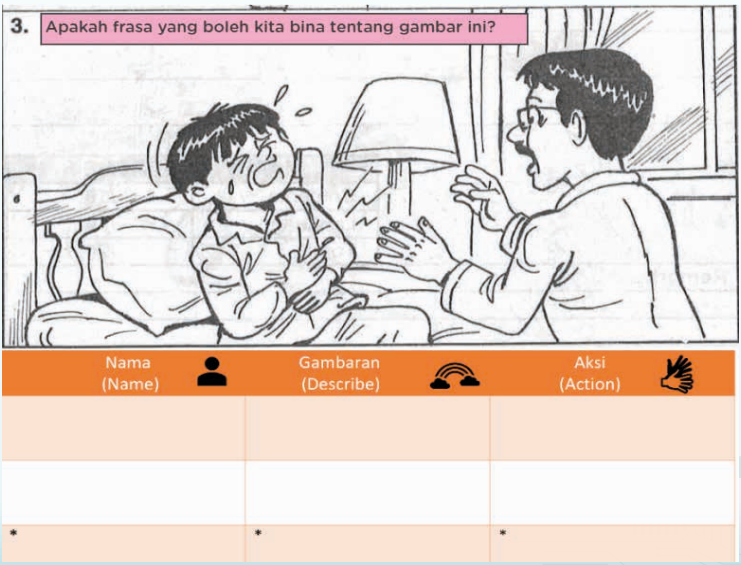
Seterusnya, subjek diminta untuk mengulang proses yang sama bagi gambar kedua (sila rujuk Rajah 3), secara berpasangan. Subjek digandingkan mengikut aras keupayaan. Subjek melebihi aras kebolehan digandingkan bersama subjek praaras kebolehan. Dengan menggunakan Classkick, subjek dapat menggunakan beberapa fungsi seperti merakamkan suara, menganotasi dan menulis ayat. Melalui fungsi-fungsi ini, subjek mempunyai kebebasan dan pilihan untuk menulis ayat atau merakamkan ayat rekaan mereka dalam bentuk audio. Ini dapat dipantau dan dikongsi oleh guru bersama subjek-subjek yang lain.

Rajah 3: Classkick - Gambar 2



Kemudian, untuk gambar ketiga (sila rujuk Rajah 4), subjek diminta untuk menyelesaikan proses ini secara kendiri dalam lembaran kerja.

Rajah 4: Classkick - Gambar 3



Fasa 3: Pascaintervensi

Subjek diminta untuk menulis 1 hingga 2 ayat tentang gambar yang diberikan (sila rujuk Rajah 5). Sokongan diberikan kepada subjek praaras kebolehan; iaitu, kata bantu diberikan dalam bentuk frasa, seperti yang dipaparkan dalam Rajah 5 di bawah ini.

Rajah 5: Lembaran Pascaintervensi

Arahan: Bina 2 ayat berdasarkan gambar yang diberikan.

budak-budak lelaki	bermain bola sepak
berasa penat	di padang

1. _____
_____
_____
_____

2. _____
_____
_____
_____

Dalam menjalankan kajian ini, aspek pengajaran dan aktiviti mengajar yang terdapat dalam Amalan Pengajaran Singapura (STP) turut dipertimbangkan, seperti yang digambarkan dalam Jadual 1.

Jadual 1: Aspek Pengajaran yang digunakan dalam Kajian

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Penyediaan Pelajaran	AP: Mengambil Kira Profil Murid	AM: Mengumpul maklumat mengenai profil murid 18 subjek Darjah 2 ini tergolong kepada 3 kumpulan - HP: 4, MP: 10, LP: 4
Pelaksanaan Pelajaran	AP: Merangsang Minat	AM: Menggunakan Cerita dan Imejan • Subjek melontar perkataan yang berkait dengan gambar.
	AP: Menggunakan Fleksibiliti	AM: Memberikan tahap perancah yang diperlukan. Garis pandu: 1. Pada aras kebolehan / melebihi aras kebolehan: • Latihan bina ayat - tiada kata bantu, subjek bebas membina ayat mengikut kemampuan mereka. 2. Praaras kebolehan: • Latihan bina ayat - Kata/Frasa bantuan disediakan.
	AP: Memberikan Penerangan Yang Jelas	AM: Melakukan Tunjuk Cara atau Modeling (Demonstration) • Pengajaran Eksplisit dijalankan untuk aktiviti intervensi
	AP: Memberikan Penjelasan yang Jelas	AM: Menggunakan Penyusun Grafik Dengan menggunakan sebuah jadual, subjek mengklasifikasikan perkataan menurut kategori *Name, Describe, Act*. Dengan menggunakan alat visual ini, subjek boleh meneroka hubungan dan perkaitan antara pelbagai maklumat yang mereka peroleh daripada gambar yang disediakan.

Penilaian dan Maklum Balas	AP: Menyediakan Tugasan yang Bermakna	AM: Latihan untuk Menguasai (Practice for Mastery) • Subjek diberikan latihan penulisan bergambar dan bahan sokongan sebagai perancahan untuk menguasai proses pembelajaran.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan pemantauan sewaktu intervensi dan latihan pascaintervensi yang dijalankan, subjek menunjukkan sikap proaktif ketika pelajaran dijalankan menggunakan Classkick. Kebanyakan subjek mampu menyumbang kosa kata dan mengisi jadual kategori *Name-Describe-Act* yang bersesuaian dengan gambar. Subjek seronok menggunakan fungsi Classkick seperti anotasi dan rakaman suara. Maka, hasil mereka lebih bervariasi dan membantu mereka untuk menonjolkan keupayaan yang pelbagai.

Menurut pengamatan pengkaji, kebanyakan subjek dapat menggunakan kata nama (*Name*) dan kata kerja (*Act*) dalam praintervensi. 50% atau separuh daripada subjek menunjukkan kemajuan dari segi penggunaan rutin berfikir NDA dalam aktiviti pascaintervensi, iaitu mereka berjaya menambah bahagian *Describe*, seperti menerangkan warna dan keadaan. 22% subjek pula tidak dapat membina ayat sama sekali atas sebab masalah membaca dan mengeja. Subjek yang selebihnya telah pun dapat menguasai penggunaan rutin berfikir NDA dalam penulisan latihan praintervensi dan pascalatihan - maka tiada anjakan mutu ayat yang diamati. Rajah 6 memaparkan contohan ayat yang dihasilkan subjek dalam latihan bina ayat untuk praintervensi dan pascaintervensi.

Subjek didapati telah menunjukkan kemampuan untuk meluaskan ayat dengan menggunakan rutin berfikir NDA,

walaupun dalam urutan yang berbeza. Mereka menulis perbuatan pada subjek/objek dan diikuti dengan penerangan; seperti contoh, "*Zaid Akil dan Rizlan* (*Name*) *bermain bola sepak (Act) selama tiga jam* (*Describe*) atau *Adi (Name) bermain bola dengan kawan itu (Act) di panas matahari di padang (Describe).*"

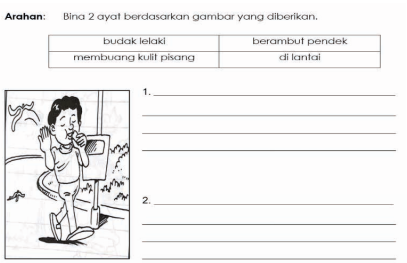
Satu lagi pengamatan yang dapat diperhatikan ialah, subjek daripada kumpulan melebihi aras kebolehan mampu membina ayat majmuk pancangan berjenis relatif. Mereka menggunakan kata hubung 'yang' dalam latihan pascaintervensi untuk menerapkan rutin berfikir NDA dalam sesebuah ayat. Contoh (sila rujuk Rajah 6), "*Adi yang berbaju biru bermain bola sepak dengan kawan-kawan.*" Manakala, subjek pada aras kebolehan juga mampu menggunakan rutin berfikir NDA. Namun, perbezaannya adalah idea mereka terhasil dalam ayat mudah. Contoh (sila rujuk Rajah 6), "Adam, Ali dan Adi bermain bola sepak. Adam, Ali dan Adi pakai baju Henry Park."

Subjek praaras kebolehan pula menghadapi kesukaran untuk mengkategorikan kosa kata dalam aktiviti intervensi melalui Classkick kerana kesukaran membaca. Maka itu, aktiviti membina ayat menjadi lebih sukar untuk mereka selesaikan semasa praintervensi dan pascaintervensi, walaupun perancah dalam bentuk kata bantu telah disediakan dalam lembaran kerja. Mereka hanya menyalin kata bantu yang diberikan tanpa memahami maksud perkataan dan mengikut struktur ayat yang betul. Contohnya, "*Mereka bermain pandang.*" Maka itu, tiada kemajuan yang signifikan dapat diperhatikan untuk kumpulan ini. Oleh yang demikian, untuk kumpulan praaras kebolehan, disarankan agar pengajaran pembezaan produk dilaksanakan untuk membantu subjek mengaplikasikan rutin berfikir NDA dalam bentuk lisan atau rakaman audio. Dengan cara ini, mereka dapat mencapai matlamat pembelajaran yang sama, iaitu membina ayat berasaskan rutin berfikir NDA secara lisan

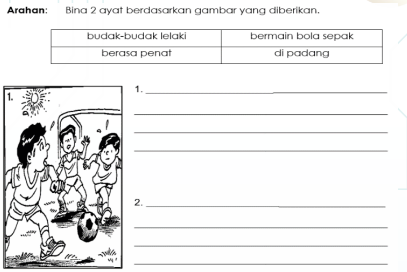
dahulu, tanpa dihalang oleh ketidakupayaan membaca mahupun mengeja.

Rajah 6: Contoh Hasil Kerja Subjek

Gambar Praintervensi



Gambar Pascaintervensi



Subjek	Aras	Praintevensi		Pascaintevensi	
		Ayat 1	Ayat 2	Ayat 1	Ayat 2
A	Melebihi Aras Kebolehan	*Ali mencampak kulit pisang.*	*Orang boleh tergatuh kerana Ali mencampak kulit pisang*	*Adi yang berbaju biru bermain bola sepak dengan kawan-kawan.*	*Adi berpeluh bermain bola sepak dengan kawan-kawan di dalam matahari.*
B	Pada Aras Kebolehan	*Adi mengcampak kulit pisang.*	*Adi memakan pisan.*	*Ada budak lelaki yang penat dan bermain bola sepak. Baju dia warna biru.*	*Ada lagi dua budak lelaki yang pun penat dan perjaga goal.*
C	Pada Aras Kebolehan	*Ali buang kulit pisang di tepi jalan*	*Ali jalan di tepi jalan*	*Budak lelaki itu sedang main bola sepak dengan kawan-kawan di padang. Hari itu panas sekali.*	*Dia sangat penat dan baju dia dah basah! Kasut dia merah dan rambut dia sangat basah.*
D	Praaras Kebolehan	*Adi man ka pisang ne Buang*	*Tiada ayat ditulis.*	*Bubak lelaki Bermain bola.*	*Mereka bermain pandang.*

*Perkataan yang digaris menampakkan kesalahan pada ejaan, namun tidak menjejas makna ayat yang terbina.

Walaupun hasil kajian menampakkan peningkatan mutu ayat yang dihasilkan bagi sesetengah subjek, namun jangka intervensi ini tidak cukup lama untuk subjek mendalami penggunaan rutin berfikir NDA dan menghayati nilai rutin berfikir

sepenuhnya bagi pemahaman mereka. Setelah kajian ini selesai, adalah penting untuk menerapkan penggunaan rutin berfikir NDA dalam pelbagai konteks pembelajaran untuk mengasah kemahiran bahasa secara keseluruhan, sama ada sebagai pencetus minat dan idea pada awal unit atau untuk memperkukuh dan menyelaraskan pembelajaran.

Untuk subjek praaras kebolehan, usaha intervensi ini terbukti kurang berkesan untuk pembelajaran mereka. Maka itu, strategi ini haruslah diubah suai dari tahap perancangan awal iaitu bahan yang dibina untuk subjek mengklasifikasikan kosa kata dalam jadual *'Name', 'Describe', & 'Act'* ini lebih berlandaskan rakaman audio dan menggunakan fungsi *text to speech* mahupun *speech to text* agar mereka dapat melakukan dan menjalani aktiviti ini secara kendiri juga; diperkukuhkan pula dengan latihan membina ayat secara lisan.

Saranan

Seterusnya, penggunaan rutin berfikir ini boleh dipelbagaikan. Pengajaran boleh mula dengan menunjukkan gambar kepada subjek untuk menimbulkan minat. Kemudian, gambar tersebut dikeluarkan dari pandangan. Seterusnya, subjek perlu mengujarkan apa yang mereka lihat berdasarkan ingatan. Ini akan merangsang subjek untuk melihat dengan teliti dan memerhatikan gambar dengan cara yang mungkin tidak pernah mereka perhatikan sebelum ini. Jika ini dilakukan secara individu, ia mungkin dapat membantu menguatkan daya ingatan atau *working memory*. Tambahan, rutin ini mempunyai kualiti seperti permainan dan ini dapat mengurangkan kebimbangan yang mungkin dialami oleh subjek apabila diminta menulis ayat-ayat berdasarkan gambar.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, dapatan kajian menampakkan peningkatan mutu ayat yang dihasilkan oleh sesetengah pelajar. Pelajar juga didapati mampu menggarap kepentingan menggunakan kata adjektif; bukan sahaja untuk meluaskan ayat, bahkan untuk menghasilkan penulisan yang lebih menarik dan kreatif. Pelajar terdorong untuk mencari tahu pelbagai kata adjektif sifat, warna dan perasaan untuk menambah baik ayat-ayat mereka. Diharapkan strategi membina ayat secara sistematik ini dapat menyiapkan pelajar untuk menulis karangan yang lebih baik pada masa hadapan.

Namun begitu, usaha intervensi yang dijalankan dalam kajian ini terbukti kurang berkesan untuk pembelajaran pelajar praaras kebolehan. Banyak perkara yang perlu difikirkan semua dan diperbaik bagi memenuhi keperluan pembelajaran pelajar praaras kebolehan.

Kesimpulannya, dengan menggunakan rutin berfikir, pelajar dapat berfikir dan menjana perkataan yang berkaitan dengan gambar dan perkataan-perkataan yang dikongsi bersama di dalam kelas. Pelajar dapat membina, memilih dan memberi tumpuan kepada bentuk dan struktur skema yang diperlukan, iaitu yang berkait dengan pengetahuan sedia ada pelajar. Ini dapat menambah nilai proses PdP dan membantu pelajar mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dengan lebih berkesan.

RUJUKAN

Buku

Church, M., Morrison, K., & Ritchhart, R. (2011). *Making Thinking Visible.* San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Imprint.

Siti Hajar Abdul Aziz. (2009). *Bahasa Melayu II*. Kuala Lumpur: Oxford Fajar Sdn Bhd.

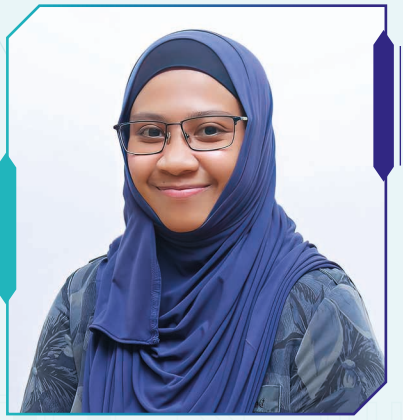
Jurnal

Dajani M. (2016). *Using thinking routines as a pedagogy for teaching English as a second language in Palestine*. Journal of Educational Research and Practice.

Salmon, A. K. (2008). *Promoting a culture of thinking in the young child. Early Childhood Education Journal*, 35(5), 457-461.

16

Penggunaan Rutin Berfikir Permainan Penerangan dalam Pengajaran Kata Adjektif



Ruhaidah Rahmat
ruhaidah_rahmat@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Fengshan

Abstrak

Penggunaan kata adjektif yang betul mengikut situasi dan konteks dalam ayat amat penting. Ketidaktepatan penggunaannya akan menimbulkan kekeliruan pemahaman dari segi makna dan konteks. Namun, tidak semua pelajar tahu akan penggunaan kata adjektif yang betul. Pelajar juga tidak pasti dengan penggunaan kata adjektif yang tepat. Kajian ini dijalankan untuk meningkatkan kemahiran pelajar untuk mengenal pasti penggunaan kata adjektif yang tepat dalam ayat. Untuk mencapai matlamat kajian ini, pengkaji telah menggunakan rutin berfikir 'Permainan Penerangan' sebagai kaedah membantu pelajar menerangkan kata adjektif dengan melukiskan objek yang terdapat dalam ayat. Dapatan kajian menunjukkan rutin berfikir ini berkesan dan 90% pelajar berjaya membuat interpretasi dan melukiskan objek yang menerangkan kata adjektif yang terdapat dalam ayat dengan tepat.

Kata Kunci: kata adjektif, rutin berfikir, melukis objek, kemahiran

PENGENALAN

Menurut Mason (1858), kita tidak akan terlepas daripada menggunakan kosa kata adjektif untuk menerangkan tentang kualiti, sikap dan sifat, fakta dan keadaan. Kata adjektif memainkan peranan penting dalam memahamkan sifat yang berkaitan dengan kata nama. Murray (2014) pula berpendapat, ayat yang dibina tanpa kata adjektif dapat memberikan sasuatu maklumat namun tidak mendatangkan gambaran sebenar atau makna. Maka itu, pengajaran penggunaan kata adjektif sangat penting diajarkan di sekolah bagi memperkaya kosa kata dan membina pemahaman konseptual pelajar. Di peringkat sekolah rendah, pelajar perlu mahir dalam menerangkan sesuatu, mengukur, mengklasifikasi dan membandingkan objek dan kejadian. Ia juga melibatkan aspek tatabahasa yang menjadi semakin mencabar untuk dikuasai pelajar. Pelajar perlu memahami ciri dan bentuk kata adjektif dalam ayat yang berfungsi untuk menerangkan keadaan atau sifat bagi sesuatu kata nama atau frasa nama. Kemahiran inilah yang perlu disemai sejak dari awal lagi.

Menurut Richhart (2011), rutin berfikir merupakan satu kerangka penyoalan atau langkah-langkah ringkas dan berurutan yang digunakan untuk menyokong pelajar agar dapat berfikir dengan baik. Rutin berfikir ini juga dapat menyerlahkan pemikiran pelajar kepada guru dan membantu pelajar untuk mengenal pasti dan mampu menamakan langkah-langkah pemikiran dengan lebih jelas lagi. Rutin ini juga dapat membantu pelajar membina kemahiran asas seperti pemerhatian, penafsiran dan penyoalan. Kajian ini dijalankan untuk meningkatkan keupayaan pelajar untuk mengenal pasti penggunaan kata adjektif yang tepat dalam ayat serta membantu pelajar berfikir dengan lebih kritis dan sistematik.

Byrnes (2009) berpendapat penggunaan imejan atau gambar dapat membantu pelajar mentransformasikan sesuatu idea yang abstrak kepada idea yang realistik. Imejan dan gambar dapat mengajar pelbagai kemahiran dan kosa kata sekiranya diajarkan secara efektif kepada kanak-kanak. Maka dalam kajian ini, pengkaji telah menggabungkan ketiga-tiga elemen iaitu komponen kata adjektif, rutin berfikir Permainan Penerangan dan penggunaan imejan atau gambar sebagai satu inovasi dalam kajian ini. Diharapkan, inovasi yang menggabung ketiga-tiga elemen yang disebutkan di atas akan mampu untuk meningkatkan penguasaan kosa kata adjektif dalam kalangan pelajar.

PERNYATAAN MASALAH

Melalui pemerhatian yang dijalankan, pengkaji mendapati bahawa pelajar darjah 2 seringkali keliru dan tidak pasti dengan penggunaan kata adjektif yang betul dalam penulisan ayat. Pelajar juga didapati tidak berupaya menggunakan kata adjektif yang tepat dalam ayat kerana tidak tahu fungsi dan penggunaan kata adjektif tersebut. Ini disebabkan konteks ayat yang diberikan sering kali dalam situasi yang berbeza. Kelemahan ini perlu diatasi agar tidak menjejas penguasaan bahasa pelajar pada masa mendatang. Pengkaji juga merasakan pada peringkat darjah 2 pelajar perlu dibiasakan dengan satu rutin untuk mengukuhkan lagi pemahaman dan dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka tentang kata adjektif dalam pelbagai konteks dan situasi.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meningkatkan keupayaan pelajar untuk mengenal pasti penggunaan kata adjektif yang tepat dalam ayat; dan

2. menilai keberkesanan penggunaan rutin berfikir Permainan Penerangan.

KAJIAN LEPAS

Menurut Smith, Gasser, & Sandhofer (1997), pembelajaran kata adjektif sememangnya sukar untuk dipelajari kerana pelajar perlu menggunakan kata adjektif yang tepat untuk menggambarkan keadaan, sifat dan bentuk sesuatu objek sebelum dikaitkan dengan kata adjektif yang tepat. Manakala menurut Nik Safiah Karim et al. (2003) pula, sebahagian besar kata adjektif dalam bahasa Melayu terdiri daripada kata tunggal. Oleh sebab itu, kata adjektif seharusnya mudah digunakan dalam ayat sebagai penerang kata nama.

Pada tahun 2005, Ron Ritchhart dan David Perkins telah mempelopori *Project Zero* yang mengetengahkan Menjadikan Pemikiran Jelas atau *Making Thinking Visible* (MTV). Kajian yang dipelopori oleh mereka menggunakan rutin-rutin berfikir untuk membantu proses pemikiran pelajar dan menggalakkan pelajar untuk menyatakan pemikiran mereka secara nyata dan jelas. Kajian yang dijalankan oleh mereka ini menunjukkan keberkesanan penggunaan rutin berfikir dalam pengajaran guru. Daripada hasil data yang terkumpul menunjukkan para pelajar yang terlibat dalam kajian ini berupaya melibatkan diri secara aktif dalam kelas dan berfikir secara jelas dan berstruktur.

Manakala menurut Yahya Othman (2005) pula dalam bukunya 'Trend dalam Pengajaran Bahasa Melayu' menyatakan untuk pelajar mendapatkan pemahaman yang lebih jelas dan bermakna semasa membaca, penggunaan strategi yang sesuai juga dapat memberikan kesan yang baik dalam pemahaman. Coleman (1995) juga bersependapat bahawa dengan menggunakan strategi membaca seperti alat berfikir yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman pembaca.

Dapatan ini diperkukuhkan lagi oleh pandangan Cox dan Abbott (2004), yang bersependapat bahawa sesi pengajaran dan

pembelajaran secara terancang, berstruktur dan bersesuaian mampu meningkatkan kecekapan serta merangsang minat pelajar dalam proses pembelajaran. Namun, untuk meraih manfaat secara maksimum dan berkesan, pengkaji harus dapat menggabungjalinkan pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang sesuai.

KAEDAH KAJIAN

Dalam kajian ini pengkaji menerapkan rutin berfikir yang diutarakan oleh Richhart R., Church M. dan Morrison K (2011). Rutin pilihan bagi kajian ini ialah Rutin Berfikir Permainan Penerangan yang tergolong dalam kelompok rutin untuk meneliti dan membina penerangan serta interpretasi telah digunakan sebagai instrumen kajian.

Bagi mencapai objektif pengajaran tentang kata adjektif, kaedah pengajaran eksplisit yang dikemukakan oleh Rosenshire (1985) juga digunakan agar pengajaran lebih berstruktur dan sistematik. Kaedah pengajaran ini digunakan sebagai panduan bagi melakar rancangan pelajaran yang lebih tersusun. Pengajaran secara eksplisit ini terdiri daripada lima peringkat, iaitu peringkat pengenalan, penerangan, modeling, latihan dan penutup.

Selain itu, kajian ini juga turut menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dan menerapkan penilaian formatif menggunakan *FAST kits* agar aktiviti yang dijalankan lebih menarik dan interaktif. Subjek juga berpeluang bekerjasama dalam menyelesaikan tugasan dalam kumpulan masing-masing.

Kajian ini juga menerapkan aspek pengajaran dan aktiviti mengajar yang terdapat dalam Amalan Pengajaran Singapura (STP) dalam PdP ini (sila rujuk Jadual 1).

Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	AP15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar	AM3: Pelibatan menerusi kerjasama dan interaksi: Penggunaan rutin berfikir Permainan Penerangan digunakan untuk memupuk kerjasama dan interaktiviti dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang melibatkan pelajar. Guru mengajak pelajar berbincang dan mencatatkan hasil perbincangan menggunakan templat rutin berfikir Permainan Penerangan.
	AP17: Memberikan Penerangan Yang Jelas	AM2: Melakukan Tunjuk Cara Guru membuat modeling. Modeling boleh merangsang minat pelajar belajar menerusi penelitian. Guru memberikan contoh bagaimana pelajar boleh menerangkan kata adjektif yang terdapat dalam ayat dengan melukiskan objek tersebut.
Penilaian dan Maklum Balas	AP22: Memantau Pemahaman dan Memberi Maklum Balas	AM3: Saya Buat, Saya Tahu, Saya Semak Guru memberikan senarai semak agar pelajar dapat memberi maklum balas tentang pelajaran mereka. Guru menggunakan respons pelajar untuk menentukan pemahaman murid terhadap pembelajaran.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada pelajar darjah 1 dan darjah 2 yang bertahap tinggi. Seramai 35 orang pelajar darjah 1 dan 28 orang pelajar darjah 2 telah dilibatkan dalam kajian ini. Subjek

ini dipilih khusus untuk melatih dan meningkatkan keupayaan mereka dalam membuat interpretasi dengan memberi sebab penggunaan kata adjektif yang betul di dalam ayat. Pengkaji juga memastikan guru yang mengajar dilengkapi dengan rancangan pelajaran dan bahan-bahan yang diperlukan untuk menjalankan pengajaran.

Instrumen Kajian

Rutin berfikir Permainan Penerangan telah digunakan sebagai instrumen kajian. Rutin ini dapat membantu menyemai kemahiran utama seperti memantau, menginterpretasi serta menyoal melalui interaksi dengan imejan atau objek. Templat rutin berfikir Permainan Penerangan telah diubah suai mengikut keperluan pembelajaran. Keupayaan subjek dinilai dari segi cara subjek membuat interpretasi dengan menerangkan kata adjektif yang terdapat dalam ayat dengan melukiskan objek tersebut. Templat rutin Permainan Penerangan digunakan sebagai instrumen kajian kerana subjek dapat melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan templat ini menggalakkan pelajar berfikir dengan lebih mendalam.

Selain itu, pengkaji juga memantau sikap subjek semasa melakukan kerja kumpulan. Pemerhatian pengkaji terhadap aktiviti berkumpulan turut diambil kira dalam kajian ini. Borang refleksi digunakan untuk memantau dan mengenal pasti kelakonan subjek. Maklum balas yang dikumpulkan akan digunakan sebagai rujukan untuk mengubah suai rancangan pelajaran demi mencapai objektif pengajaran.

Prosedur Kajian

Kajian ini dilakukan selama tiga hari dan mengambil masa lebih kurang dua jam. Terdapat dua pengajaran yang dijalankan dalam kelas. Bagi pengajaran yang pertama, subjek dikenalkan dengan

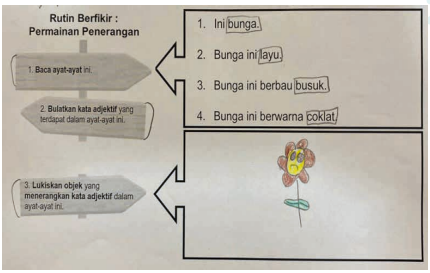
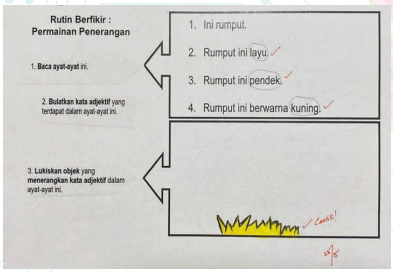
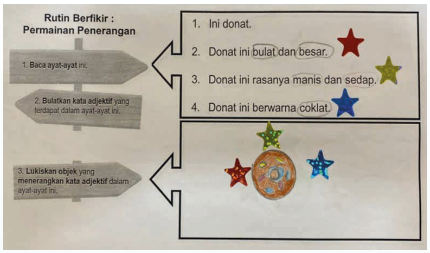
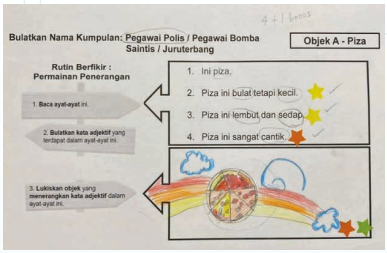
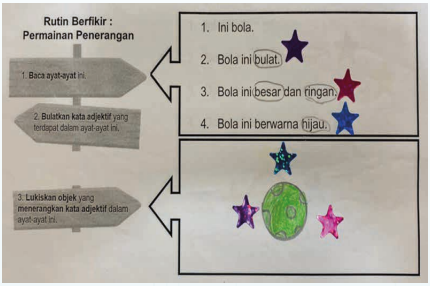
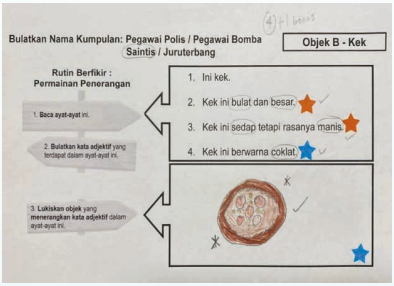
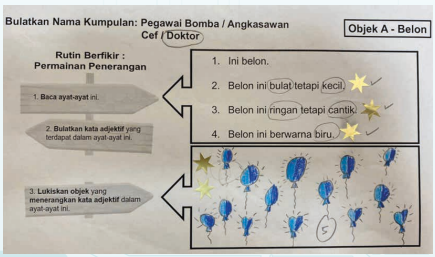
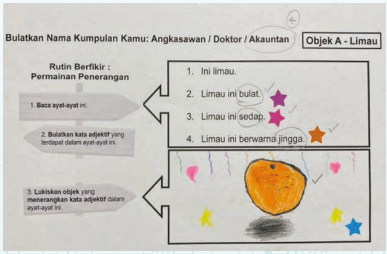
kata adjektif dan penggunaannya. Bagi menjadikan pelajaran ini menyeronokkan, pengkaji telah menyediakan aktiviti kuiz. Subjek dikehendaki memikirkan kata adjektif yang tepat berdasarkan gambar yang diberikan oleh guru. Jawapan subjek dicatatkan dalam log pembelajaran bersama.

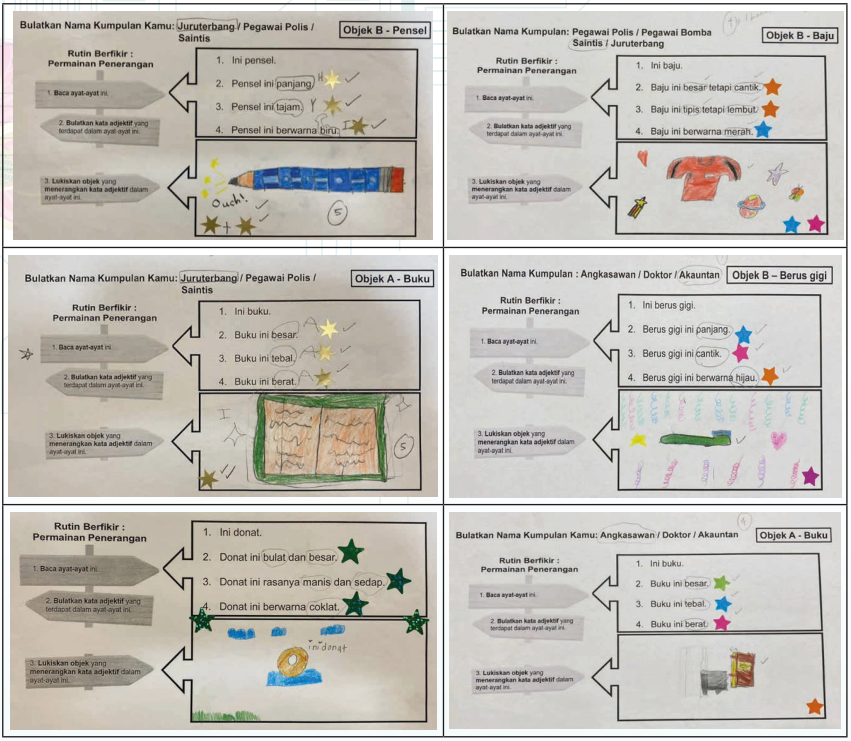
Seterusnya, bagi pelajaran yang kedua, subjek dibimbing mengenal pasti kata adjektif yang tepat dalam ayat dengan menggunakan templat rutin berfikir Permainan Penerangan. Untuk pelajaran kedua, subjek diajar menggunakan templat rutin berfikir Permainan Penerangan menerusi tiga langkah. Langkah yang pertama, subjek harus membaca empat potong ayat. Langkah yang kedua, subjek harus meneliti setiap ayat dan membulatkan kata adjektif yang terdapat pada ayat tersebut. Setelah itu, langkah yang ketiga subjek harus melukiskan objek yang menerangkan kata adjektif yang terdapat dalam empat potong ayat tersebut. Bagi memastikan subjek dapat memahami penggunaan kata adjektif yang dipelajari mereka dikehendaki berbincang secara berkumpulan dan melukiskan objek yang menerangkan kata adjektif yang terdapat dalam ayat. Berdasarkan penilaian kendiri, analisis dilakukan bagi melihat keberkesanan pengajaran kata adjektif ini.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berikut merupakan dapatan kajian yang dijalankan. Setelah pengkaji menjalankan aktiviti modeling, subjek didapati berupaya meneliti dan membulatkan kata adjektif yang digunakan dalam ayat dan kemudian melukiskan objek yang menerangkan kata adjektif tersebut. Ini jelas mempamerkan tahap pemahaman subjek. Subjek juga didapati lebih yakin dan berupaya melukiskan objek yang menerangkan kata adjektif yang terdapat dalam ayat dengan tepat. Ini dapat dilihat pada contohan hasil kerja subjek (Sila rujuk Rajah 1).

Rajah 1: Contohan Hasil Kerja Subjek

Darjah 1	Darjah 2
	
	
	
	



Pengkaji telah mendapatkan maklum balas daripada subjek berkaitan kajian yang dijalankan. Dapatan kajian berdasarkan maklum balas yang diberikan oleh subjek menunjukkan lebih 90% subjek berjaya membuat interpretasi dan melukiskan objek yang menerangkan kata adjektif yang terdapat dalam ayat dengan tepat. Berdasarkan pemantauan pengkaji dan respons terbuka yang diberikan oleh subjek, dapat disimpulkan bahawa subjek mudah mengikuti pembelajaran kata adjektif menggunakan rutin berfikir Permainan Penerangan. Penggunaan templat rutin berfikir Permainan Penerangan membantu meningkatkan keupayaan subjek untuk mengenal pasti penggunaan kata adjektif yang tepat dalam ayat. Selain itu, nilai-nilai positif seperti bekerjasama juga dapat dilihat ketika subjek membuat tugasan secara berkumpulan.

Refleksi yang dilakukan oleh subjek juga menghasilkan dapatan yang menarik. Pengkaji berupaya menilai keberkesanan rutin berfikir Permainan Penerangan dalam pengajaran kata adjektif. Dapatan menunjukkan lebih 90% subjek darjah 1 dan darjah 2 mengatakan mereka memahami rutin berfikir Permainan Penerangan dengan baik dan dapat menggunakan rutin berfikir Permainan Penerangan untuk menerangkan kata adjektif dengan melukiskan objek tersebut dengan tepat.

Jadual 2: Respons Subjek Darjah 1

Item	Sangat Boleh %	Boleh %	Hampir Boleh %	Masih Mencuba %
Saya boleh...				
1. memahami dan mengenal jenis kata adjektif	94 (33)	6 (2)	0	0
2. menggunakan rutin berfikir Permainan Penerangan untuk menerangkan kata adjektif dengan melukiskan objek tersebut	94 (33)	6 (2)	0	0

Nota: Angka dalam kurungan ialah jumlah pelajar.

Jadual 3: Respons Subjek Darjah 2

Item	Sangat Boleh %	Boleh %	Hampir Boleh %	Masih Mencuba %
Saya boleh...				
1. memahami dan mengenal jenis kata adjektif	100 (28)	0	0	0
2. menggunakan rutin berfikir Permainan Penerangan untuk menerangkan kata adjektif dengan melukiskan objek tersebut	100 (28)	0	0	0

Nota: Angka dalam kurungan ialah jumlah pelajar.

Dapatan ini jelas menunjukkan rutin berfikir Permainan Penerangan dapat menggalakkan subjek berfikir dengan lebih kritikal ketika memilih kata adjektif yang tepat dalam ayat. Rutin ini juga telah meningkatkan keyakinan subjek yang berada pada tahap yang tinggi. Dapatan dan maklum balas yang diberikan subjek ini jelas menunjukkan subjek berasa seronok mempelajari kata adjektif dengan menggunakan rutin berfikir Permainan Penerangan.

KESIMPULAN

Rutin berfikir Permainan Penerangan yang diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu mampu memberikan keberkesanan dalam menjana pemikiran pelajar secara kritis dan sistematik. Secara keseluruhannya, kajian ini membuktikan bahawa rutin berfikir yang digunakan dapat membantu pelajar dalam proses pembelajaran menggunakan kata adjektif dengan tepat.

Pemilihan strategi dan bahan pengajaran yang efektif dan menyeronokkan dapat membantu pelajar untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Tahap Modeling dalam pengajaran secara eksplisit juga membuat konsep yang diajar menjadi lebih jelas dan berstruktur. Justeru, pengkaji mendapati, guru perlu memainkan peranan yang aktif sebagai fasilitator pembelajaran ketika sesi perbincangan dan soal jawab agar dapat menggalakkan pemikiran yang lebih mendalam dalam kalangan pelajar dan menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan di dalam bilik darjah.

RUJUKAN

Byrnes,J. (2009), *Using Photography as a Learning Tool in Early Childhood Classroom* dipetik pada 10 November 2023 daripada lelaman https://www.researchgate.net/publication/254296042_Picture_This_Using_Photography_as_a_Learning_Tool_in_Early_Childhood_Classrooms

Cox, M. J. and Abbott, C. (Eds) (2004), *ICT and Attainment – A Review of the research literature*. Coventry, Becta/London, DfES

Mason, C. P. (1858). *English grammar: Including the principles of grammatical analysis.* London: Walton & Maberly.

Murray, K. (2014). *Adjectives and adverbs*. New York: PowerKiDS Press.

Nik Safiah Karim, Farid M Onn, Hashim Hj Musa (2008). *Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga*: Dewan Bahasa dan Pustaka. Kuala Lumpur

Othman Yahya (2005). *Trend dalam Pengajaran Bahasa Melayu*. Bentong, Pahang:PTS Professional Publishing

Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura.* Singapura: Oxford Graphic Pte Ltd

Ritchhart R., Church M. & Morrison, K. (2011). *Making Thinking Visible: How to promote engagement, understanding, and independence for all learners*. San Francisco: Jossey-Bass

Rosenshine, B. (1985). Direct instruction. In T. Husén & T. N. Postlethwaite (Eds.), *International Encyclopedia of Education* (Vols. 1-10, Vol. 3). Oxford: Pergamon Press

Smith, L. B., Gasser, M., & Sandhofer, C. M. (1997). Learning to talk about the properties of objects: A network model of the development of dimensions. In R. L. Goldstone, P. G. Schyns, & D. L. Medin (Eds.) *Perceptual Learning, The Psychology of Learning and Motivation*, 36, (pp. 219– 255). San Diego, CA: Academic Press

17 Penggunaan Teknik SADBBM dalam Meningkatkan Penulisan Karangan Pelajar P3

Diana Mohamed Mazlan
diana_mohamed_mazlan@schools.gov.sg

Nor Izawaty Mohamed Noor
nor_izawaty_mohamed_noor@moe.edu.sg

Nurul Irdina Agos Sadi
Fikir Amin Md Said
Siti Maskinah Muzakir
Faridah Jaafar
(mantan guru FTPPS, kini berkhidmat di Sekolah Rendah Wellington)

Sekolah Rendah First Toa Payoh

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) sebagai alat bantu dalam bentuk aplikasi SEESAW terhadap kemahiran penulisan karangan. Kajian ini juga memfokuskan pada penggunaan teknik SADBBM dalam menyusun dan mengembangkan idea bagi isi penceritaan dalam penulisan karangan. Subjek kajian melibatkan 20 orang pelajar darjah 3 yang tergolong dalam peringkat aras kebolehan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan teknik SADBBM dengan bantuan penggunaan aplikasi SEESAW telah berupaya membantu pelajar untuk mempertingkatkan kemahiran menulis karangan. Kajian yang berbentuk gabungan kualitatif dan kuantitatif ini dilaksanakan menerusi penggunaan portal SLS bagi pratinjauan dan pascatinjauan. Dapatan kajian menunjukkan peningkatan dalam kemahiran pelajar mengembangkan idea dan meluaskan isi dalam penulisan karangan mereka.

kata kunci: karangan, isi, SEESAW, ICT, SADBBM, praujian, pascaujian

PENGENALAN

Penulisan karangan merupakan kegiatan menulis yang mempunyai pelbagai tujuan seperti menyampaikan informasi, memberi gambaran tentang sesuatu senario atau sekadar untuk menghiburkan para pembaca. Perkara ini akan terlaksana jika penulis dapat menulis cerita yang menimbulkan kesan yang mendalam terhadap pembaca. Kemahiran ini diharapkan dapat dimulakan awal dalam peringkat pelajar baru mula menulis karangan di peringkat rendah.

Pengajaran mengarang sering dianggap menghambat minat pelajar, terutama generasi Z seperti pelajar sekolah rendah pada masa kini yang kurang berminat membaca buku cerita bahasa Melayu. Aktiviti membaca sebenarnya penting untuk membantu pelajar mendapat inspirasi dan memperkaya perbendaharaan kata bahasa Melayu. Kini, guru-guru melihat tren di sekolah-sekolah rendah di mana pelajar sering merasa takut dan kekurangan idea apabila diminta menulis. Mereka lebih suka berfikir dalam bahasa Inggeris dan menterjemahkannya ke bahasa Melayu, namun hal ini sering menghasilkan penulisan yang kurang lancar dan canggung.

Bagi memastikan para pelajar dapat menulis karangan di peringkat darjah 3 dengan baik, guru perlu melakukan perancangan awal. Contohnya, guru perlu meneliti dan melihat semula strategi dan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang digunakan. Sebelum memperkenalkan strategi-strategi penulisan, guru perlu merancang dan melaksanakan proses perancahan agar mampu membimbing pelajar darjah 3 selama proses penulisan ini diajarkan atau dijalankan. Pelajar juga perlu dibekalkan dengan strategi atau teknik yang boleh digunakan atau dijadikan sebagai panduan bagi tujuan penulisan karangan. Antara kemahiran atau teknik yang boleh diterapkan dalam PdP

termasuklah menggunakan teknik SADBBM, iaitu Siapa, Apa, Di mana, Bagaimana, Bila dan Mengapa.

Seiringan dengan tema Seminar Bahasa Melayu 2024 iaitu 'Memarak Inovasi, Memekar Pedagogi', kajian ini telah menuil penggunaan ICT yang mengubah cara PdP untuk memenuhi keperluan pembelajaran pelajar agar ia kekal relevan. Diharapkan juga perkara ini akan membantu guru-guru untuk menjalankan pengajaran menulis karangan dengan lebih berkesan dan menyediakan tugasan yang bermakna, merangsang minat pelajar, menyusun langkah dan mengekalkan momentum yang juga bertepatan dengan pertimbangan-pertimbangan seperti yang dianjurkan dalam Amalan Pengajaran Singapura atau STP.

PERNYATAAN MASALAH

Hasil dari tinjauan dan pemerhatian awal yang dilakukan, pelajar didapati tidak dapat menulis karangan naratif dengan baik. Isi karangan yang dihasilkan kurang menarik dan kreatif. Pelajar didapati mempunyai pengalaman sedia ada yang kurang serta penguasaan kosa kata yang terhad. Lantas, pelajar tidak dapat mengupas isi setiap gambar yang diberi dengan baik. Karangan yang dihasilkan juga tidak mengandungi unsur kesinambungan. Oleh yang demikian, pengkaji menerapkan penggunaan teknik SADBBM yang bertujuan untuk membantu pelajar menghasilkan karangan yang berkualiti. Penggunaan teknik SADBBM ini juga diajarkan kepada subjek agar mereka mempunyai panduan yang berstruktur semasa menulis karangan naratif Teknik SADBBM diolah daripada teknik 5W1H atau *Who? What? When? Where? Where? Why? How?* yang telah diguna pakai di dalam bidang kewartawan sejak tahun 1913 berteraskan pendekatan mnemonik agar mudah diingat dan dipelajari oleh subjek.

Selain itu, pengkaji juga berhasrat untuk meningkatkan pelibatan dan kerjasama subjek dalam proses pembelajaran. Antara perkara yang akan membantu subjek dalam pembelajaran adalah meningkatkan pelibatan aktif subjek dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengkaji telah menerapkan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran dengan memperkenalkan penggunaan teknologi melalui aplikasi SEESAW. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pelajar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap subjek penulisan karangan naratif. Dengan memanfaatkan aplikasi SEESAW, pengajar dapat mencipta persekitaran pembelajaran yang dinamik dan interaktif, membolehkan pelajar untuk mengemukakan kreativiti mereka, serta memberikan maklum balas secara berkesan. Gabunga penggunaan teknik SADBBM membantu memperkukuhkan kemahiran penulisan dan memupuk minat pelajar dalam subjek tersebut, menyumbang kepada inovasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meninjau keberkesanan teknik SADBBM bagi menulis karangan yang mempunyai kesinambungan dan berkualiti; dan

2. meneliti keberkesanan aplikasi SEESAW dalam meningkatkan kemahiran pelajar untuk menghasilkan karangan.

KAJIAN LEPAS

Menurut Dawson, Cavanaugh, dan Ritzhaupt (2008) dan Pourhosein Gilakjani (2014), penggunaan ICT dalam PdP menggalakkan Pembelajaran Berpusatkan Pelajar. Para

pengkaji ini berpendapat bahawa menggunakan teknologi boleh mewujudkan suasana pembelajaran yang berpusatkan pelajar dan bukannya pada guru. Perkara ini seterusnya pasti mencipta perubahan positif dalam proses pembelajaran pelajar. Integrasi ICT dalam pembelajaran telah membuktikan keberkesanan PdP sekaligus meningkatkan minat pelajar untuk menulis karangan.

Menurut Harmer (2007), menggunakan aktiviti bahasa berasaskan komputer dapat meningkatkan pembelajaran koperatif dalam kalangan pelajar. Pelajar bekerjasama untuk mencipta tugas dan belajar daripada satu sama lain melalui membaca hasil kerja rakan mereka (Keser, Huseyin, & Ozdamli, 2011). Penerapan ICT dalam proses PdP mampu menyokong proses pembelajaran yang menekankan pembelajaran secara berkolaborasi kerana pelajar saling memberikan pandangan dan pendapat, bekerjasama dan bertukar-tukar perspektif dalam melaksanakan dan membina bersama-sama tugasan yang disediakan oleh guru.

Selain itu, pelajar juga perlu dilatih untuk menguasai kemahiran atau teknik yang boleh mereka gunakan dalam melaksanakan tugasan pembelajaran seperti menulis karangan. Menurut Nelson dan Archer (1972) dan Stalder (2005), penggunaan akronim dapat membantu meningkatkan pembelajaran dan pengekalan. Kajian awal yang dijalankan menunjukkan kelebihan akronim mnemonik pada pembelajaran. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Radovik dan Manzey (2019), penggunaan akronim dapat meningkatkan pembelajaran, pengekalan dan mendapatkan semula langkah-langkah dalam susunan yang betul.

Setelah meneliti pendapat para pengkaji berkaitan dengan keberkesanan penggunaan ICT dan juga penggunaan mnemonik dalam PdP, pengkaji bertambah yakin untuk menuil penggunaan

ICT dan mnemonik dalam perancangan dan pelaksanaan pelajaran. Pengkaji akur akan perlunya memilih peranti yang sesuai dan dapat membantu pelajar untuk menghasilkan karangan dengan baik. Dalam hal ini, pengkaji telah meneroka aplikasi SEESAW sebagai alat teknologi untuk menyokong pembelajaran pelajar. Pengkaji yakin bahawa pelajar akan dapat meluaskan isi karangan mereka apabila mereka hanya memfokuskan pada gambar secara individu ketika merancang dan mengolah karangan naratif berdasarkan gambar.

KAEDAH KAJIAN

Kajian yang dijalankan merupakan kajian tindakan yang berbentuk gabungan kuantitatif dan kualitatif.

Subjek Kajian

Subjek kajian merupakan pelajar peringkat pertengahan tahap aras kebolehan. Seramai 20 orang pelajar Bahasa Melayu telah dipilih untuk tujuan kajian tindakan ini. Subjek kajian yang terdiri daripada pelajar lelaki dan perempuan ini, melalui sesi intervensi sepanjang penggal 3, dengan intervensi dijalankan dua minggu sekali, termasuk praujian, pratinjauan, pascaujian dan pascatinjauan.

Instrumen Kajian

Beberapa instrumen kajian telah digunakan dalam kajian ini. Borang tinjauan merupakan antara instrumen kajian yang digunakan untuk mengumpul dapatan. Pratinjauan dan pascatinjauan diadakan untuk mengumpul maklumat tentang pengetahuan dan pengalaman subjek yang berkaitan dengan penulisan, pembelajaran yang menggunakan aplikasi SEESAW. Aplikasi ini dapat membantu subjek menjana idea dan melengkapkan karangan subjek. Teknik SADBBM pula merupakan

huruf pertama bagi perkara yang berikut:

- **S**iapa - watak dalam gambar
- **A**pa - perkara yang sedang dilakukan
- **D**i mana - di mana watak-watak sedang berada
- **B**ila - nyatakan masa, hari, waktu
- **B**agaimana - nyatakan keadaan, perasaan watak-watak
- **M**engapa - ceritakan sebab agaknya perkara tersebut berlaku

Pratinjauan dan Pascatinjauan

Pratinjauan dan pascatinjuan digunakan bagi memperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Jadual 1 menunjukkan soalan-soalan tinjauan. Soalan-soalan tinjauan dari nombor 1 hingga 4 merupakan soalan tertutup (skala Likert 3 mata). Terdapat tiga pilihan respons - Setuju, Neutral dan Tidak Setuju. Soalan-soalan tinjauan nombor 5 dan 6 pula ialah soalan terbuka. Jadual 1 pula menunjukkan soalan-soalan tinjauan yang diberikan melalui platform SLS. Selain itu, subjek juga menjawab tinjauan dalam bentuk soalan terbuka untuk tujuan mengumpul data kualitatif.

Jadual 1: Soalan-soalan Pratinjauan dan Pasacatinjauan

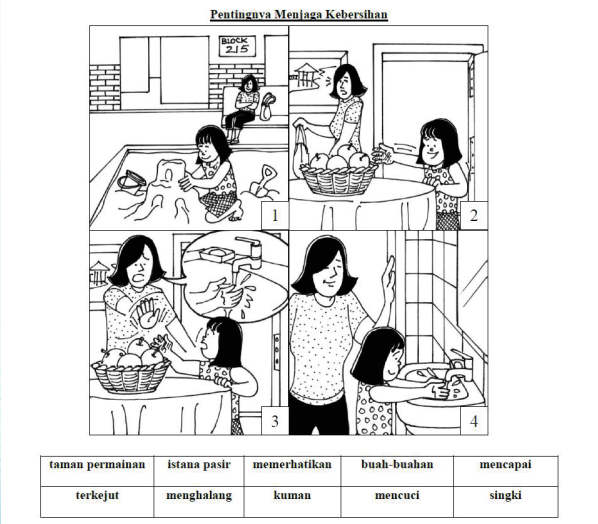
Soalan Tertutup (skala Likert 3 mata)				
No.	**Soalan-soalan**	**Setuju**	**Neutral**	**Tidak Setuju**
1.	Adakah kamu seronok menulis karangan?			
2.	Adakah kamu berasa yakin menulis karangan?			
3.	Adakah kamu suka menggunakan peranti SEESAW dalam kelas bahasa Melayu?			
4.	Adakah kamu tahu tentang teknik SADBBM?			
5.	Adakah kamu menggunakan teknik SADBBM ketika menulis karangan?			

Soalan Terbuka		
6.	Adakah penggunaan ICT telah membantu kamu menulis karangan. Mengapa?	
7.	Adakah kamu menghadapi kesukaran ketika menulis karangan? Mengapa?	

Praujian dan Pascaujian

Praujian dan pascaujian dijalankan untuk melihat keberkesanan teknik SADBBM serta penggunaan aplikasi SEESAW dapat membantu subjek menjana idea dan menulis pengakhiran karangan mereka. Data daripada praujian dan pascaujian dikumpulkan dan dianalisis secara kuantitatif. Dapatan kajian menunjukkan sama ada subjek telah menunjukkan peningkatan yang merangsangkan atau sebaliknya. Praujian dan pascaujian merupakan markah yang diambil dari hasil kerja karangan subjek, sebelum dan sesudah intervensi. Rubrik pemarkahan karangan darjah 3 digunakan untuk menyemak karangan subjek.

Rajah 1: Soalan Praujian & Pascaujian



Rajah 2: Rubrik Pemarkahan Karangan P3

Isi				Bahasa		
Band	**Markah**		**(√)**	**Markah**		**(√)**
1	7	• Isi lebih daripada mencukupi • Isi relevan/sesuai sepenuhnya • Isi dikembangkan dengan sepenuhnya		7-8	• Hampir tiada kesalahan tatabahasa, ejaan dan tanda baca; kesilapan jika ada, merupakan kesilapan kecil • Binaan ayat pelbagai dan sesuai • Kosa kata tepat dan sesuai • Susunan idea sangat baik	
2	5-6	• Isi mencukupi • Isi kebanyakkannya relevan/ sesuai • Isi pada umumnya dikembangkan baik		5-6	• Sedikit kesalahan tatabahasa, ejaan dan tanda baca • Binaan ayat & kosa kata pada umumnya pelbagai dan sesuai • Susunan idea baik	
3	3-4	• Isi kurang mencukupi • Sedikit sahaja isi relevan/ sesuai • Isi tidak dikembangkan		3-4	• Beberapa kesalahan tatabahasa, ejaan dan tanda baca • Binaan ayat & kosa kata tidak pelbagai tetapi pada umumnya sesuai • Susunan idea memuaskan	
4	1-2	• Isi sangat tidak mencukupi • Isi kebanyakkannya tidak relevan/sesuai • Isi tidak jelas dan mengelirukan		1-2	• Banyak kesalahan tatabahasa, ejaan dan tanda baca yang ketara • Binaan ayat & kosa kata lemah • Susunan idea lemah	

Prosedur Kajian

Kajian ini telah dijalankan selama sepuluh minggu pada penggal 3. Pratinjauan dan praujian telah dijalankan pada minggu pertama. Pascatinjauan dan pascaujian dijalankan pada minggu terakhir. Intervensi pengajaran kaedah SADBBM telah dilakukan seminggu sekali. Langkah-langkah kajian adalah seperti berikut:

Minggu 1-2

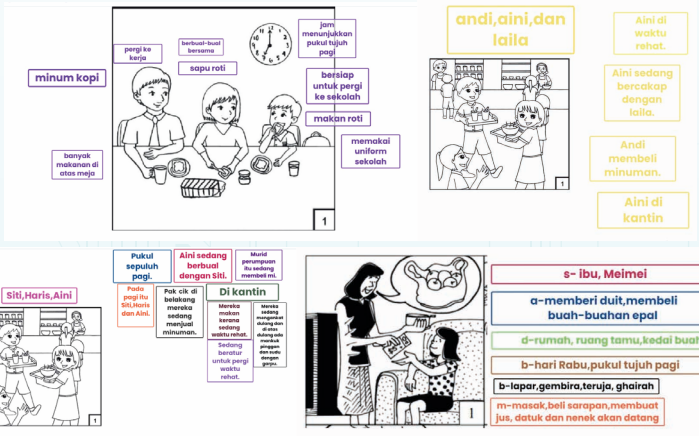
Pada minggu 1, pratinjauan dan praujian telah dijalankan melalui SLS. Subjek menjawab soalan-soalan tertutup dan terbuka bagi pratinjauan. Bagi praujian pula, subjek telah diberikan empat gambar bersiri dan perlu menulis karangan sekurang-kurangnya 60 patah perkataan dalam masa 40 minit. Hal ini dibuat dengan tujuan untuk mengukur dan menilai pengetahuan sedia ada subjek. Melalui praujian, ia dapat mengemukakan masalah-masalah ketara yang dihadapi oleh subjek. Berdasarkan

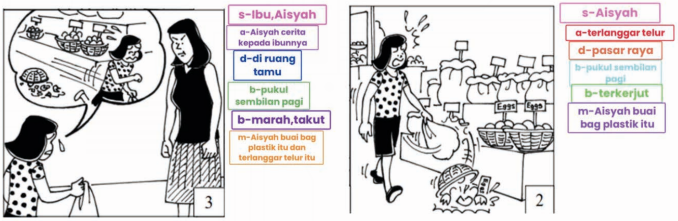
praujian yang dikendalikan, pengkaji dapat mengenal pasti bahawa lazimnya, subjek berhadapan dengan masalah untuk mengembangkan isi karangan termasuk penulisan permulaan karangan. Dengan demikian, pengajaran menggunakan teknik SADBBM diharapkan dapat membimbing subjek mengatur dan menambah inti pada karangan mereka.

Minggu 3 - 8

Pengkaji menerangkan dengan jelas cara mengaplikasikan teknik SADBBM. Subjek diajar cara menggunakan teknik SADBBM dengan memanfaatkan aplikasi SEESAW. Pengkaji telah mengenalkan subjek cara menggunakan SADBBM bagi setiap gambar. Pada mulanya, subjek diberikan gambar latihan untuk menjana kosa kata. Subjek diminta mengisi SEESAW tersebut berdasarkan apa yang mereka telitikan. Seterusnya, mereka dibimbing cara untuk menggunakan teknik SADBBM untuk menyusun idea mereka. Setiap subjek mengaplikasikan teknik SADBBM pada 4 gambar secara intensif.

Rajah 2: Contoh Aktiviti di Seesaw





Minggu 8-10

Subjek mula menulis karangan mereka dan guru akan mengingatkan subjek untuk merujuk dan menggunakan teknik SADBBM ketika mengarang. Mereka digalakkan menambah isi pada setiap perenggan. Pengkaji menilai karangan tersebut. Karangan yang kurang mengandungi isi akan menerima maklum balas daripada pengkaji dan subjek dibimbing untuk membuat pembaikan yang perlu pada karangan mereka.

Pada minggu terakhir, subjek menulis semula karangan bergambar yang digunakan semasa praujian. Di sini, pengkaji membuat perbandingan berdasarkan karangan mereka semasa praujian dan setelah subjek mempelajari dan menggunakan teknik SADBBM dalam menghasilkan karangan naratif mereka.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Analisis secara kuantitatif

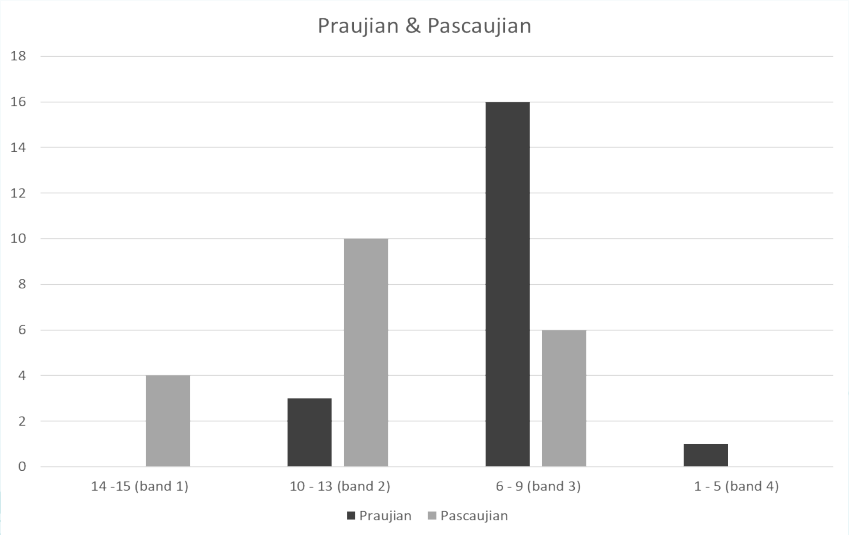
Praujian dan pascaujian

Aplikasi SEESAW merupakan alat bantu ICT yang memberikan nilai tambah dalam proses penulisan karangan. Melalui dapatan praujian dan pascaujian, subjek telah terbukti mendapat manfaat daripada menggunakan teknik SADBBM dalam penulisan karangan. SEESAW memainkan peranan penting dalam meningkatkan keseronokan dalam proses penulisan karangan kerana ia membolehkan subjek untuk menyampaikan karya

mereka dengan cara yang lebih kreatif dan menarik. Dengan adanya aplikasi SEESAW, subjek dapat melibatkan elemen-elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video untuk memperkaya karangan mereka. Ini tidak hanya menjadikan proses menulis lebih menarik tetapi juga membantu subjek untuk menyampaikan idea mereka dengan lebih efektif kepada pembaca. Oleh itu, boleh dikatakan bahawa aplikasi SEESAW tidak hanya berperanan sebagai alat bantu ICT tetapi juga sebagai penambah nilai yang penting dalam proses penulisan karangan.

Subjek dapat memberikan sekurang-kurangnya dua idea ketika menulis isi karangan dengan teratur. Karangan subjek telah disemak mengikut rubrik yang disediakan dengan jumlah markah 15 bagi markah penuh. Bahagian isi membawa markah sebanyak 7 markah dan bahagian bahasa pula membawa pemberatan sebanyak 8 markah.

Rajah 3: Data Praujian & Pascaujian

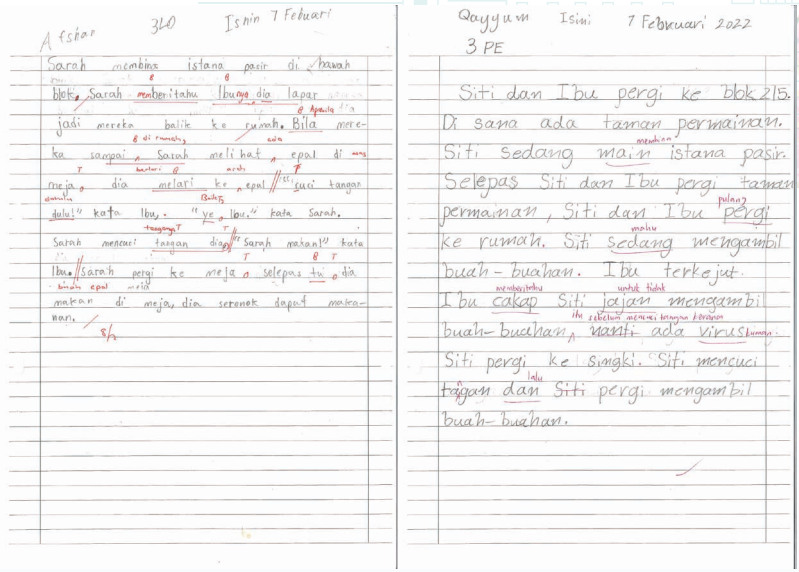


Jadual 2: Markah Karangan Pelajar Praujian & Pascaujian

s/n	Pelajar	Markah Praujian	Markah Pascaujian	Perbezaan Markah
1	A	8	10	+2
2.	B	9	13	+4
3.	C	10	14	+4
4.	D	7	10	+3
5.	E	8	8	0
6.	F	4	7	+3
7.	G	8	15	+7
8.	H	7	9	+2
9.	I	10	15	+5
10.	J	13	15	+2
11.	K	7	11	+4
12.	L	8	9	+1
13.	M	8	11	+3
14.	N	9	12	+3
15.	0	7	9	+2
16.	P	6	8	+2
17.	Q	6	10	+4
18.	R	9	11	+2
19.	S	6	11	+5
20.	T	9	12	+3

Dalam kajian ini, peningkatan pencapaian subjek setelah menggunakan teknik dan intervensi telah diperhatikan. Sebelum intervensi, beberapa subjek hanya mendapat markah rendah seperti band 4 dalam ujian praujian (rujuk contoh hasil pelajar dalam Rajah 4). Namun, selepas intervensi, 4 subjek berjaya mencapai markah tinggi seperti band 1 atau markah 14 hingga 15 dalam penulisan mereka. Beberapa subjek yang sebelumnya berada dalam band 3 semasa praujian telah meningkat prestasi dengan mencapai band 2 atau 1 semasa ujian pascaintervensi. Keseluruhannya, terdapat peningkatan yang baik dan signifikan dalam prestasi pelajar setelah intervensi dilaksanakan (rujuk hasil pelajar dalam Rajah 5). Tambahannya, 19 subjek telah menunjukkan peningkatan markah semasa ujian pascaintervensi.

Rajah 4: Contoh Karangan Subjek untuk Praujian



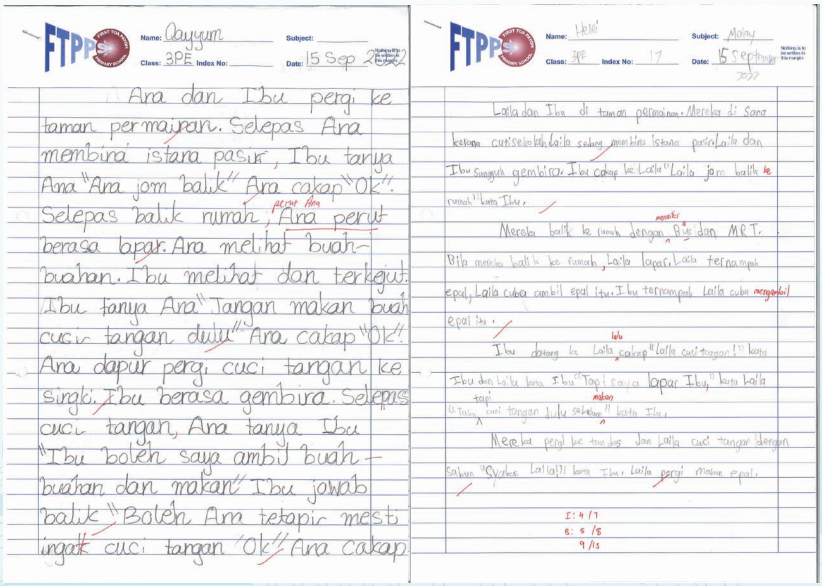
Afsiah 340 Isnin 7 Februari

Sarah membina istana pasir di bawah pokok. Sarah memberitahu Ibunya dia lapar. Jadi mereka balik ke rumah. Bila mereka sampai di rumah, Sarah melihat epal di meja dia melari ke epal itu. Ibu berkata "cuci tangan dulu!" kata Ibu. "Ye Ibu." kata Sarah. Sarah mencuci tangan dia. Sarah makan" kata Ibu. Sarah pergi ke meja selepas tu dia makan epal itu di meja, dia seronok dapat makan epal.

Qayyum Isnin 7 Februari 2022
3 PE

Siti dan Ibu pergi ke blok 215. Di sana ada taman permainan. Siti sedang main istana pasir. Selepas Siti dan Ibu pergi taman permainan, Siti dan Ibu pergi ke rumah. Siti sedang mengambil buah-buahan. Ibu terkejut. Ibu cakap Siti jangan mengambil buah-buahan nanti ada virus. Siti pergi ke singki. Siti mencuci tangan dan Siti pergi mengambil buah-buahan.

Rajah 5: Contoh Karangan Subjek untuk Pascaujian



FTPPS Name: Qayyum Subject: Class: 3PE Index No: Date: 15 Sep 2022

Ana dan Ibu pergi ke taman permainan. Selepas Ana membina istana pasir, Ibu tanya Ana "Ana jom balik" Ana cakap "Ok". Selepas balik rumah, Ana perut berasa lapar. Ana melihat buah-buahan. Ibu melihat dan terkejut. Ibu tanya Ana "Jangan makan buah cuci tangan dulu" Ana cakap "Ok". Ana dapur pergi cuci tangan ke singki. Ibu berasa gembira. Selepas cuci tangan, Ana tanya Ibu "Ibu boleh saya ambil buah-buahan dan makan" Ibu jawab balik "Boleh Ana tetapi mesti ingat cuci tangan" "Ok" Ana cakap

FTPPS Name: Lkkl Subject: Malay Class: 3PE Index No: 17 Date: 15 September 2022

Laila dan Ibu di taman permainan. Mereka di sana ketam cuti selepas Laila sedang membina istana pasir. Laila dan Ibu sungguh gembira. Ibu cakap ke Laila "Laila jom balik ke rumah" kata Ibu.

Mereka balik ke rumah dengan Bus dan MRT. Bila mereka balik ke rumah, Laila lapar. Laila ternampak epal, Laila cuba ambil epal itu. Ibu ternampak Laila cuba mengambil epal Ibu.

Ibu datang ke Laila cakap "Laila cuci tangan!" kata Ibu dan Laila kata Ibu "Tapi saya lapar Ibu" kata Laila tapi "Tetap cuci tangan dulu sebelum makan" kata Ibu.

Mereka pergi ke tandas dan Laila cuci tangan dengan sabun "Syiok Lah la!" kata Ibu, Laila pergi makan epal.

I: 4/7
S: 5/8
9/15

Pratinjauan & Pascatinjauan Soalan Tertutup

Soalan-soalan tinjauan dari nombor 1 hingga 5 merupakan soalan skala Likert 3 mata, berbentuk soalan tertutup. Di bawah tertera dapatan daripada pratinjauan dan pascatinjauan.

Jadual 3: Respons Pelajar Bagi Pratinjauan dan Pascatinjauan Soalan Tetutup

Soalan Tertutup (skala Likert 3 mata)										
	Pratinjauan %				Pascatinjauan %			Perbezaan %		
No.	Soalan-soalan	Ya	Mungkin	Tidak	Ya	Mungkin	Tidak	Ya	Mungkin	Tidak
1.	Adakah kamu seronok menulis karangan?	57.9	10.5	5.3	78.9	21.1	0	+21	+10.5	-5.3
2.	Adakah kamu berasa yakin menulis karangan?	0	63.2	36.8	21.1	68.4	10.6	-+21.1	+5.2	-26.2
3.	Adakah kamu suka menggunakan ICT dalam kelas bahasa Melayu?	52.6	50	0	73.7	26.3	0	+21.1	-23.7	0
4.	Adakah kamu tahu tentang teknik SADBBM?	53	5.3	15.8	73.7	21.1	5.3	+20.7	+15.8	-10.5
5.	Adakah kamu menggunakan teknik SADBBM ketika menulis karangan?	31.6	31.6	36.8	36.8	36.8	26.3	+5.2	+5.2	-10.5

Daripada data yang dikumpulkan, terdapat peningkatan peratusan sekurang-kurangnya 21% dalam semua soalan tinjauan pascatinjauan setelah intervensi dilakukan. Bagi soalan 1 untuk tinjauan, 0% telah memilih pilihan 'tidak' untuk menyatakan yang mereka seronok menulis karangan semasa pascatinjauan. Ada peningkatan sebanyak 21% bagi subjek yang menyatakan 'Ya' dalam pascatinjauan untuk menyatakan bahawa mereka berasa seronok menulis karangan. Bagi soalan 2, peningkatan sebanyak 21% bagi pilihan 'Ya' semasa pascatinjauan dijalankan. Setelah intervensi, subjek berasa lebih yakin untuk menulis karangan. Bagi soalan 3, 73.8% subjek telah menyatakan mereka suka menggunakan ICT dalam kelas Bahasa Melayu setelah intervensi. Ini menunjukkan bahawa subjek suka penggunaan aplikasi SEESAW yang digunakan semasa intervensi dalam pembelajaran karangan.

Bagi soalan 4, hanya 5.3% subjek yang masih tidak tahu tentang teknik SADBBM semasa pratinjauan berbanding dengan 15.8% yang tidak tahu tentang teknik di SADBBM semasa pratinjauan dilakukan. Teknik SADBBM sebenarnya telah didedahkan kepada subjek dalam pembelajaran kefahaman seawal darjah 2 lagi. Kemungkinan 5.3% subjek yang menyatakan masih tidak tahu tentang teknik SADBBM merupakan subjek-subjek yang tidak faham akan teknik ini ataupun subjek yang sering mempunyai masalah dengan kedatangan ke sekolah. Bagi soalan 5 untuk tinjauan ini, masih terdapat 26.3% subjek yang tidak menggunakan teknik SADBBM untuk menulis karangan. Memandangkan subjek ini di peringkat darjah 3, guru-guru akan memberikan masa dan penekanan yang lebih jitu semasa subjek meningkat ke darjah 4. Jadual 3 di bawah merupakan data yang terkumpul daripada pratinjauan dan pascatinjauan. Secara keseluruhannya, terdapat peningkatan yang memberangsangkan antara data pratinjauan dengan pascatinjauan.

Analisis Secara Kualitatif

Pratinjauan & Pascatinjauan - Soalan Terbuka

Soalan-soalan tinjauan nombor 6 dan 7 merupakan soalan yang berbentuk soalan terbuka. Soalan-soalan tersebut dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Di bawah tertera dapatan daripada pratinjauan dan pascatinjauan.

Jadual 4: Hasil Pratinjauan dan Pascatinjauan bagi Soalan Terbuka

Soalan terbuka	Pratinjauan(%)		Pascatinjauan(%)		Perbezaan(%)	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Adakah penggunaan ICT telah membantu kamu menulis karangan. Mengapa?	80	20	95	5	15	-15
Adakah kamu menghadapi kesukaran ketika menulis karangan? Mengapa?	70	30	55	45	-15	-15

Berdasarkan data yang terkumpul, jumlah peratus bagi subjek kajian yang setuju bahawa penggunaan ICT membantu dalam penulisan karangan meningkat sebanyak 15%. Dalam perkara ini dapatan kajian jelas menunjukkan bahawa secara keseluruhan subjek telah meraih peningkatan yang signifikan. Lebih ramai subjek yang mengesahkan bahawa penggunaan ICT membantu mereka dalam meningkatkan kemahiran menulis karangan naratif selaras dengan pandangan yang dinyatakan oleh Dawson, Cavanaugh, dan Ritzhaupt (2008) dan Pourhosein Gilakjani (2014). Antara sebab yang diberikan oleh subjek ialah penerapan ICT memudahkan pemahaman, boleh mendapat maklum balas yang cepat, meningkatkan kerjasama, boleh memperbaik respons mereka dan pembelajaran menjadi lebih mudah difahami dan meningkatkan keseronokan. Selain itu, dapatan kajian juga memaparkan terdapat pengurangan sebanyak 15% subjek yang menghadapi kesukaran ketika menulis karangan selepas intervensi. Antara sebab-sebab yang diberikan adalah "harus menulis lebih daripada 60 patah perkataan, mencari kosa kata yang betul dan penggunaan tanda baca yang betul". Subjek lebih berhati-hati termasuk memilih dan menggunakan kosa kata yang betul dalam penulisan karangan naratif yang mereka hasilkan. Jelas bahawa penerapan teknik SADBBM dan aplikasi SEESAW memberikan impak yang positif kepada subjek.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan keberkesanan teknik SADBBM aplikasi SEESAW dalam meningkatkan kemahiran pelajar untuk menghasilkan isi karangan yang lebih padat. Memandangkan ini kali pertama pelajar darjah tiga didedahkan kepada komponen penulisan karangan, maka dalam pengajaran penulisan, guru harus lebih gigih berusaha dan membimbing pelajar cara mengaplikasikan teknik SADBBM secara sistematik.

Penggunaan teknik SADBBM dalam proses penulisan karangan mempunyai potensi yang baik untuk membina keupayaan penulisan pelajar. Pengajaran penulisan karangan naratif dengan menggunakan teknik SADBBM membolehkan pelajar menambah nilai pada karangan mereka dan menghasilkan karangan yang lebih menarik. Ia membantu pelajar menyusun idea, membantu untuk memulakan karangan mereka dengan cara yang menarik. Pelajar dapat memberikan pengenalan yang jelas dan ringkas kepada topik, memperkenalkan subjek atau watak dalam cerita, menghuraikan dengan ringkas tentang cerita atau tema utama yang hendak dikemukakan, memberikan maklumat tentang kerangka masa atau konteks peristiwa serta menyatakan lokasi atau latar. Kajian juga mendapati pelajar telah menunjukkan peningkatan dalam keyakinan dalam penulisan dengan menggunakan teknik SADBBM.

Diharapkan jika ia dibuat secara berterusan, pelajar akhirnya dapat menulis karangan yang baik. Maka pengukuhan dan pemantauan lanjut dan berterusan perlu dijalankan secara tekal agar pelajar terbiasa hingga menjadi rutin dalam proses penulisan karangan naratif mereka.

RUJUKAN

Sumber dari Internet

Costley, K. C. (2014, October 30). *The Positive Effects of Technology on Teaching and Student Learning*. 2-3. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED554557.pdf

Dawson, Cavanaugh, dan Ritzhaupt (2008). Florida's EETT Leveraging Laptops Initiative and Its Impact on Teaching Practices. December 2008, in *Journal of Research on Technology in Education* 41(2):143-159 DOI:10.1080/15391523.2008.10782526 https://www.researchgate.net/publication/271938065_

Florida's_EETT_Leveraging_Laptops_Initiative_and_Its_Impact_on_Teaching_Practices

Dokchandra, D. (2018). The Effects of Process Writing Approach on Performance of an Overcrowded EFL Writing Class at a University in Thailand. KnE Social Sciences, 3(4), 191–206. https://doi.org/10.18502/kss.v3i4.1931

Hamlin, M. (2011, November). The Writing Process: Step-by-Step Approach Curbs Plagiarism, Helps Students Build Confidence in Their Writing Ability. Retrieved from https://www.facultyfocus.com/articles/effective-teaching-strategies/the-writing-process-step-by-step-approach-curbs-plagiarism-helps-students-build-confidence-in-their-writing-abilities/

Hj. Sabran, R., & Syam, R. (1984). *Kajian Bahasa untuk Pelatih Maktab Perguruan*. Penerbit Fajar Bakti SDN BHD.

I-Sawalha. (2014). Potential Advantages of Process Writing For Students English Language and Literature at Jerash University in Jordan. *International Journal on Studies in English Language and Literature* (IJSELL), 43-44.

Juriah, J. (2015). Implementing controlled composition to improve vocabulary mastery of EFL Students. *Dinamika Ilmu*, 137–162. https://doi.org/10.21093/di.v15i1.200

Pourhosein Gilakjani (2014). A Detailed Analysis over Some Important Issues towards Using Computer Technology into the EFL Classrooms. In *Universal Journal of Educational Research*, v2 n2 p146-153 2014 . https://eric.ed.gov/?id=EJ1053898

Nelson D. L., Archer C. S. (1972). The first letter mnemonic. *Journal of Educational Psychology*, 63, 482–486.

Radović, T., & Manzey, D. (2019). The impact of a mnemonic acronym on learning and performing a procedural task and its resilience toward interruptions. *Frontiers in Psychology*, *10*. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02522

Stalder, D. R. (2005). Learning and Motivational Benefits of Acronym Use in Introductory Psychology. *Teaching of Psychology, 32*(4), 222–228. https://doi.org/10.1207/s15328023top3204_3

18 Penerapan Taksonomi SOLO untuk Mempertingkatkan Kemahiran Penulisan Karangan Naratif

Manisah Osman
manisah_osman@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Yio Chu Kang

Abstrak

Berdasarkan analisis skor untuk peperiksaan di peringkat sekolah, pelajar sering mendapat markah rendah untuk kertas karangan. Dengan itu, pengkaji melaksanakan kajian dan intervensi untuk mempertingkatkan kebolehan pelajar merancang dan menulis karangan. Satu kajian tindakan telah dijalankan bagi meninjau keberkesanan penggunaan senarai semak taksonomi SOLO. Penggunaan elemen naratif (LWP-KH) telah digunakan bagi membolehkan pelajar membuat refleksi untuk meningkatkan kemahiran dalam penulisan karangan. Kajian bersifat kuasi-eksperimen ini menggunakan praujian dan pascaujian tanpa kumpulan kawalan. Data kuantitatfi dan kualititatif juga didapatkan bagi mengukur hasil kajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa elemen naratif (LWP-KH) dan senarai semak taksonomi SOLO dapat membantu pelajar menjana isi cerita dan memperbaik penggunaan bahasa dalam karangan mereka.

Kata Kunci: Taksonomi SOLO, senarai semak, penilaian kendiri, elemen naratif

PENGENALAN

Menulis merupakan salah satu kemahiran asas yang perlu dikuasai oleh setiap pelajar. Di peringkat sekolah rendah, kemahiran menulis mengambil kira proses mengarang yang memerlukan pelajar menjana isi cerita dan mengolahnya dengan menggunakan elemen-elemen penulisan naratif dan aspek bahasa yang kreatif dan teknik penceritaan yang menarik. Pelajar mula belajar menulis karangan dengan pendedahan kepada struktur cerita dan elemen-elemen naratif seperti latar masa dan tempat, watak, dan plot cerita dengan menyertakan konflik dan huraian pada akhir cerita. Ini untuk membolehkan pelajar menulis berdasarkan struktur yang mudah diingat dan dipraktikkan. Oleh yang demikian, pengkaji telah memilih untuk mengaplikasikan taksonomi *Structure of Observed Learning Outcome* (SOLO) bagi membolehkan pelajar membuat penilaian kendiri ke atas pelan penulisan mereka dengan berpandukan struktur elemen naratif – **L**atar, **W**atak **P**lot – **K**onflik dan **H**uraian (LWP-KH) demi meningkatkan kualiti penulisan naratif mereka. Diharapkan dengan inovasi dalam pengajaran guru dapat mempertingkatkan kebolehan pelajar merancang dan menulis karangan

Melalui kaedah ini, setiap kali pelajar menulis sesebuah karangan, mereka diperlukan untuk melakukan penilaian kendiri terhadap draf cerita yang dihasilkan. Hal ini membolehkan mereka menjadi pemikir yang lebih kritis dalam menilai karangan yang dihasilkan dengan berpandukan struktur elemen naratif LWP-KH untuk memastikan bahawa mereka dapat menghasilkan karangan dengan menggunakan Taksonomi SOLO yang lebih tinggi.

PERNYATAAN MASALAH

Masalah yang dihadapi oleh pelajar darjah 5 adalah untuk menghasilkan karangan naratif yang baik. Masalah ini dikenal pasti setelah meneliti karangan naratif yang dihasilkan oleh para pelajar tersebut. Antara masalah yang dihadapi pelajar ialah ketidakmampuan mereka untuk menilai mutu karangan yang mereka hasilkan terlebih dahulu sebelum diserahkan kepada guru untuk diperiksa atau dinilai. Kemahiran menilai amat penting untuk membolehkan pelajar menyemak sendiri karangan yang dihasilkan, membuat pembaikan berdasarkan semakan dan penilaian yang dilakukan sebelum menyerahkan karangan tersebut kepada guru.

Taksonomi SOLO yang diperkenalkan oleh Biggs & Collins pada tahun 1982 (Ozdemir & Yildiz, 2015), merupakan suatu kaedah yang dapat membina kemampuan pelajar untuk menilai pencapaian mereka berdasarkan hasil pembelajaran dengan berpandukan aras kebolehan yang berperingkat. Penyelidik berpendapat hal ini dapat menyemai kemahiran membuat penilaian kendiri dalam diri para pelajar dan menjadi pemangkin motivasi mereka untuk mencapai kriteria kejayaan pada aras yang lebih tinggi. Justeru, pengkaji mahu menguji cuba taksonomi SOLO ini sebagai satu kaedah pengajaran karangan yang diharapkan dapat meningkatkan keupayaan pelajar menulis karangan yang lebih bermutu. Apatah lagi, pada awalnya pelajar-pelajar di peringkat darjah 5 ini ternyata menghadapi kesukaran untuk menghasilkan karangan yang baik.

Penggunaan senarai semak berdasarkan taksonomi SOLO dan kriteria kejayaan memerlukan pelajar untuk menjadi pemikir yang kritis semasa menilai draf karangan mereka. Ini amat membantu mereka untuk menilai dan selanjutnya membuat pemurnian pada karangan mereka supaya dapat meningkatkan kedudukan mereka pada aras SOLO yang lebih tinggi.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan pengaplikasian taksonomi SOLO untuk pelajar membuat penilaian kendiri terhadap karangan yang dihasilkan; dan

2. menilai keberkesanan senarai semak berdasarkan taksonomi SOLO yang berpandukan struktur elemen karangan naratif LWP-KH terhadap pencapaian pelajar dalam penulisan karangan.

KAJIAN LEPAS

Keberkesanan taksonomi SOLO dan penilaian kendiri pelajar terhadap aspek penulisan dapat dilihat kebenarannya melalui kajian-kajian lepas. Pengajaran yang tertumpu kepada pembinaan kemahiran pelajar membuat penilaian kendiri telah dikaji dari semasa ke semasa. Norhafilah Abdullah & Md. Nasir Masran (2021) mendapati bahawa pelajar berupaya menentukan hala tuju pembelajaran mereka dengan adanya hasil pembelajaran dan kriteria kejayaan yang jelas. Hasil kajian mereka juga mendapati bahawa kemahiran membuat penilaian kendiri dan rakan sebaya boleh juga diajarkan kepada pelajar yang mempunyai pencapaian aras rendah. Ini dapat dilakukan secara teratur dengan adanya suasana bilik darjah yang amat menyokong pembelajaran mereka. Malahan, taksonomi SOLO bukan sahaja membantu pelajar untuk memahami kaedah penulisan tetapi membolehkan mereka untuk menilai kebolehan mereka juga.

Satu kajian lain terhadap hubung kait antara penilaian kendiri dan pembelajaran telah dijelaskan dari segi peraturan diri atau *self-regulation* (Andrade, 2010; Panadero and Alonso-Tapia, 2013; Andrade and Brookhart, 2016, 2019; Panadero et al.,

2016b). Pembelajaran berasaskan *self-regulation* ini didapati membolehkan pelajar untuk menetapkan matlamat yang ingin dicapai, memantau dan menangani fikiran, perasaan dan tindakan mereka demi mencapai matlamat tersebut. Malahan, pembelajaran sebegini didapati berkait rapat dengan pencapaian pelajar (Zimmerman and Schunk, 2011). Kajian ini bahkan menunjukkan bahawa penilaian formatif memang berpotensi untuk meninggalkan kesan terhadap pembelajaran berasaskan *self-regulation* (Nicol and Macfarlane-Dick, 2006) tersebut.

Kajian seterusnya yang dijalankan dalam konteks pendidikan di Singapura oleh Rita Zarina Mohd Nazeer dan Safidah Samsudin (2021) mendapati bahawa penilaian kendiri yang dijalankan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) penulisan karangan naratif membolehkan pelajar mencapai aras SOLO yang mereka tetapkan. Akibat daripada hal ini, minat dan keyakinan pelajar dalam penulisan meningkat kerana mereka berupaya menetapkan aras yang mahu dicapai, lantas berusaha untuk mencapainya.

Maka jelaslah daripada tinjauan literatur ini bahawa kajian ke atas penggunaan penilaian kendiri dan taksonomi SOLO ini bukanlah sesuatu yang baharu ataupun tidak penting. Malahan, masih terdapat banyak lagi sebab yang mungkin mendorong sesuatu kajian ke atas kemahiran ini dijalankan. Inilah yang membuat pengkaji terpanggil untuk melakukan kajian mengenai kemahiran menulis berdasarkan taksonomi SOLO dan diperteguhkan dengan penggunaan kaedah penilaian kendiri sebagai tambah nilai kepada kajian-kajian yang lalu.

KAEDAH KAJIAN

Kajian kuasi-eksperimen ini menggunakan reka bentuk praujian dan pascaujian tanpa kumpulan kawalan. Kajian ini menggabungkan kedua-dua data kuantitatif dan kualitatif. Kajian dijalankan ke atas seramai 28 orang subjek dari sebuah kelas darjah 5 di sebuah sekolah rendah.

Subjek Kajian

Pemilihan subjek kajian ini tidak dijalankan secara rawak, sebaliknya melibatkan kesemua 28 orang subjek daripada kelas yang terpilih. Kesemua subjek tergolong dalam kumpulan subjek melebihi aras kebolehan dan pada aras kebolehan (HP[*High Progress*]/MP[*Middle Progress*]) dalam pelajaran Bahasa Melayu. Tiada kumpulan kawalan yang digunakan.

Subjek dalam kumpulan kajian telah didedahkan dan sudah terbiasa dengan penggunaan senarai semak untuk membuat penilaian kendiri bagi kemahiran lisan mereka. Mereka juga telah terlatih untuk menggunakan struktur elemen naratif LWP-KH dalam penulisan karangan. Untuk kajian ini, mereka telah menggunakan senarai semak SOLO yang berpandukan struktur elemen naratif LWP-KH untuk menghasilkan dua buah karangan sepanjang tempoh empat minggu kajian ini dijalankan. Senarai semak itu diaplikasikan bagi draf pertama karangan diikuti dengan pemurnian draf tersebut untuk menghasilkan karangan yang muktamad.

Instrumen Kajian

Instrumen utama untuk kajian ini ialah Senarai Semak Taksonomi SOLO yang berpandukan struktur elemen naratif LWP-KH seperti dalam Jadual 1 yang berikut:

Jadual 1: Senarai Semak Taksonomi SOLO dan Elemen Naratif

ARAS SOLO	KRITERIA KEJAYAAN Saya boleh...	PENCAPAIAN SAYA	CATATAN
Unistruktural	... mengenal pasti elemen naratif (LWP-KH) untuk digunakan dalam karangan saya		
	... menggunakan elemen naratif (LWP-KH) itu dalam karangan saya		
Struktural	... menggunakan elemen naratif (LWP-KH) itu dalam karangan saya		
	... memilih kosa kata dan penanda wacana yang sesuai		
	... mengembangkan idea berdasarkan pengalaman pancaindera		
Perkaitan (Relational)	... menulis karangan saya dengan membuat perkaitan antara: • Kesan Latar pada Plot		
	• Watak; dan		
	• Pembangunan Konflik dan Huraian		
Abstrak Lanjutan (Extended Abstract)	... menulis karangan saya dengan • mengaitkan elemen naratif dengan teratur dan lengkap		
	... menulis karangan saya dengan • menggunakan aspek bahasa dan teknik penceritaan yang pelbagai		

Senarai semak ini memerlukan subjek untuk membaca semula draf karangan yang telah dihasilkan. Kemudian, subjek akan membuat refleksi dengan memikirkan sama ada karangan itu telah membolehkan mereka untuk mencapai aras SOLO lebih tinggi yang menjadi matlamat subjek. Itu menandakan bahawa mereka telah berjaya menulis karangan dengan membuat perkaitan dan menggabungkan elemen naratif dengan aspek bahasa yang baik. Hal ini memerlukan mereka untuk menghasilkan karangan yang mengambil kira perkaitan antara setiap elemen naratif. Ini untuk memastikan bahawa bukan sahaja karangan itu lengkap dengan isi cerita yang diperlukan, tetapi juga dapat menggunakan bahasa yang baik dan teknik penceritaan yang menarik.

Kebolehpercayaan instrumen untuk kajian ini tidak dapat disahkan memandangkan tiada ujian-ujian khusus yang telah dijalankan ke atasnya. Namun, beberapa faktor pemboleh ubah bahan pengajaran termasuklah slaid pengajaran dan tajuk karangan bergambar yang digunakan telah disesuaikan dan disetarakan dengan sebaik mungkin.

Selain daripada skor karangan subjek yang dijadikan bahan praujian dan pascaujian, satu tinjauan untuk mengkaji pandangan subjek terhadap senarai semak dan bahan pengajaran yang digunakan dalam kajian ini telah diadakan pada akhir kajian menerusi borang refleksi. Catatan refleksi subjek kajian menjadi bahan data kualitatif bagi kajian ini.

Prosedur Kajian

Kajian telah dijalankan selama empat minggu untuk membolehkan subjek menghasilkan dua buah karangan yang lengkap. Hal ini kerana subjek memerlukan dua sesi pelajaran karangan yang terdiri daripada dua waktu pelajaran bagi setiap minggu. Ini adalah untuk membolehkan subjek menghasilkan sebuah karangan yang lengkap, dengan mengambil kira proses membina draf dan mengeditnya.

Subjek yang terlibat dalam kajian telah diajarkan tentang struktur cerita dan elemen-elemen naratif seperti latar masa dan tempat, watak, plot cerita termasuk juga perlunya konflik dan huraian pada akhir cerita. Penggunaan bahasa berbunga, penanda wacana serta teknik penceritaan juga diajarkan sepanjang masa pelajaran karangan sejak dari penggal satu lagi. Oleh itu, subjek sudah faham tentang perlunya mereka menggunakan kesemua elemen tersebut dalam karangan mereka.

Sepanjang tempoh kajian dijalankan, tumpuan diberikan terhadap mengenalkan subjek kepada Taksonomi SOLO dan cara membuat penilaian kendiri dengan melakukan refleksi. Hal ini kerana mereka belum pernah terdedah kepada Taksonomi Solo tersebut sebelum ini.

Untuk praujian, data yang digunakan melibatkan analisis skor hasil penulisan karangan subjek untuk ujian *Weighted Assessment 1 (WA1),* yang merupakan penilaian berdasarkan sekolah yang dijalankan dalam penggal 1. Pascaujian pula

melibatkan penganalisisan skor untuk penulisan karangan subjek bagi WA3 yang merupakan penilaian berdasarkan sekolah yang dijalankan dalam penggal 3.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Data yang digunakan dalam kajian ini merupakan hasil daripada tiga sumber utama, iaitu skor praujian dan pascaujian subjek, analisis pencapaian subjek mengikut Taksonomi SOLO dan catatan refleksi mereka.

Kumpulan data yang pertama merupakan skor praujian dan pascaujian. Skor-skor ini kemudiannya dianalisis ukuran min, median dan modnya. Di samping itu, respons subjek kepada senarai semak berdasarkan Taksonomi SOLO dan elemen naratif LWP-KH yang digunakan serta borang refleksi yang diedarkan juga dikumpulkan dan dianalisis mengikut kategori-kategori yang tertentu.

Dapatan kajian yang berdasarkan skor subjek pada praujian dan pascaujian dapat dilihat dalam jadual di bawah ini:

Jadual 2: Skor untuk Praujian dan Pascaujian

	Praujian	Pascaujian
Jumlah subjek	28	28
Min	**23.3**	**25.9**
Median	23	26
Mod	20	28

Daripada skor yang dikumpulkan, terdapat sedikit peningkatan pada ukuran median dan mod dari praujian ke pascaujian. Dapatan ini dikuatkan lagi dengan ukuran min yang jelas menampakkan peningkatan dari 23.3 hingga 25.9 markah. Ini bermakna terdapat peningkatan pada markah purata yang dicapai oleh setiap subjek kajian.

Analisis respons subjek dalam senarai semak untuk karangan 1 dan 2 juga menunjukkan peningkatan pada aras SOLO yang berjaya dicapai oleh mereka. Seramai 21 orang daripada 28 orang subjek telah berjaya menunjukkan peningkatan sebanyak sekurang-kurangnya satu aras SOLO yang lebih tinggi untuk kedua-dua karangan yang mereka hasilkan. Ini merangkumi 75% atau tiga perempat daripada jumlah subjek yang telah berjaya meningkatkan pencapaian aras SOLO mereka.

Catatan refleksi subjek pula terbahagi kepada dua hal utama, iaitu:

- kesan penggunaan Taksonomi SOLO terhadap tahap motivasi mereka untuk memperbaik penulisan karangan; dan
- kesan penggunaan senarai semak berdasarkan Taksonomi SOLO dan elemen naratif LWP-KH terhadap cara mereka berfikir dalam kelas Bahasa Melayu.

Pengkaji telah menganalisis catatan-catatan yang dihasilkan oleh subjek kajian. Perkara-perkara yang ditimbulkan telah dikumpulkan dan disusun mengikut kekerapannya. Dua tema utama bagi setiap bahagian itu telah dikumpulkan berdasarkan kekerapannya diutarakan. Berikut merupakan tema-tema yang paling kerap timbul daripada respons refleksi subjek.

Jadual 3: Kesan Penggunaan Taksonomi SOLO

Kategori	Jumlah respons
Mahu mencapai aras SOLO yang lebih tinggi	28
Tahu cara untuk memperbaik penulisan karangan saya	25

Dapatan daripada refleksi subjek jelas menunjukkan bahawa kesemua subjek bermotivasi untuk mencapai aras SOLO yang lebih tinggi. Ini diikuti dengan dapatan bahawa ramai daripada mereka kini tahu cara untuk memperbaik penulisan

karangan mereka berdasarkan senarai semak SOLO dan elemen naratif LWP-KH.

Dapatan selanjutnya menunjukkan ramai subjek yang mendapati bahawa penggunaan senarai semak berdasarkan taksonomi SOLO dan elemen karangan naratif LWP-KH telah memberi impak terhadap pencapaian mereka dalam penulisan karangan.

Jadual 4: Kesan Penggunaan Senarai Semak

Kategori	Jumlah respons
Penggunaan senarai semak berdasarkan SOLO dan LWP-KH itu membantu saya untuk berfikir secara kreatif.	25
Penggunaan senarai semak berdasarkan SOLO dan LWP-KH itu menjadikan saya lebih sedar tentang pentingnya berfikir secara kreatif.	22

Dapatan kajian yang amat positif ini memang amat dihargai oleh pengkaji. Ini merupakan penanda aras bahawa intervensi yang dilakukan telah membuahkan hasil bagi menambah nilai pencapaian subjek dalam penulisan karangan mereka. Dengan adanya peningkatan terhadap markah karangan dalam WA3, jelas menunjukkan keberkesanan intervensi yang dilaksanakan. Ini ditambah pula dengan dapatan kualitatif yang juga menyokong dapatan kuantitatif kajian ini.

Namun, penelitian yang objektif lagi kritis harus dilakukan demi mengetengahkan suatu perbincangan yang terbuka dan tidak berat sebelah. Ini memandangkan bahawa pada peringkat awal, pengkaji telah pun mengetengahkan beberapa andaian dan keterbatasan kajian.

Dengan mengambil kira semua aspek itu, pengkaji berpendapat beberapa perkara seperti kurangnya kesahan dan kebolehpercayaan pada dapatan kajian, proses pemilihan subjek

dan pembentukan kumpulan kajian yang terbatas, instrumen kajian yang tidak melalui proses pengesahan statistik; dan jangka masa kajian yang agak singkat merupakan beberapa perkara yang boleh diperbaik untuk kajian yang serupa pada masa hadapan.

Walaupun begitu, pengkaji menyambut baik kesan positif lain yang tidak dijangkakan, seperti meningkatnya minat subjek terhadap pelajaran karangan semasa dan setelah kajian ini dijalankan. Daripada pemerhatian pengkaji juga, keterlibatan subjek (*student engagement*) juga meningkat dengan terdapatnya perbincangan dengan rakan sebaya yang aktif sepanjang kajian ini dijalankan. Hal ini memang tidak diduga, tetapi amat menggembirakan.

KESIMPULAN

Mengembangkan potensi intelek pelajar ke tahap kecemerlangan memang menjadi tanggungjawab setiap guru Bahasa Melayu. Hal ini perlu demi melengkapkan pelajar dengan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif dalam mengharungi cabaran pembelajaran dalam abad kedua puluh satu ini. Kemahiran inilah yang perlu dipupuk dan dikembangkan dalam diri para pelajar untuk setiap kemahiran berbahasa, termasuklah kemahiran menulis. Justeru, sudah sewajarnya guru-guru memainkan peranan yang proaktif untuk terus memastikan bahawa pelajar dilengkapkan dengan bukan sahaja minat terhadap pelajaran Bahasa Melayu, tetapi juga berupaya untuk menjadi komunikator yang berjaya, baik secara lisan mahupun tulisan.

RUJUKAN

Buku

Biggs, J., & Collis, K (1982). *Evaluating the Quality of Learning: The SOLO Taxonomy*. New York: Academic Press.

Martin, Steve, (2011). *Using SOLO as a Framework for Teaching.* New Zealand: Essential Resources Educational Publishers Limited.

Othman, Yahya (2005), *Trend dalam Pengajaran Bahasa Melayu, Malaysia:* PTS Media Group Sdn Bhd.

Jurnal

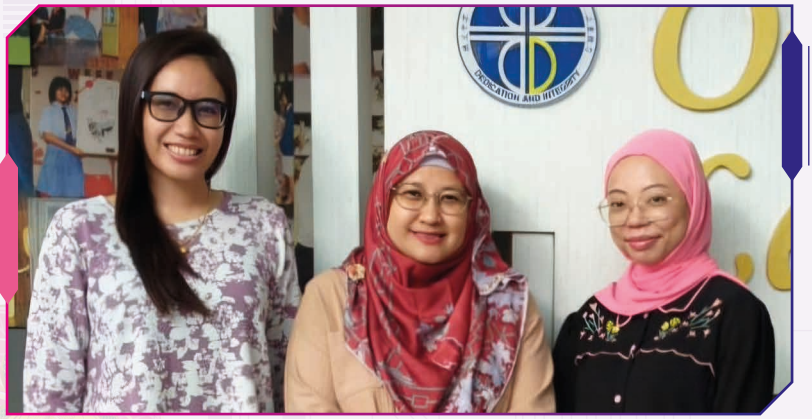
Abdullah, N., & Masran, M. N. (2021). *The Application of Solo Taxonomy in Writing Module Based on Self and Peer Assessment for Primary Level in Malaysia*: A Pilot Study. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 11(6), 186–195.

Sumber dari Internet

Mohd Nazeer, Rita Zarina, & Samsudin, Safidah, (2021). *Seminar Bahasa Melayu 2021*.

Ernesto Panadero, Jesús Alonso-Tapia, Eloísa Reche, (2013). *Rubrics vs. self-assessment scripts effect on self-regulation, performance and self-efficacy in pre-service teachers.* Studies in Educational Evaluation, Volume 39, Issue 3, 2013, Pages 125-132,

19 Penggunaan Maklum Balas bagi Meningkatkan Penyampaian Lisan Pelajar



Siti Norashikin Hassan
siti_norashikin_hassan@schools.gov.sg

Siti Farhanah Mohd Nasir
siti_farhanah_mohd_nasir@schools.gov.sg

Jassika Murni Jasni

Sekolah Menengah Deyi

Abstrak

Para pelajar didapati kurang berkeyakinan bertutur dan mengekspresi diri mereka dalam bahasa Melayu. Hal ini berlaku disebabkan oleh penguasaan kosa kata yang terhad dan kurang membaca. Ini sudah pasti menjejas keyakinan mereka semasa bertutur. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk meneliti keberkesanan penggunaan maklum balas rakan sebaya dan guru dalam meningkatkan kemahiran lisan pelajar dan menggalakkan pembelajaran aktif melalui penghasilan video BookTube. Bagi mencapai matlamat kajian ini, kajian tindakan menjadi kaedah utama kajian manakala alat penilaian TAG dan Tangga Maklum Balas menjadi teras pelaksanaan kajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa maklum balas yang berstruktur mampu meningkatkan mutu penyampaian pelajar melalui pembinaan video BookTube yang dihasilkan serta menggalakkan pembelajaran aktif secara kendiri mahupun kolaboratif.

Kata Kunci: BookTube, maklum balas, pembelajaran aktif, penilaian, penyampaian lisan

PENGENALAN

Antara matlamat Kementerian Pendidikan (MOE) dalam menyemai kemahiran abad ke-21 adalah untuk membina pelajar menjadi penutur yang berkeyakinan dan boleh berkomunikasi dengan efektif. Peralihan fokus dalam bahan pengajaran dan pembelajaran JATi yang dilaksanakan pada tahun 2021 juga menitikberatkan kecekapan penyampaian lisan pelajar.

Dalam kajian ini, kemahiran bertutur menjadi tumpuan kerana kesukaran yang dihadapi pelajar untuk membuat penyampaian secara lisan yang bermutu. Hal ini berpunca daripada penguasaan bahasa yang lemah dan kurangnya pendedahan kepada bahan bacaan dalam bahasa Melayu, lebih-lebih lagi karya sastera bahasa Melayu. Guru telah menjalankan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran bagi menyuntik keseronokan dan unsur autentik dalam penyampaian bahasa Melayu dan wadah BookTube menjadi pilihan. Strategi serampang dua mata ini bertujuan untuk menggalakkan para pelajar membaca karya sastera tempatan dan mengasah kemahiran bertutur dalam bentuk penyampaian di BookTube. Bagi meningkatkan mutu penyampaian pelajar, maklum balas rakan sebaya dan guru yang berstruktur dilaksanakan untuk menggalakkan pembelajaran aktif sama ada secara kendiri mahupun kolaboratif.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pemerhatian guru terhadap prestasi pelajar dalam peperiksaan lisan, guru mendapati para pelajar sering menghadapi kesukaran dalam membuat penyampaian lisan yang lancar. Perbendaharaan kata yang terhad menjejas keyakinan mereka bertutur dalam bahasa Melayu. Kurangnya amalan membaca secara meluas, lebih-lebih lagi karya sastera bahasa Melayu menjejas keupayaan pelajar untuk bertutur dalam bahasa Melayu dengan lancar. Malah, pelajar kini lebih cenderung menggunakan

bahasa Inggeris sebagai bahasa perantaraan berbanding bahasa Melayu. Menurut tinjauan Jabatan Statistik Singapura, dari tahun 2010 hingga 2020, terdapat peningkatan sebanyak 48.3% penduduk Singapura yang kerap bertutur dalam bahasa Inggeris sebagai bahasa utama di rumah berbanding bahasa ibunda. Hal ini menjadi antara faktor yang menyumbang kepada masalah pelajar kurang berkeyakinan bertutur dalam bahasa Melayu, malahan lebih cenderung bertutur dalam bahasa Inggeris.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan penggunaan maklum balas rakan sebaya dan guru bagi meningkatkan penyampaian lisan pelajar dalam video BookTube; dan

2. menggalakkan pembelajaran aktif dalam penghasilan video BookTube.

KAJIAN LEPAS

Menurut M. Mojibur Rahman (2010), kemahiran bertutur merupakan satu proses pengalihan fakta, pendapat, perasaan dan juga nilai. Beliau berpegang pada pendekatan latih tubi yang amat sesuai bagi mengasah penguasaan berbahasa dan mencapai pertuturan yang berkesan. Beliau juga menekankan penguasaan kemahiran bertutur merupakan suatu proses yang memakan masa. Lantas, perlunya perancah-perancah sistematik yang dapat memandu pelajar untuk memperoleh keupayaan bertutur dengan lancar.

Kajian BookTuber yang dijalankan Pardo, B. S. (2023) menjelaskan ciri-ciri BookTuber dengan matlamat menggalakkan pembacaan dan refleksi kesusasteraan dalam diri pelajar. Bahkan, beliau mengesahkan bahawa projek BookTuber berfungsi

sebagai alat yang berkesan untuk meningkatkan kecekapan linguistik, komunikatif, sastera dan digital mereka melalui penghuraian ulasan digital. Sundqvist, P., Reinders, H. dan Lai, C. (2022) turut bersependapat bahawa mereka yang terlibat dalam komuniti BookTuber telah meningkatkan kemahiran berfikir kritis di samping terdorong dengan motivasi untuk terus membuat kemajuan.

Irons, A. dan Elkington, S. (2021) berpandangan bahawa maklum balas merupakan peluang untuk berdialog, dan membantu penerima memainkan peranan aktif dalam pembelajaran mereka. Falchikov, N. (2003) juga menyatakan aktiviti penilaian dikaitkan dengan proses pembelajaran aktif kerana melibatkan perbincangan yang membina dan pemberian maklum balas yang kaya yang membantu pelajar meningkatkan hasil pembelajaran. Maklum balas rakan sebaya merupakan satu proses yang berfaedah untuk pemberi dan penerima maklum balas. Pemberi maklum balas perlu mengenal pasti kerja-kerja yang baik dan menyatakan idea-idea ini dalam bentuk yang koheren, sambil berkomunikasi secara berkesan. Penerima maklum balas mendapat manfaat daripada melibatkan diri dalam pemikiran reflektif berdasarkan komen terperinci yang diterima, lalu bertindak balas dengan sewajarnya kepada maklum balas yang diberikan.

Bagi meningkatkan prestasi pelajar dalam penyampaian lisan, pendidik perlu meneroka maklum balas yang berkesan. Bangert-Drowns et al. (1991), berpendapat bahawa tidak semua maklum balas membawa kepada peningkatan prestasi. Hal ini selari dengan buah fikiran Kluger dan DeNisi (1996) yang mendapati maklum balas mungkin kurang berkesan, malah memudaratkan. Justeru, mereka menekankan keperluan untuk penilaian sistematik dalam memberi maklum balas yang berkesan.

Elufiede, K. dan Stucky, C. B. (2021), mengesyorkan struktur TAG *(Tell something positive, Ask a Question, Give a suggestion)* sebagai perancah sistematik dalam mengajar pelajar memberi maklum balas yang berkesan. Mereka turut menekankan manfaat struktur TAG dalam aktiviti kolaboratif agar perbincangan pelajar terpandu dan tertumpu pada topik perbincangan. Hakikatnya, TAG menyediakan struktur untuk maklum balas rakan sebaya yang teratur. Menurut Chen, J. (2021), terdapat pelbagai kajian yang menunjukkan bahawa latihan maklum balas rakan sebaya boleh membantu pelajar membuat maklum balas yang berkesan, meningkatkan kualiti maklum balas dan membantu rakan sebaya membuat pengubahsuaian yang berkesan pada tulisan mereka sendiri. Selain itu, sikap pelajar terhadap maklum balas rakan sebaya dipengaruhi oleh pengalaman dan perasaan mereka dalam proses maklum balas rakan sebaya. Lantas, pilihan alat penilaian perlulah bernada positif seperti struktur TAG. Pandangan ini disokong oleh Warnock, S. (2009); setiap pelajar perlu belajar cara memberi maklum balas khusus yang berguna dan tidak menyakitkan.

Tidak dapat dinafikan, maklum balas daripada pelbagai sumber penting bagi meningkatkan prestasi pelajar. Kajian Gielen et al. (2010) mendapati bahawa pelajar menganggap rakan sebaya bukan sebagai "kuasa pengetahuan". Berbanding maklum balas guru yang diterima begitu sahaja tanpa menyoal, maklum balas rakan mendorong pelajar untuk mencari pengesahan lantaran membawa kepada pemahaman yang lebih mendalam, sekaligus menanam kemahiran metakognisi dalam diri pelajar.

Ritchhart, R. dan Church, M. (2020) menyatakan bahawa maklum balas yang baik akan membawa kepada penambahbaikan dan pembelajaran. Lantas, maklum balas guru perlu memberi tumpuan kepada kekuatan dan kelemahan, dan berorientasikan tindakan-penyelesaian. Alat penilaian Tangga Maklum Balas

(*Ladder of Feedback*) yang dipelopori oleh Daniel Wilson dan Dave Perkins menyediakan struktur berguna untuk guru memberi maklum balas kepada pelajar. Tangga Maklum Balas yang terdiri daripada 4 tahap bersifat konstruktif ini bermula dari tangga paling bawah iaitu Perjelas *(Clarify),* diikuti dengan Hargai *(Value)*, Prihatin *(Concern)* dan yang terakhir, Saran *(Suggest)*. Menurut Dave Perkins, Tangga Maklum Balas merupakan alat penilaian yang bersifat komunikatif, mengekalkan ciri-ciri positif dan membina sesuatu idea ke arah pembaikan.

Berdasarkan kajian literatur yang dirujuk, jelas menegaskan akan kepentingan penilaian rakan sebaya dan guru dalam memberikan maklum balas bagi menyokong pembelajaran pelajar yang berkesan. Oleh sebab itu, pengkaji telah memberikan penekanan pada penerapan penilaian rakan sebaya dan guru dari segi pemberian maklum balas yang berkesan dan konstruktif bagi meningkatkan kemahiran bertutur pelajar dalam kajian yang dijalankan.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan Kajian Tindakan. Pengumpulan data adalah berdasarkan kaedah kuantitatif dan kualitatif. Bagi kaedah kuantitatif, data yang diperoleh daripada praujian dibandingkan dengan data daripada pascaujian. Kedua-dua praujian dan pascaujian merupakan rakaman video BookTube sepanjang 3 hingga 5 minit. Bagi kaedah kualitatif, data diperoleh daripada tinjauan pascaujian.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 15 subjek Menengah 3 daripada dua kelas yang berbeza berdasarkan tahap keupayaan dalam kemahiran Bahasa Melayu. Kelas 3 Ekspres terdiri daripada 10 subjek yang merupakan gabungan 3 subjek kajian daripada kelas Ekspres,

4 subjek daripada kelas aliran Normal Akademik yang mengambil SBB (Ekspres) dan 3 subjek daripada kelas aliran Normal Teknikal yang mengambil SBB (Ekspres). Kelas 3 Normal Akademik pula terdiri daripada 5 subjek yang merupakan gabungan 3 subjek kajian daripada kelas Normal Akademik dan 2 subjek daripada aliran Normal Teknikal yang mengambil SBB (Normal Akademik).

Kumpulan subjek ini dipilih kerana telah didedahkan kepada aktiviti-aktiviti maklum balas rakan sebaya sejak di Menengah 2 dan mempunyai kemahiran asas memberi maklum balas.

Instrumen Kajian

Instrumen utama yang digunakan ialah perbandingan data yang diperoleh semasa praujian dan pascaujian. Satu praujian yang merupakan video BookTube draf pertama telah digunakan bagi menilai keupayaan subjek dalam penyampaian lisan serta mendiagnosis kesukaran yang dihadapi subjek dalam bertutur dengan lancar dan yakin. Dalam praujian tersebut, para subjek dikehendaki melalui pembelajaran secara *asynchronous*. Pakej pembelajaran aktif secara kendiri dalam wadah SLS yang disediakan merangkumi empat bahagian seperti yang tertera dalam Jadual 1 di bawah:

Jadual 1: Pakej SLS

	Komponen	Bahan-bahan
a.	Pengenalan kepada unsur-unsur sastera	• 2 Video PowerPoint dan 2 video Powtoon
b.	Bahan Rujukan ulasan buku dan BookTube	• 2 contoh ulasan buku ePustaka Berita Mediacorp • 2 video BookTube dari lelaman YouTube
c.	Contohan dan Demonstrasi Guru	• Cerpen, Bedah Cerpen, skrip dan video BookTube
d.	Tugasan BookTube	• Arahan tugasan • Senarai buku penulis tempatan Lembaga Perpustakaan Negara (21 tajuk) dan Sekolah Menengah Deyi (16 tajuk) • Rubrik penilaian

Instrumen-instrumen lain yang menggalakkan pembelajaran aktif dalam proses intervensi adalah seperti berikut:

1. Wadah Padlet sebagai platform utama bagi aktiviti kolaboratif yang membolehkan rakan sebaya dan guru memberikan maklum balas bertulis dan membaca maklum balas rakan sebaya bagi video BookTube draf pertama.
2. Struktur maklum balas TAG dimanfaatkan oleh para subjek dan struktur Tangga Maklum Balas dimanfaatkan oleh guru.
3. Alat sokongan penilaian rakan sebaya menggunakan senarai semak, panduan TAG dan rubrik penilaian.

Pascaujian merupakan sebuah video BookTube draf kedua setelah subjek melalui proses intervensi yang merupakan maklum balas guru dan rakan sebaya.

Bagi mengumpulkan data kualitatif, borang soal selidik yang terdiri daripada 4 bahagian soalan tertutup telah disediakan dalam bentuk Google Form. Item-item yang diajukan berdasarkan skala Likert 4 mata iaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Soalan-soalan yang diajukan adalah berkenaan Keberkesanan dan Penggunaan Maklum Balas, Alat Sokongan Penilaian Rakan Sebaya, Wadah ICT dan Cabaran Subjek. Borang soal selidik diakhiri dengan dua soalan respons bebas.

Prosedur Kajian

Kajian ini telah dijalankan sebanyak dua kitaran selama tujuh bulan. Berdasarkan maklumat dan data yang diperoleh daripada dapatan praujian, pengkaji melakar aktiviti-aktiviti yang sesuai bagi memenuhi keperluan pembelajaran subjek. Pengkaji telah menjalankan aktiviti prapelajaran Pembelajaran Berbalik (*Flipped*

Classroom) melalui pakej kursus SLS untuk memperkenalkan subjek kepada unsur-unsur sastera, contohan ulasan buku dan BookTube serta senarai buku-buku karya penulis tempatan yang disarankan. Jadual 2 menjelaskan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Jadual 2: Proses Pelaksanaan Pengajaran

Tahap 1 (Pembelajaran Berbalik) - Subjek melalui pakej kursus SLS secara kendiri	
Pengenalan kepada unsur-unsur sastera	Para subjek dikehendaki menonton video PowerPoint Cameo & Powtoon yang memperkenalkan mereka kepada unsur-unsur sastera berikut: 1. Tema dan persoalan 2. Plot 3. Watak dan perwatakan 4. Pengajaran Di akhir setiap segmen unsur sastera, para subjek perlu menjawab soalan susulan yang mengukur pemahaman subjek.
Bahan rujukan	Para subjek harus meneliti beberapa contoh ulasan buku yang diberikan, iaitu dalam bentuk bertulis dan video. Kemudian, memberi pendapat tentang ulasan-ulasan buku tersebut.
BookTube Nasi Ambeng	Para subjek dapat melihat proses penghasilan sebuah video BookTube dari awal hingga akhir yang dilalui oleh guru. Proses persiapan mengikut urutan ialah: 1. Pembacaan cerpen Nasi Ambeng 2. Analisis cerpen melalui Bedah Cerpen Nasi Ambeng 3. Penyiapan skrip BookTube Nasi Ambeng 4. Penghasilan video BookTube Nasi Ambeng Para subjek dapat menggunakan bahagian ini sebagai rujukan kerana mereka akan melalui proses yang sama dalam menghasilkan video BookTube sendiri. Setelah menonton contohan video BookTube guru, mereka perlu memberi pendapat di akhir bahagian ini.
Arahan tugasan BookTube	Para subjek diberikan arahan tentang praujian yang perlu diselesaikan. Senarai buku-buku penulis tempatan dari perpustakaan sekolah dan NLB, serta rubrik pemarkahan disertakan bagi rujukan subjek.

Praujian - Subjek melalui proses penghasilan video BookTube draf pertama	
Tugasan BookTube	Subjek perlu memilih buku, membaca sebuah cerpen dan melengkapkan lembaran Bedah Cerpen. Ketika menghasilkan skrip, subjek perlu memilih dua unsur sastera yang ingin diulas iaitu sama ada tema, plot, perwatakan atau pengajaran. Kemudian, subjek akan merakam dan mengedit video praujian.
Tahap 2 - Maklum balas rakan dan guru di Padlet	
Peneguhan unsur-unsur sastera	Berdasarkan pemerhatian guru, setelah menyemak skrip BookTube praujian, peneguhan bagi unsur-unsur sastera telah dilaksanakan secara bersemuka di dalam kelas.
Maklum balas rakan - TAG	Subjek perlu bekerjasama dalam kumpulan dan menonton video draf pertama rakan-rakan lain untuk menilai dan memberi maklum balas bertulis di Padlet dengan menggunakan alat penilaian TAG.
Maklum balas guru - Tangga Maklum Balas	Guru mengadakan sesi persidangan dengan subjek secara individu di luar waktu sekolah untuk membantu subjek dalam aplikasi unsur-unsur sastera bagi cerpen pilihan mereka. Guru turut mencatatkan maklum balas bertulis dan markah yang diperoleh bagi video draf pertama di ruang Padlet yang sama.
Pascaujian - Subjek menghasilkan video BookTube draf kedua berdasarkan maklum balas	
Pembaikan tugasan BookTube	Berdasarkan maklum balas yang diterima, subjek perlu memperbaik skrip masing-masing dan menghasilkan video draf kedua. Sebagai sokongan tambahan, para subjek menghadiri Bengkel Penyampaian oleh DJ Ria Mediacorp melalui Program Skuad Serbu Sekolah.

Dalam menghasilkan video BookTube, para subjek boleh merujuk kepada bahan-bahan dalam wadah SLS dan Padlet, video-video rakan-rakan lain serta maklum balas rakan dan guru, yang telah dimuatnaikkan sepanjang proses pembelajaran. Markah bagi kedua-dua video BookTube dicatatkan dan diambil sebagai data praujian dan pascaujian bagi tujuan analisis. Akhir sekali, bagi menutup kajian ini, para subjek menyelesaikan tinjauan pascaujian.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Bagi mengukur sejauh mana penyampaian lisan subjek dalam video BookTube telah dapat ditingkatkan melalui maklum balas, data kuantitatif telah diperoleh dengan membandingkan markah praujian (video BookTube draf pertama) dengan markah pascaujian (video BookTube draf kedua).

Jadual 3 memaparkan peningkatan markah purata bagi komponen gaya penyampaian, isi dan jumlah keseluruhan dalam pascaujian. Peningkatan ini dilihat dalam markah min 3E, 3NA dan gabungan kedua-dua kelas. Bagi markah keseluruhan, markah purata praujian para subjek 3E adalah 25.7 dan kenaikan markah sebanyak 11.3 kepada 37 dalam markah pascaujian. Markah min para subjek 3NA pula meningkat sebanyak 11.4 daripada 22.2 kepada 33.6.

Markah min bagi gaya penyampaian meningkat sebanyak 4.3 bagi 3E, 3.2 bagi 3NA dan 3.94 secara keseluruhan. Markah min bagi isi pula meningkat sebanyak 5.2 bagi 3E, 6.6 bagi 3NA dan 8.66 secara keseluruhan. Peningkatan markah ini menunjukkan bahawa daripada usaha inovasi dan intervensi yang dijalankan, subjek lebih sedar akan ciri-ciri penyampaian video BookTube yang baik dan memperbaik isi berdasarkan maklum balas guru dan rakan sebaya dan telah subjek mengambil tindakan terhadap maklum balas yang diberikan.

Namun, peningkatan adalah lebih ketara bagi komponen isi kerana melalui persidangan secara individu, guru telah memberikan maklum balas tentang kesilapan dan kekeliruan subjek dalam menganalisis cerpen. Para subjek juga dikehendaki melakukan pembetulan dan pembaikan isi dan menyiapkan skrip kedua berdasarkan maklum balas tersebut. Namun, bagi gaya penyampaian, walaupun maklum balas dan rubrik penilaian diberikan, ia merupakan usaha subjek sepenuhnya untuk

memastikan penyampaian i) jelas, lancar dan yakin; ii) intonasi pelbagai dan sesuai; iii) gaya dan ekspresi menarik.

Bagi meneliti taburan pencapaian subjek 3E dan 3NA secara keseluruhan, sisihan piawai sebanyak 3.30 bagi pascaujian menunjukkan tahap keupayaan subjek yang rencam dan berbeza.

Jadual 3: Dapatan Praujian dan Pascaujian

	Markah	Praujian (Mean)	Pascaujian (Mean)	Saiz Berkesan (Effect Size)
3E	Gaya Penyampaian (20m)	10.4	14.7	**4.3**
	Isi (20m)	9.4	14.6	5.2
	Keseluruhan (50m)	25.7	37	11.3
	Sisihan Piawai (SD)	2.45	2.75	-
3NA	Gaya Penyampaian (20m)	9.6	12.8	**3.2**
	Isi (20m)	7.2	13.8	6.6
	Keseluruhan (50m)	22.2	33.6	11.4
	Sisihan Piawai (SD)	2.93	3.14	-
3E & 3NA	Gaya Penyampaian (20m)	10.13	14.07	**3.94**
	Isi (20m)	5.67	14.33	8.66
	Keseluruhan (50m)	24.53	35.87	11.34
	Sisihan Piawai (SD)	3.09	3.30	-

Dapatan kualitatif daripada tinjauan pascaujian dalam Jadual 4 menunjukkan pandangan subjek berkenaan keberkesanan maklum balas. Secara purata, para subjek sangat bersetuju bahawa maklum balas daripada kedua-dua guru dan rakan sebaya dapat memperbaik komponen isi dan penyampaian, lantas membantu mereka meningkatkan mutu penghasilan video BookTube yang terakhir secara keseluruhan.

Jadual 4: Dapatan Soal Selidik tentang Keberkesanan dan Penggunaan Maklum Balas

Bil.	Item	Nilai
1	Maklum balas rakan sebaya menerusi TAG dapat membantu saya memperbaik gaya penyampaian saya.	3.67
2	Maklum balas guru menerusi Tangga Maklum Balas dapat membantu saya memperbaik gaya penyampaian saya.	3.4
3	Maklum balas rakan sebaya menerusi TAG dapat membantu saya memperbaik komponen isi BookTube saya.	3.4
4	Maklum balas guru menerusi Tangga Maklum Balas dapat membantu saya memperbaik komponen isi BookTube saya.	3.67
5	Maklum balas rakan sebaya membantu saya menyedari kekurangan video BookTube saya dari segi isi dan penyampaian.	3.27
6	Maklum balas guru membantu saya menyedari kekurangan video BookTube saya dari segi isi dan penyampaian.	3.6
7	Maklum balas guru secara bersemuka (persidangan guru) berkesan dalam membantu saya meningkatkan mutu penghasilan video BookTube saya yang terakhir.	3.6
8	Saya menggunakan saranan dan maklum balas rakan sebaya dalam meningkatkan prestasi video BookTube yang terakhir.	3.4
9	Saya menggunakan saranan dan maklum balas guru dalam meningkatkan prestasi video BookTube yang terakhir.	3.67
10	**Pada pendapat kamu, adakah maklum balas guru dan rakan sebaya berkesan dalam membantu kamu meningkatkan mutu penyampaian video BookTube kamu?**	
	Maklum balas guru membantu saya kerana ia lebih senang untuk difahami.	Ya, guru saya menerangkan cara untuk perbaiki dengan lebih baik.
	Maklum balas guru tentang gaya penyampaian dan bahasa lebih saya fahami dan lebih berkesan.	Ya, maklum balas guru lebih membantu saya kerana ia lebih jelas.

	Ya, saya dapat memahami perspektif orang lain yang menonton BookTube saya. Jadi, maklum balas guru dan rakan sebaya berkesan kerana mereka memberitahu cara saya boleh meningkatkan mutu penyampaian saya.	Maklum balas guru dan rakan sebaya berkesan untuk mengenal pasti masalah teknikal dan bahasa. Ulasan buku saya lebih difahami dan penjelasan saya lebih terperinci.
	Maklum balas guru dan rakan sebaya sangat berguna kerana saya dapat mengetahui kelemahan saya dan cara untuk memperbaiknya.	Ya, kerana ia membantu saya melihat bahagian yang harus saya huraikan atau bahagian cerpen yang saya salah fahami.

Jadual 5: Panduan Skala Likert 4 Mata

Rujukan Skala	Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Nilai	1	2	3	4
Julat Mata	0.99 - 1.00	1.00 - 1.99	2.00 - 2.99	3.00 - 4.00

Penelitian lanjut menerusi perbandingan skor menunjukkan dari segi gaya penyampaian, para subjek berpendapat bahawa maklum balas rakan sebaya menerusi TAG lebih banyak membantu mereka berbanding maklum balas guru menerusi Tangga Maklum Balas. Sebaliknya, dari segi komponen isi, maklum balas guru lebih banyak membantu mereka berbanding maklum balas rakan sebaya. Hal ini dapat difahami kerana para subjek akur akan pengetahuan guru yang lebih luas dalam membimbing mereka memahami dan menganalisis cerpen yang dibaca.

Malahan, secara keseluruhan, keberkesanan maklum balas guru meraih skor yang lebih tinggi dalam membantu subjek menyedari kekurangan video BookTube dari segi isi dan penyampaian. Mereka juga sangat bersetuju akan keberkesanan persidangan guru dalam meningkatkan mutu penghasilan video BookTube. Penggunaan saranan dan maklum balas guru dalam

meningkatkan prestasi video juga meraih skor yang lebih tinggi berbanding rakan sebaya.

Respons terbuka para subjek menunjukkan bahawa para subjek akur akan kesan positif maklum balas. Antaranya, mereka dapat memahami perspektif orang lain, mengetahui kelemahan dan salah faham serta cara untuk memperbaiknya. Mutu penyampaian juga dapat ditingkatkan dari segi ulasan yang lebih jelas dan penerangan yang lebih terperinci. Keberkesanan maklum balas guru juga lebih menyerlah kerana penerangan yang lebih jelas, lebih mudah difahami dan lebih berkesan.

Jadual 6: Dapatan Soal Selidik tentang Alat Sokongan Penilaian Rakan Sebaya

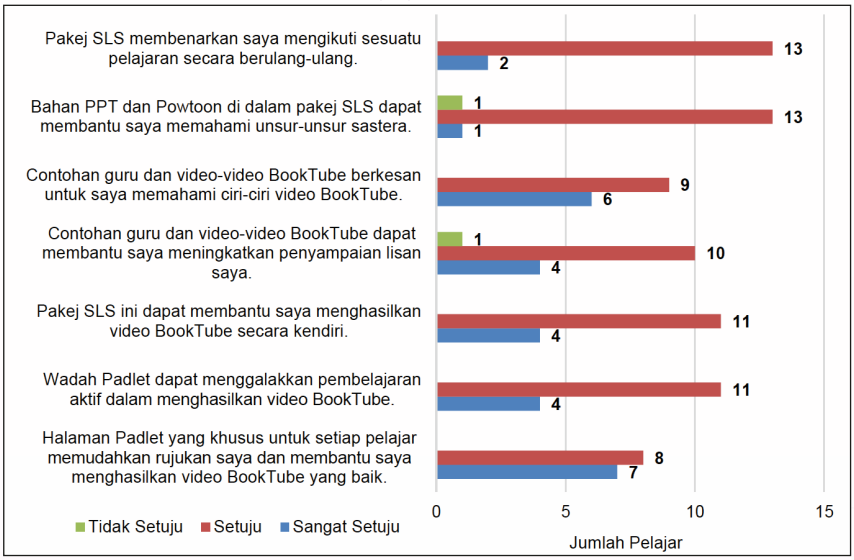
Bil	Item	Nilai
1	Penggunaan senarai semak membantu saya menilai dan memberi maklum balas yang terarah kepada rakan sebaya.	3.33
2	Penggunaan Panduan TAG (Pemula Ayat) membantu saya menilai dan memberi maklum balas yang berkesan kepada rakan sebaya	3.53
3	Penggunaan rubrik penilaian membantu saya menilai dan memberi maklum balas yang relevan kepada rakan sebaya.	3.33

Jadual 6 meneliti penggunaan alat sokongan penilaian rakan sebaya. Dalam memberi maklum balas yang berkesan, para subjek perlu diperkasakan dengan alat sokongan yang relevan dan sesuai. Dapatan soal selidik menunjukkan para subjek sangat bersetuju bahawa penggunaan senarai semak, panduan TAG (pemula ayat) dan rubrik penilaian membantu mereka dalam memberi maklum balas yang terarah, berkesan dan relevan kepada rakan sebaya.

Rajah 1 memaparkan pandangan para subjek berkenaan penggunaan wadah ICT seperti SLS, Powtoon dan Padlet. Majoriti subjek memberikan reaksi positif akan peranan wadah ICT dalam

menggalakkan pembelajaran aktif dan kendiri dalam penghasilan video BookTube dari draf pertama hingga yang terakhir. Bahkan, kesemua subjek akur bahawa wadah Padlet dapat menggalakkan pembelajaran aktif dalam menghasilkan video BookTube. Hal ini kerana setiap subjek mempunyai halaman Padlet yang khusus bagi guru dan rakan sebaya mencatatkan segala maklum balas dan menjadi rujukan subjek dalam memperbaik mutu penyampaian video BookTube masing-masing. Dengan ini, wadah ICT memainkan peranan penting bagi menyokong aktiviti kolaboratif dalam memberi maklum balas dan meningkatkan pengalaman pembelajaran aktif subjek.

Rajah 1: Dapatan Soal Selidik tentang Wadah ICT



Jadual 7: Dapatan Soal Selidik tentang Cabaran Subjek

Bil.	Item		Nilai
1	Saya menghadapi kesukaran memahami unsur sastera		3.13
2	Saya menghadapi kesukaran menganalisis cerpen yang saya baca.		3.07
3	Saya menghadapi kesukaran menyiapkan skrip BookTube.		3.13
4	Saya menghadapi kesukaran membuat penyampaian BookTube yang baik.		3.26
5	**Apakah cabaran-cabaran yang kamu hadapi dalam menghasilkan video BookTube kamu sendiri?**		
	Tidak mudah untuk saya mengekspresikan diri dengan baik, lalu menjejas gaya penyampaian saya.	Dari segi gaya penyampaian dan bagaimana saya patut berbual di hadapan kamera.	
	Saya asyik-asyik berbual seperti robot semasa merakam video dan tidak ekspresif.	Membuat ekspresi saya lebih baik dan lebih bertenaga.	
	Saya asyik melihat skrip apabila merakam video BookTube saya.	Menganalisis cerpen sebab saya tidak faham jalan cerita.	
	Memahami buku yang saya pilih.	Menyiapkan skrip.	

Jadual 7 memaparkan pelbagai cabaran yang dihadapi subjek sepanjang proses menghasilkan video BookTube draf pertama dan terakhir mereka. Dapatan menunjukkan cabaran terbesar yang dihadapi subjek adalah dalam membuat penyampaian BookTube yang baik. Perkara ini juga disebutkan dalam respons terbuka subjek. Antaranya, subjek mengatakan tidak mudah untuk mengekspresikan diri dengan baik, kaku dan tidak ekspresif dan kecenderungan untuk melihat skrip ketika merakam video.

Berdasarkan analisis dapatan kualitatif dan kuantitatif, dapat dirumuskan bahawa maklum balas yang berstruktur berupaya meningkatkan mutu penyampaian subjek dalam video BookTube serta menggalakkan pembelajaran aktif. Dalam kajian ini, TAG dan Tangga Maklum Balas (*Ladder of Feedback*)

menawarkan struktur yang sistematik dan terpandu dalam memberi maklum balas. Pemilihan struktur yang sesuai dengan profil pemberi maklum balas juga penting bagi memastikan proses memberi dan menerima maklum balas itu lancar dan berkesan. TAG didapati sesuai bagi penilaian rakan sebaya kerana sifatnya yang lebih mesra subjek, bernada positif dan tertumpu terhadap kekuatan sahaja. Tangga Maklum Balas pula lebih sesuai sebagai alat penilaian guru kerana tertumpu kepada kekuatan dan kelemahan, lantas memerlukan pengetahuan yang lebih mendalam daripada 'autoriti ilmu'. Yang jelas, maklum balas guru dan rakan sebaya berupaya meningkatkan prestasi subjek dan melibatkan subjek dalam pemikiran reflektif sebagai pemberi dan penerima maklum balas.

Namun begitu, keberkesanan maklum balas juga sangat bergantung kepada usaha subjek untuk bertindak melaksanakan saranan yang diberikan guru dan rakan sebaya. Tanpa tindakan daripada subjek, intervensi menjadi usaha yang sia-sia.

Dalam kajian ini, persiapan bagi video BookTube draf pertama memerlukan para subjek menjalani pembelajaran aktif dan kendiri. Pelbagai bahan pengajaran sastera telah dimuatnaikkan ke SLS untuk bacaan dan rujukan subjek. Walaupun tujuannya adalah untuk menggalakkan pembelajaran aktif melalui Pembelajaran Berbalik *(Flipped Classroom)*, peneguhan perlu dilakukan di dalam kelas kerana para subjek masih kurang memahami unsur-unsur sastera dan mengaplikasikannya kepada cerpen yang dibaca. Bagi persiapan video BookTube draf kedua pula, pembelajaran aktif secara kolaboratif lebih memainkan peranan dalam proses memberi dan menerima maklum balas.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, dapatan yang diperoleh menunjukkan bahawa kajian ini telah berjaya mencapai matlamatnya meneliti keberkesanan penggunaan maklum balas rakan sebaya dan guru bagi meningkatkan penyampaian lisan pelajar dalam video BookTube dan menggalakkan pembelajaran aktif dalam penghasilan video Book Tube. Pada awalnya, pelajar tidak pernah terdedah kepada BookTube dan perlu menyaksikan pelbagai video BookTube untuk dijadikan contoh. Para pelajar perlu melalui proses yang bertahap-tahap, daripada memilih buku, membaca, menganalisis dan mengulas buku, menulis skrip, menyampaikan ulasan, memberi dan menerima maklum balas serta memperbaik skrip dan penyampaian terakhir.

Proses yang dilalui amat memperkaya pengetahuan dan kemahiran pelajar kerana melibatkan pelbagai peringkat kemahiran bahasa iaitu kemahiran mendengar dan melihat, membaca, menulis dan bertutur. Projek BookTube ini memberikan pelajar pengalaman menggunakan bahasa bagi tujuan yang autentik, sekaligus membuat pelajar menyedari akan kerelevanan bahasa ibunda. Dari pengalaman ini, pelajar sedar akan kenyataan bahawa tidak mudah untuk menjadi seorang BookTuber yang dapat menarik perhatian penonton. Akhir kata, maklum balas guru dan rakan sebaya memainkan peranan yang sama seperti kritikan, teguran dan saranan yang diterima BookTuber di media sosial yang bertujuan untuk menambahbaikkan kandungan dan penyampaian.

RUJUKAN

Bangert-Drowns, R.L., Kulik, C-L. C., Kulik, J. A., & Morgan, MT. (1991). *The Instructional Effect of Feedback in Test-like Events*. Volume 61, Issue 2. Dipetik pada 21 Oktober 2023 daripada https://doi.org/10.3102/00346543061002213

Chen, Jialiang. (2021). *Research on the Effect of Peer Feedback Training in English Writing Teaching - A Case Study of Students in Business English Major.* English Language Teaching; Vol. 14, No. 6; 2021, 12–24. Dipetik pada 21 Oktober 2023 daripada https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1302597.pdf

Ching, Y.-H. & Hsu, Y.-C. (2013). Peer Feedback to Facilitate Project-Based Learning in an Online Environment. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 14(5), 258–276. Dipetik pada 19 Oktober 2023 dari https://doi.org/10.19173/irrodl.v14i5.1524

Department of Statistics, Singapore. Census of Population 2020: *Literacy and Home Language*. Dipetik pada 20 Oktober 2023 dari https://www.singstat.gov.sg/-/media/files/visualising_data/infographics/c2020/c2020-literacyhomelanguage.pdf

Elufiede, K. & Stucky, C. B. (2021). *Strategies and Tactics for Multidisciplinary Writing*. United States of America: IGI Global.

Falchikov, N. (2003). *Learning Together: Peer Tutoring in Higher Education*. Routledge, New York.

Gielen, S., Peeters, E., Dochy, F., Onghena, P., & Struyven, K. (2010). *Improving the Effectiveness of Peer Feedback for Learning.* Dipetik pada 21 Oktober 2023 daripada https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2009.08.007

Irons, A. dan Elkington, S. (2021). *Enhancing Learning Through Formative Assessment and Feedback*. Routledge;Taylor & Francis, New York.

Kluger & DeNisi, (1996). *Feedback Effectiveness: Can 360-degree appraisals be improved?* Dipetik pada 21 Oktober 2023 daripada https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/AME.2000.2909845

Pardo, B. S. (2023). *BookTuber: promoting reading and literacy in the classroom among Spanish pre-service teachers through a video review*. Dipetik pada 21 Oktober 2023 daripada https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/lit.12346

Rahman, M. M. (2010). *Teaching Oral Communication Kills: A Task-based Approach*. ESP World, Issue 1 (27), Volume 9. Dipetik pada 21 Oktober 2023 daripada https://www.researchgate.net/publication/282842757_Teaching_Oral_Communication_Skills_A_Task-based_Approach

Ritchhart, R. & Church, M. (2020). *The Power of Making Thinking Visible: Practices to Engage and Empower All Learners*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Sundqvist, P., Reinders, H. & Lai, C. (2022). *The Routledge Handbook of Language Learning and Teaching Beyond the Classroom*. Routledge;Taylor & Francis, New York.

Warnock, S. (2009). *Teaching Writing Online: How & why*. National Council of Teachers of English. Kenyon Road, Urbana.

20 Keberkesanan Strategi HITS dan Mnemonik IMBaK dalam PdP Penulisan Fungsional

Rafiqah Sani
rafiqah_sani@schools.gov.sg

Hazlian Karim
hazlian_karim@schools.gov.sg

Faheema Mohamad
Nur Huda Mohamed Ali

Sekolah St. Patrick

Abstrak

Pelajar sering menghadapi kesukaran menghasilkan penulisan fungsional yang baik dan berkualiti. Pelajar didapati hanya mampu menyatakan idea yang relevan tetapi tidak dapat menyokong idea tersebut dengan memberikan huraian yang kukuh. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk menyokong pembelajaran pelajar dan meningkatkan kemahiran mereka untuk menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti dengan menggunakan mnemonik IMBaK dan *High Impact Teaching Strategies* (HITS). Kajian ini dijalankan sepanjang penggal dua dan melibatkan dua buah kelas Menengah 2 aliran Ekspres dan Normal Akademik. Dapatan kajian menunjukkan keberkesanan penggunaan mnemonik IMBaK dan strategi HITS dalam meningkatkan kemahiran pelajar untuk mengembangkan bahagian isi bagi penulisan fungsional. Tambahan, keyakinan pelajar untuk menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti juga didapati meningkat.

Kata Kunci: High Impact Teaching Strategies (HITS), IMBaK, penulisan fungsional, mnemonik

PENGENALAN

Kemahiran berkomunikasi dan berinteraksi merupakan antara kemahiran abad ke-21 yang penting dan perlu dikuasai pelajar. Namun begitu, guru mendapati bahawa pelajar menghadapi masalah untuk menghuraikan idea-idea mereka dengan baik khususnya dalam penulisan fungsional. Penulisan fungsional dalam konteks ini dirujuk sebagai keupayaan pelajar menghasilkan respons peribadi yang berupa hantaran secara dalam talian berdasarkan maklumat yang diberikan dalam bentuk forum atau blog, atau menulis respons berdasarkan maklumat yang diberikan dalam bentuk e-mel. Oleh sebab itu, pengkaji telah melaksanakan perbincangan untuk merancang strategi yang mampu menyokong pembelajaran pelajar dan membina kemahiran mereka untuk menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti.

Setelah melakukan beberapa penelitian dan perbincangan berkaitan kaedah-kaedah yang pernah digunakan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) berkaitan dengan kemahiran penulisan fungsional dan masalah yang dihadapi oleh pelajar, pengkaji telah menerapkan *High Impact Teaching Strategies* (HITS) dan mnemonik IMBaK (**I**si-**M**engapa-**Ba**gaimana-**K**esan) dalam pengajaran kemahiran penulisan fungsional. Dua strategi HITS iaitu Pengajaran Secara Eksplisit (PSE) dan Pembelajaran Kolaboratif (CoL) serta mnemonik IMBaK telah digunakan untuk menyokong pembelajaran dan membina kemahiran penulisan fungsional pelajar. Gabungan strategi HITS dan mnemonik IMBaK digunakan sebagai satu bentuk inovasi yang guru lakukan untuk membina keupayaan pelajar menghuraikan isi atau idea pelajar dalam kemahiran penulisan fungsional mereka.

PERNYATAAN MASALAH

Secara umum, para pelajar di peringkat menengah 2 didapati masih belum mampu mengembangkan idea utama mereka dengan jelas dan berkesan. Pengkaji mendapati bahawa pelajar tidak mampu menghasilkan penulisan fungsional disebabkan ketidakmampuan mereka untuk menghasilkan respons yang berkualiti. Pelajar juga kurang mampu untuk menyusun, menghurai dan mengembangkan idea atau isi dengan baik. Perkara ini menjadi keprihatinan pengkaji. Kelemahan pelajar untuk menyusun dan mengembangkan idea telah menjejaskan hasil penulisan fungsional mereka. Oleh sebab itu, pengkaji berpendapat adalah penting untuk pelajar didedahkan kepada cara berfikir yang lebih kritis untuk memikirkan secara mendalam tentang setiap idea utama yang mereka kemukakan. Dengan berfikir secara kritis, pelajar akan mampu untuk menghuraikan isi yang dikemukakan. Oleh itu pelajar perlu dibekalkan dengan kemahiran menyusun idea dan mengembangkan idea untuk dapat menghuraikan idea secara berstruktur, jelas dan berkesan.

Walaupun guru telah mengajarkan strategi pembelajaran 5W1H (*What, Where, When, Why, Who* dan *How*) kepada pelajar-pelajar, pengkaji mendapati ramai pelajar menghadapi kesukaran menggunakan strategi tersebut dengan berkesan dalam pembelajaran mereka. Semasa menggunakan strategi ini, pelajar didapati mengambil masa yang agak lama untuk memikirkan jenis-jenis soalan yang terdapat dalam 5W1H. Meskipun terdapat pelbagai idea yang dihasilkan dengan menggunakan 5W1H, pelajar masih tidak dapat menyusun idea-idea tersebut dalam respons interaksi penulisan. Maka itu, bagi menyokong pembelajaran pelajar, pendedahan kepada strategi atau teknik yang mudah difahami pelajar untuk menyusun dan mengembangkan pelbagai idea akan diajarkan.

Pengkaji telah mengolah satu strategi yang inovatif bagi membantu pelajar menyusun dan mengembangkan idea dengan lebih berstruktur, jelas dan berkesan. Strategi yang digunakan dan diperkenalkan ini mudah difahami dan boleh digunakan oleh pelajar untuk membantu mereka menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti. Sebelum ini, pengkaji belum pernah menggabungkan PSE dan CoL dalam PdP Bahasa Melayu yang lalu apatah lagi memperkenalkan penggunaan mnemonik IMBaK. Gabungan penerapan PSE dan CoL iaitu dua strategi HITS dan mnemonik IMBaK yang digunakan dalam kajian yang dijalankan merupakan satu inovasi untuk menyokong proses pembelajaran pelajar.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan penggunaan strategi HITS dalam pembelajaran penulisan fungsional; dan

2. meningkatkan kemahiran pelajar untuk menyusun dan menghuraikan idea semasa membina penulisan fungsional menggunakan mnemonik IMBaK.

KAJIAN LEPAS

Victoria State, Education Department (2019), telah menyenaraikan 10 strategi yang dianggap amat berkesan untuk menyokong pembelajaran pelajar yang menghadapi pelbagai keperluan pembelajaran. Banyak kajian yang dijalankan telah membuktikan keberkesanan strategi HITS untuk mempengaruhi pelajar secara positif dalam pembelajaran termasuklah kajian yang dijalankan oleh Marzano (2007) dan Hattie (2009). Dua strategi HITS iaitu Pengajaran Secara Eksplisit (PSE) dan Pembelajaran Kolaboratif (CoL) didapati menarik disebabkan ramai guru Bahasa Melayu sudah kenal dan tahu tentang strategi-strategi tersebut.

Menurut Anita L. Archer dan Charles A. Hughes (2011), PSE membina kemampuan pelajar untuk memahami proses pembelajaran. PSE memerlukan setiap pelajar untuk memahami jangkaan yang diharapkan dalam proses pembelajaran di dalam bilik darjah. Dalam PSE, guru harus menyatakan dengan jelas apa yang perlu dilakukan oleh pelajar dan cara melakukannya. Cara yang diperkenalkan oleh guru dapat membantu pelajar menyelesaikan tugasan secara berkumpulan dan kendiri. Dengan menyatakan hubungan yang jelas antara matlamat pembelajaran dengan tugasan yang harus dilakukan oleh pelajar, pelajar dapat memahami kepentingan PdP.

Banyak manfaat yang boleh diraih apabila menggunakan CoL dalam PdP. Strategi CoL memerlukan pelajar berfikir tentang respons yang mereka berikan berkaitan masalah atau tugasan yang diberikan oleh guru. Menurut Tint et al. (2015), CoL memberi peluang kepada pelajar untuk melaksanakan tugasan secara kendiri dan secara berkolaborasi. Arianti (2020) menegaskan bahawa CoL mampu memaksimumkan pelibatan pelajar dalam pembelajaran. Melalui CoL, pelajar bertindak sebagai fasilitator dan turut memberikan maklum balas semasa membina pemahaman bersama, berkongsi dan menggabungkan pengetahuan bersama rakan-rakan mereka. CoL menyediakan peluang kepada pelajar untuk dihargai dan menunjukkan pelibatan mereka dengan pelajar lain (Surayya et al., 2014).

Kajian Bower, G. H. (1970) menunjukkan bahawa strategi mnemonik boleh menjadi alat pembelajaran yang berkesan dalam konteks tertentu, seperti membantu pelajar untuk mengingati senarai objek yang konkrit. Mnemonik merupakan suatu pendekatan yang dapat membantu proses mengingati maklumat. Menerusi pendekatan ini, pelajar dapat membina imej-imej mental yang berfungsi untuk merangsang pemikiran dan penjanaan idea.

Menurut kajian Mocko, Lesser, Wagler dan Fancis (2017), para pelajar mendapati bahawa penggunaan mnemonik dapat membantu mereka mengingati sesuatu konsep dengan lebih baik. Kebanyakan pelajar yang terlibat dalam kajian tersebut menyatakan bahawa mnemonik yang ringkas telah membantu mereka untuk mengekalkan maklumat dalam ingatan mereka. Menurut Paivio (1971), penggunaan mnemonik menyokong pembelajaran dengan memudahkan pemahaman pelajar.

Scruggs & Mastropieri (1998) menjelaskan bahawa penggunaan strategi mnemonik didapati berkesan dalam membantu pelajar mengaitkan perkara yang dipelajari dengan kata kunci. Penggunaan mnemonik merangsang pembelajaran pelajar dengan membina pengetahuan dan mengaitkannya dengan pengalaman sedia ada pelajar.

Berdasarkan kajian-kajian yang dinyatakan di atas, pengkaji berasa yakin untuk menerapkan dua strategi HITS iaitu PSE dan CoL dalam kajian yang dijalankan. Pengkaji juga telah menggabungkan penggunaan mnemonik IMBak dengan strategi HITS untuk menyokong pembelajaran pelajar dalam menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti. Penggunaan dua strategi HITS iaitu PSE dan CoL dalam kajian yang dijalankan membantu dan menyokong subjek memahami proses PdP dan pencerapan yang dilaksanakan dengan lebih jelas dan berstruktur. Melalui PSE, subjek memahami dengan jelas kemahiran dan pengetahuan bahasa yang perlu dicapai di akhir pelajaran. Selain itu, proses pembelajaran berlangsung secara teratur bermula dengan penerangan, *modelling*, latihan terbimbing dan terpandu, diikuti dengan latihan kendiri dan penutup. Penilaian dan maklum balas pula berlangsung sepanjang pembelajaran. Penggunaan mnemonik IMBaK pula bertujuan untuk menyediakan subjek dengan kemahiran untuk menyusun dan menghuraikan idea atau isi yang boleh diaplikasikan apabila mereka menulis teks

fungsional. Melalui CoL pula, subjek melalui proses pembelajaran bersama dengan rakan-rakan dalam perbincangan yang mengasah daya pemikiran dan berkongsi idea serta memperluas perspektif.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh daripada pemerhatian guru berkaitan penulisan fungsional yang dihasilkan oleh subjek. Selain itu, pencapaian subjek di peringkat peperiksaan akhir tahun dan respons pelajar berdasarkan senarai semak dikumpulkan oleh pengkaji sebagai data kuantitatif dalam kajian yang dijalankan.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 26 orang pelajar Menengah 2 Ekspres (2E) dan 9 orang pelajar Menengah 2 Normal Akademik (2NA) yang terdiri daripada pelbagai kebolehan. Pemilihan subjek kajian ini adalah disebabkan pelajar-pelajar ini telah didedahkan kepada penulisan fungsional di menengah 1. Lanjutan pelajaran tentang penulisan fungsional diteruskan di peringkat menengah 2.

Instrumen Kajian

Dua instrumen mengumpul data akan digunakan dalam kajian ini. Analisis bagi dapatan yang dilakukan menerusi Senarai Semak Pembelajaran Saya *(My Learning Checklist)* dan rubrik pemarkahan telah digunakan untuk mendapatkan data kualitatif menerusi respons yang diberikan oleh subjek kajian (rujuk Jadual 1). Senarai semak ini digunakan oleh subjek sebelum menghantar tugasan. Senarai semak dan rubrik pemarkahan yang sama digunakan oleh pengkaji ketika membuat penilaian dan pemerhatian. Selain itu, tugasan yang dihasilkan oleh subjek dalam kelas dan penulisan fungsional yang dihasilkan oleh subjek

semasa peperiksaan akhir tahun turut diteliti pengkaji sebagai data untuk menilai keberkesanan pembelajaran yang dilalui.

Instrumen kajian yang berbentuk data dalam bentuk markah pencapaian subjek dalam prakajian dan pascakajian merupakan data kuantitatif yang digunakan. Markah-markah ini akan dikumpulkan dan dibandingkan setelah kajian dijalankan (rujuk Rajah 1 dan 2).

Jadual 1: Senarai Semak Pembelajaran Saya

SN	Saya dapat ...	Tidak dapat melakukannya	Hampir dapat melakukannya	Dapat melakukannya
1	memberikan respons secara berstruktur: • Pengenalan • Isi • Penutup			
2	memberikan ucapan balas dan tujuan dalam bahagian pengenalan			
3	mengembangkan idea dengan menggunakan IMBaK untuk bahagian isi			
4	menyatakan harapan yang sesuai dalam bahagian penutup			

Prosedur Kajian

Kajian ini telah dijalankan pada penggal 2 dalam waktu kurikulum Bahasa Melayu. Di peringkat prakajian, pengkaji telah meminta subjek kajian untuk menyelesaikan tugasan menghasilkan sebuah penulisan fungsional. Setelah itu, subjek melalui fasa

intervensi, didedahkan kepada PdP secara bertahap-tahap dengan menggunakan strategi HITS iaitu PSE, '*I do, We do, You do*' dan CoL. Subjek juga didedahkan kepada penggunaan IMBaK (**I**si-**M**engapa-**Ba**gaimana-**K**esan) untuk menyusun dan menghuraikan idea atau isi.

Langkah 1

Pengkaji menggunakan strategi HITS, PSE '*I do, We do, You do*', untuk memantapkan kebolehan subjek dalam menulis teks respons dengan stuktur penulisan yang dikehendaki tanpa menghiraukan dahulu bahagian isi. Guru memodelkan (*modelling*) kepada subjek cara-cara penulisan funsional bagi setiap bahagian iaitu bahagian pendahuluan, isi dan penutup.

Langkah 2

Setelah itu, subjek diajar dan dibimbing cara mengembangkan idea bagi perenggan isi dengan menggunakan mnemonik IMBaK semasa melaksanakan PSE bahagian '*I do*'. Pengkaji menjadi pemudah cara dengan memberikan penerangan dan menunjukkan contohan cara mengaplikasikan menemonik IMBaK untuk menjana dan mengembangkan isi.

Untuk bahagian '*We Do*', pengkaji menerapkan CoL untuk membolehkan subjek mempraktikkan penggunaan mnemonik IMBaK untuk menjana dan mengembangkan isi. Aktiviti berkolaborasi ini dijalankan melalui Google Slides dan Classpoint. Subjek berbincang secara berkumpulan menggunakan mnemonik IMBaK untuk menghasilkan penulisan fungsional. Subjek diminta untuk mencatatkan hasil perbincangan. Pengkaji kemudiannya melaksanakan perbincangan untuk menilai respons setiap kumpulan. Subjek kajian juga diminta untuk memberikan penilaian terhadap hasil kerja kumpulan lain berpandukan rubrik penilaian yang disediakan. Setiap kumpulan perlu memberikan

komen untuk memperbaik mutu teks penulisan fungsional yang dihasilkan oleh kumpulan lain atau menambahbaik serta mengembangkan idea-idea, jika perlu.

Untuk bahagian '*You do*', subjek diberikan latihan penulisan fungsional yang baharu. Subjek kajian diminta untuk menerapkan penggunaan mnemonik IMBaK dan memastikan struktur penulisan yang dipelajari diaplikasikan semasa melaksanakan latihan secara kendiri.

Langkah 3: Penelitian dan Refleksi

Di akhir tugasan, subjek diminta untuk menggunakan Senarai Semak Pembelajaran Saya (rujuk Jadual 1) untuk menilai hasil kerja mereka sendiri. Berdasarkan senarai semak tersebut, subjek diminta untuk menilai sejauh mana mereka dapat membina teks penulisan fungsional secara berstruktur dan mampu mengembangkan idea menggunakan mnemonik IMBaK. Langkah ini membantu subjek untuk melakukan refleksi dan menilai sejauh mana mereka telah berjaya mengaplikasikan perkara yang dipelajari semasa menghasilkan penulisan fungsional.

Subjek kajian telah melalui 3 sesi pelajaran intervensi menggunakan strategi HITS dan mnemonik IMBaK sepanjang penggal 2. Sepanjang kajian dijalankan, pengkaji telah melakukan pemerhatian, penelitian dan refleksi berkaitan penulisan fungsional yang dihasilkan subjek termasuk maklum balas yang diberikan oleh subjek melalui penggunaan Senarai Semak Pembelajaran Saya.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Pengkaji telah mengumpulkan semua data yang diperoleh untuk dianalisis. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, pengkaji mendapati bahawa penggunaan strategi HITS dan mnemonik IMBaK telah menunjukkan impak yang positif dari segi pencapaian

subjek untuk menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti. Pengkaji mendapati bahawa subjek mampu untuk menjana dan menghuraikan idea semasa menghasilkan penulisan fungsional dalam tugasan yang diberikan.

Dapatan Kualitatif

Semasa meneliti hasil penulisan fungsional yang dihasilkan oleh subjek pada fasa prakajian, pengkaji mendapati subjek tidak dapat menghuraikan idea yang ingin disampaikan dan ada antara mereka memberikan idea yang kurang sesuai. Subjek didapati tidak mampu untuk menyusun idea mengikut struktur seperti bahagian pengenalan, isi dan penutup. Subjek hanya mampu menghasilkan penulisan fungsional dalam 1 atau 2 perenggan sahaja.

Setelah subjek melalui intervensi penggunaan strategi HITS dan mnemonik IMBaK, pengkaji mendapati bahawa subjek Menengah 2NA dan 2E dapat membentangkan isi dan menghuraikan idea yang dihasilkan secara koheren. Apa yang dapat disimpulkan daripada pemerhatian ini ialah, penggunaan PSE dan CoL membantu subjek untuk memahami proses pembelajaran yang dilalui untuk meningkatkan kemahiran menulis teks fungsional. Subjek lebih jelas tentang kemahiran bahasa yang perlu dikuasai di akhir pelajaran. Selain itu subjek dibimbing untuk menghasilkan penulisan teks fungsional yang baik dengan contohan dan perbincangan dengan rakan-rakan bagi meluaskan perspektif. Melalui mnemonik IMBaK, subjek mengetahui cara untuk menghuraikan bahagian isi bagi meningkatkan kualiti penulisan fungsional yang dihasilkan.

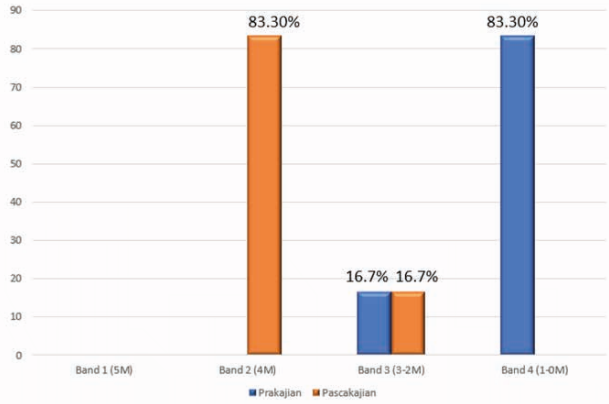
Pemerhatian pengkaji mendapati bahawa penulisan teks fungsional yang dihasilkan subjek selepas melalui fasa intervensi juga didapati lebih berstruktur. Pengkaji mendapati bahawa subjek kini dapat menghasilkan penulisan fungsional

yang memperlihatkan huraian bagi bahagian pengenalan, isi dan penutup. Selain itu, subjek didapati mampu menghuraikan setiap isi dengan menggunakan mnemonik IMBaK. Penggunaan mnemonik IMBaK telah membantu subjek untuk menghuraikan idea yang ada sekali gus memberi penerangan yang mencukupi bagi sesebuah idea yang disampaikan secara tersusun.

Dapatan Kuantitatif

Pengkaji telah membandingkan pencapaian subjek menghasilkan penulisan fungsional semasa prakajian dan pascakajian. Rajah 1 dan 2 memaparkan pencapaian subjek Menengah 2E dan 2NA dari segi menghasilkan isi semasa prakajian dan pascakajian. Dapatan kajian menunjukkan bahawa subjek kajian mampu meraih markah yang baik setelah melalui fasa intervensi berbanding fasa prakajian.

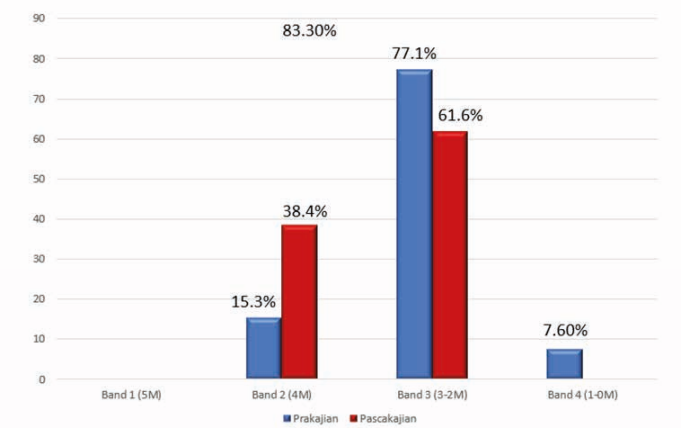
Rajah 1: Markah Isi untuk Subjek Menengah 2NA



Rajah 1 menunjukkan 83.30% subjek Men 2NA meraih markah Band 4 dan 16.70% meraih markah Band 3 semasa fasa prakajian. Tidak ada seorang subjek pun yang mampu meraih markah di Band 1 atau 2 semasa fasa prakajian. Namun, selepas intervensi, tidak ada seorang subjek pun yang meraih markah di

Band 4. Sebaliknya, 16.70% subjek telah meraih markah Band 3 dan selebihnya, 83.30% subjek Menengah 2NA meraih markah di Band 2. Pencapaian ini amat memberangsangkan. Justeru, berdasarkan data yang diperoleh, walaupun tidak ada subjek yang berjaya meraih markah di Band 1 semasa fasa pascakajian, lebih ramai subjek yang telah meraih markah di Band 2 bagi bahagian isi berbanding semasa fasa prakajian. Dapatan ini jelas menunjukkan akan keberkesanan strategi HITS dan mnemonik IMBaK yang digunakan. Strategi yang digunakan telah membantu subjek menyusun idea mereka dan berjaya menghuraikan isi dengan baik bagi penulisan teks fungsional yang dihasilkan.

Rajah 2: Markah Isi untuk Pelajar Menengah 2E



Begitu juga dengan dapatan bagi pencapaian subjek Menengah 2E dari segi penghasilan isi. Semasa prakajian, terdapat 7.60% subjek mendapat markah di Band 4. Manakala, 77.10% subjek Menengah 2E meraih markah di Band 3. Selebihnya, 15.30% subjek mendapat markah di Band 2. Setelah melalui intervensi, tiada seorang subjek pun mendapat markah di Band 1. Namun begitu, markah keseluruhan yang diperoleh subjek memperlihatkan peningkatan yang ketara. 61.60% subjek

Menengah 2E mendapat markah di Band 3 sementara 38.40% subjek mendapat markah di Band 2. Walaupun tiada subjek yang berjaya meraih markah di Band 1, terdapat peningkatan 23.10% subjek yang meraih markah di Band 2 berbanding semasa fasa prakajian. Rujuk Rajah 2 untuk perinciannya. Dapatan ini jelas membuktikan akan keberkesanan strategi HITS dan mnemonik IMBaK dalam menyokong pembelajaran subjek. Subjek mampu mengaplikasikan apa yang dipelajari untuk menghasilkan penulisan teks fungsional yang berkualiti melalui markah yang lebih baik yang diperoleh.

Selain itu, pengkaji juga telah meneliti dan membandingkan respons subjek menggunakan Senarai Semak Pembelajaran Saya ketika subjek menghasilkan penulisan fungsional semasa prakajian dan juga pascakajian.

Jadual 2: Dapatan Prakajian Berkaitan Senarai Semak Pembelajaran Saya

SN	Saya dapat ...	Tidak dapat melakukannya	Hampir dapat melakukannya	Dapat melakukannya
1	memberikan respons secara berstruktur. **- Pengenalan** **- Isi** **- Penutup**	68.5%	31.5%	0%
2	menyatakan **perasaan** sebagai ucapan balas dan **tujuan** dalam bahagian pengenalan.	0%	66.7%	33.3%
3	Memberikan sekurang-kurangnya **2 isi**.	50%	0%	50%

4	kembangkan idea dengan menggunakan **IMBaK** untuk bahagian isi.	66.7%	16.7%	16.7%
5	memberikan **harapan** yang sesuai dalam bahagian penutup.	83.3%	0%	16.7%

Berdasarkan dapatan prakajian dalam Jadual 2, semua subjek didapati tidak dapat atau tidak sepenuhnya dapat menulis teks fungsional secara berstruktur. Penghuraian bagi bahagian pengenalan, isi dan penutup tidak dinyatakan dengan jelas. Ramai subjek yang mampu menulis respons bagi teks fungsional dalam satuperenggan sahaja. Bagi bahagian pengenalan, hanya 33.3% subjek yang dapat menyatakan perasaan dan tujuan. Bagi bahagian isi, 50% subjek dapat memberikan dua isi. Namun, hanya 16.7% subjek yang dapat menghuraikan isi dengan menggunakan teknik IMBaK manakala 66.7% subjek tidak dapat melakukannya. Bahagian penutup pula menunjukkan bahawa sebanyak 83.3% subjek gagal untuk menyatakan harapan di bahagian penutup.

Jadual 3: Dapatan Pascakajian Berkaitan Senarai Semak Pembelajaran Saya

SN	Saya dapat ...	Tidak dapat melakukannya	Hampir dapat melakukannya	Dapat melakukannya
1	memberikan respons secara berstruktur. **-Pengenalan** **-Isi** **-Penutup**			100%
2	menyatakan **perasaan** sebagai ucapan balas dan **tujuan** dalam bahagian pengenalan.		30%	70%

3	Memberikan sekurang-kurangnya **2 isi**.			100%
4	kembangkan idea dengan menggunakan **IMBaK** untuk bahagian isi.		16.6%	83.3%
5	memberikan **harapan** yang sesuai dalam bahagian penutup.			100%

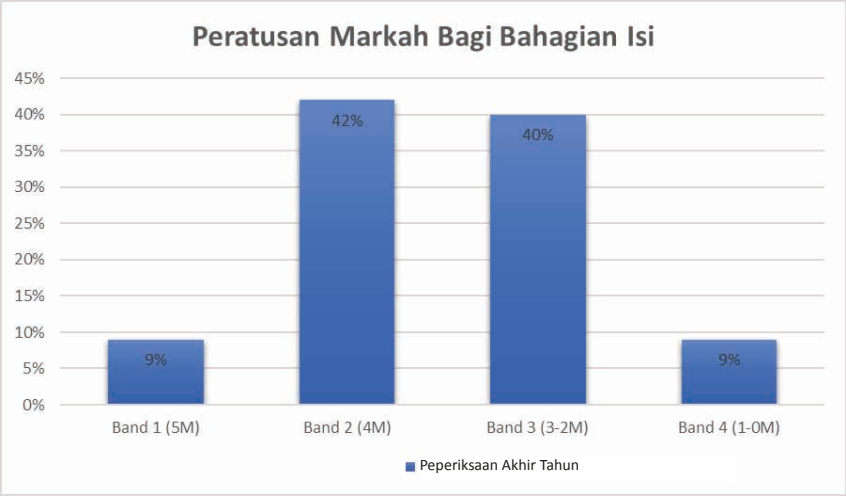
Namun setelah melalui 3 sesi pembelajaran yang menggunakan strategi HITS dan mnemonik IMBaK, subjek kini memperlihatkan peningkatan dari segi kemampuan dalam menyampaikan dan menghasilkan isi atau idea dengan lebih yakin dan bermutu. Respons subjek menggunakan Senarai Semak Pembelajaran Saya yang dipaparkan dalam Jadual 3, jelas memaparkan keyakinan subjek untuk menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti dan berstruktur. Semua atau 100% subjek dapat memberikan respons secara berstruktur yang memperlihatkan huraian dari segi pengenalan, isi dan penutup. Terdapat peningkatan kemahiran dalam menyampaikan bahagian pengenalan. Seramai 70% subjek dapat menyatakan perasaan dan tujuan sementara 30% subjek hampir dapat menyatakan perasaan dan tujuan dalam bahagian pengenalan. 100% subjek mampu memberikan 2 isi. Seramai 83.30% subjek pula mampu mengembangkan idea menggunakan IMBaK dan hanya 16.60% subjek yang hampir dapat mengembangkan idea menggunakan IMBaK. Hanya 16.6% subjek yang dapat menyatakan perasaan tetapi tidak dapat menyatakan tujuan. Untuk bahagian perenggan penutup, semua atau 100% subjek berjaya menyatakan dua pernyataan harapan yang sesuai dalam penulisan fungsional yang dihasilkan.

Perbandingan data antara Jadual 2 dan 3 jelas memaparkan bahawa subjek lebih yakin dan tahu bagaimana hendak menyusun idea yang dijana. Subjek kini mampu untuk menghasilkan 2 pernyataan isi yang cukup dan berupaya untuk menghuraikan atau mengembangkan isi atau idea mereka secara berstruktur. Perbandingan respons yang diberikan oleh subjek semasa fasa prakajian dan pascakajian jelas menunjukkan keberkesanan strategi HITS dan mnemonik IMBaK dalam menyokong pembelajaran subjek untuk menghasilkan penulisan fungsional yang lebih berkualiti. Subjek lebih yakin akan perkara yang perlu mereka lakukan untuk menghasilkan penulisan fungsional yang baik.

Dapatan daripada Peperiksaan Akhir Tahun

Pengkaji juga telah meneliti prestasi subjek semasa Peperiksaan Akhir Tahun (PAT). Rajah 3 memaparkan peratusan pencapaian subjek dalam PAT bagi bahagian isi penulisan fungsional yang dihasilkan.

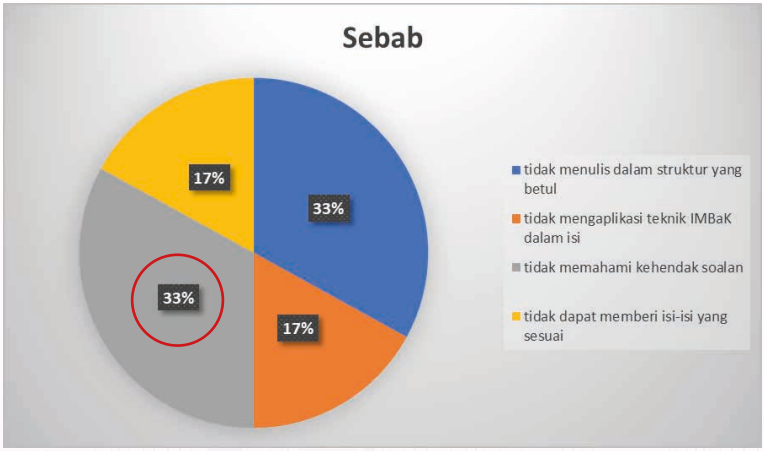
Rajah 3: Peratusan Markah Isi Subjek 2NA dan 2E



Sepanjang kajian dijalankan, tidak ada subjek yang mampu mendapat markah Band 1. Namun, di peringkat PAT, terdapat 9% subjek mendapat markah Band 1. 42% subjek pula mendapat markah Band 2. Sementara itu, terdapat 40% subjek mendapat markah Band 3. Peratusan pencapaian subjek secara umumnya menunjukkan pencapaian yang meningkat dari segi markah walaupun ada 9% subjek yang mendapat markah Band 4. Pengkaji mendapati bahawa 49% (40%+9%) subjek yang masih berada dalam Band 3 dan Band 4.

Pengkaji juga menganalis data bagi subjek yang tidak mampu meraih markah Band 2 atau Band 1 dalam PAT. Pengkaji telah meminta subjek memberikan kemungkinan-kemungkinan mereka tidak mampu meraih markah yang baik bagi penulisan teks fungsional dalam PAT. Berikut merupakan respons subjek.

Rajah 4: Sebab-sebab subjek tidak dapat mendapat markah isi dengan baik



Melalui Rajah 4, 33% subjek menyatakan mereka tidak menulis menggunakan struktur yang betul. Subjek sekadar menulis isi dalam satu perenggan. Seterusnya, subjek tidak menghuraikan isi penulisan mereka kepada pemerengganan

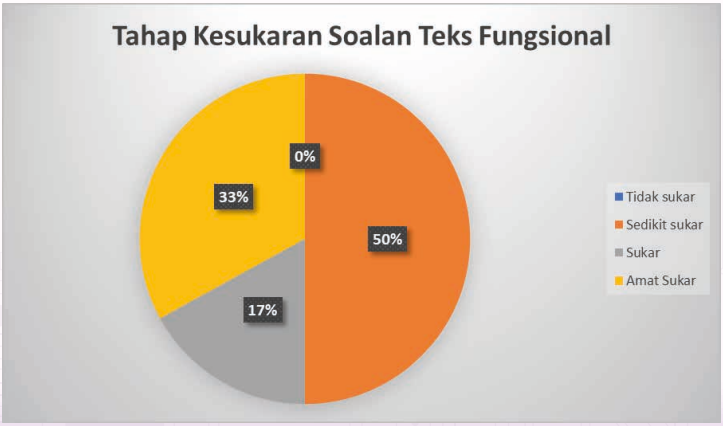
pengenalan, isi dan penutup dalam penulisan mereka. 17% subjek pula gagal untuk mengaplikasikan mnemonik IMBaK semasa menulis isi penulisan mereka. Maka, ada kemungkinan besar, subjek menghadapi cabaran untuk menggunakan mnemonik IMBaK bagi menghuraikan isi teks fungsional mereka. 33% subjek menyatakan bahawa mereka tidak memahami kehendak soalan dan tidak membaca kehendak soalan dengan teliti. 17% subjek pula gagal untuk memberikan isi-isi yang sesuai dengan kehendak soalan. Pengkaji akur akan keprihatinan subjek untuk memahami kehendak soalan dalam peperiksaan. Dalam hal ini, pengkaji akan melakukan penelitian yang lebih lanjut untuk memastikan sejauh mana subjek benar-benar menghadapi masalah untuk memahami kehendak soalan dan cuba mencari huraiannya bagi menyokong pembelajaran subjek.

Apabila disoal dengan lebih terperinci (rujuk Rajah 5), 50% subjek menyatakan bahawa tekanan peperiksaan menyebabkan mereka tidak mampu untuk menghasilkan penulisan fungsional sebaik semasa latihan di dalam kelas. 33.3% subjek pula menyatakan bahawa mereka kesuntukan masa untuk menjawab soalan dan 33.3% lagi subjek menyatakan bahawa mereka tidak memahami beberapa perkataan yang terkandung dalam soalan. Respons subjek berkaitan sebab atau faktor yang menjejas prestasi mereka semasa PAT akan diteliti secara terperinci oleh pengkaji. Pengkaji perlu mengenal pasti punca sebenar subjek tidak memahami kehendak soalan yang diajukan sebelum melaksanakan langkah-langkah yang wajar untuk meningkatkan kemahiran dan keyakinan subjek dalam aspek ini.

Rajah 5: Sebab subjek tidak mampu meraih markah sebaik waktu latihan

Selain itu, pengkaji juga ingin tahu pandangan subjek berkaitan tahap kepayahan soalan penulisan fungsional yang diajukan dalam PAT. Rajah 6 merupakan respons subjek berkaitan dengan tahap kepayahan soalan penulisan fungsional mengikut pandangan mereka.

Rajah 6: Tahap kesukaran soalan teks fungsional untuk Peperiksaan Akhir Tahun



Daripada respons yang terdapat dalam Rajah 6, 50% subjek merasakan soalan peperiksaan akhir tahun bagi penulisan fungsional adalah sedikit sukar, 17% subjek pula merasakan soalan itu sukar manakala 33% subjek merasakan soalan yang diberikan itu amat sukar. Dalam hal ini, semua subjek mendapati soalan penulisan fungsional bagi PAT adalah sukar. Pengkaji akur bahawa tahap kesukaran soalan juga boleh menjejas pencapaian dan keyakinan subjek dalam menghasilkan penulisan fungsional berkualiti.

Walaupun subjek menyatakan bahawa soalan PAT bagi penulisan fungsional sukar, kelakonan dan pencapaian subjek secara keseluruhan setelah melalui proses intervensi, jelas memaparkan kesan yang positif. Secara keseluruhannya, penggunaan strategi HITS dan mnemonik IMBaK telah menyokong pembelajaran subjek untuk menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti. Subjek didapati mampu untuk menyusun idea secara berstruktur dan merungkai idea-idea berkaitan dengan topik, sekali gus membantu mereka mengenal pasti isi-isi penting dan mengurangkan kesukaran semasa menulis respons bagi teks fungsional. Selepas kajian ini, kebanyakan subjek dapat menghasilkan penulisan fungsional yang lebih koheren dan berstruktur. Walaupun masih ada subjek yang masih kurang yakin untuk menghasilkan penulisan fungsional yang berkualiti, pengkaji yakin latihan dan penerangan susulan dapat membantu subjek menulis dengan lebih baik ketika menghasilkan penulisan fungsional.

Cabaran

Antara cabaran yang dihadapi pengkaji bagi subjek daripada kelas Menengah 2NA ialah kesukaran untuk menjalankan sesi pembelajaran kolaboratif disebabkan jumlah subjek yang terlibat begitu sedikit iaitu 9 pelajar sahaja. Kesukaran untuk

mendapatkan semua subjek hadir kelas bagi setiap sesi pelajaran merupakan satu cabaran yang dihadapi pengkaji. Adakalanya sesi pembelajaran kolaboratif hanya dijalankan dengan 3 orang subjek dan hanya 1 kumpulan yang boleh dibentuk. Hal ini, mengakibatkan perkongsian idea antara subjek agak terbatas.

Selain itu, didapati bahawa ada subjek yang kurang berkebolehan (LA) tidak pasti apa yang perlu ditulis dalam setiap bahagian IMBaK. Untuk mengatasi masalah ini, pengkaji telah memberikan 3 soalan teks fungsional sebagai latihan dan memberikan beberapa soalan bagi setiap bahagian IMBaK sebagai panduan bagi subjek memikirkan idea bagi bahagian tersebut.

Bagi peringkat Menengah 2E pula, cabaran yang dihadapi adalah disebabkan oleh saiz kelas yang agak besar. Pengkaji perlu memastikan setiap subjek dapat mengikuti pelajaran yang dijalankan secara bertahap-tahap. Namun, bagi subjek LA dalam peringkat Menengah 2E ini, mereka memerlukan lebih banyak masa untuk memahami dan mengaplikasikan mnemonik IMBaK dalam penulisan isi. Bagi subjek kumpulan LA ini, mereka bukan sahaja lemah dalam menghuraikan isi secara berstruktur malah, mereka juga tidak dapat berfikir secara kritis. Kekontangan kosa kata juga merupakan satu hambatan bagi subjek ini. Oleh itu, guru perlu menjalankan pengajaran pembezaan bagi membantu kumpulan LA ini agar dapat mengikuti dan memahami pelajaran yang dijalankan.

Berkait dengan keprihatinan subjek yang kurang yakin untuk memahami kehendak soalan bagi tujuan peperiksaan, perkara ini akan diteliti dengan lebih terperinci. Pengkaji akan cuba memahami sebab subjek tidak mampu memahami kehendak soalan sebelum menyarankan langkah-langkah yang boleh diambil untuk meningkatkan keupayaan mereka memahami

kehendak soalan peperiksaan dan menghasilkan teks penulisan fungsional yang berkualiti.

KESIMPULAN

Melalui strategi PSE, guru dapat menyatakan dengan jelas jangkaan mereka terhadap pelajar dan menyediakan contohan tugasan untuk pelajar contohi. Strategi PSE membantu untuk membina kesedaran pelajar terhadap matlamat pembelajaran mereka. Contohan tugasan yang dihasilkan oleh guru dapat memberi gambaran yang jelas kepada pelajar tentang tahap kualiti tugasan yang diharapkan daripada mereka.

PdP CoL pula bukanlah sesuatu yang asing kepada pelajar dan guru. CoL telah memberi peluang kepada pelajar untuk melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti pembelajaran. Pelajar dapat bekerjasama dan berbincang serta bertukar-tukar pandangan dan idea antara satu sama lain. Hal ini telah memberi ruang kepada pelajar untuk mencapai matlamat pembelajaran bersama. Melalui perbincangan dan perkongsian idea, pelajar dapat memahami dengan lebih mendalam tentang kemahiran dan pengetahuan bahasa yang perlu dikuasai.

Penggunaan strategi mnemonik IMBaK terbukti berkesan dalam membantu pelajar mengingat cara menghuraikan isi mereka secara koheren dan berstruktur. Strategi mnemonik IMBaK dapat membantu pelajar untuk berfikir secara mendalam dan menyeluruh sebelum menulis isi dalam penulisan fungsional mereka. Strategi ini melatih pelajar memikirkan cara untuk menghurai dan menyusun isi yang ingin mereka sampaikan.

Penggunaan senarai semak dan rubrik pemarkahan pula digunakan untuk menilai prestasi pelajar dalam tugasan yang dihasilkan. Perkara ini membantu pelajar untuk memahami apa yang diharapkan daripada mereka. Selain itu, senarai

semak dijadikan sebagai instrumen untuk guru memberikan maklum balas kepada pelajar. Melalui senarai semak dan rubrik pemarkahan ini, pelajar dapat memahami bahagian mana yang harus mereka perbaiki.

Natijahnya, penggunaan strategi HITS dari segi pendekatan PSE dan CoL serta penggunaan strategi mnemonik IMBaK telah membantu mencipta persekitaran pembelajaran yang berfokus dan jelas untuk pelajar sekaligus membantu mereka untuk menghasilkan penulisan fungsional yang lebih berkualiti.

RUJUKAN

Anita L. Archer & Charles A. Hughes (2011). *Explicit Instruction: Effective and Efficient Teaching.* The Guilford Press. A Division of Guilford Publications, Inc, New York, NY 10001

Arianti, R. (2020). Improvement of News Text Writing Skills Through Think Pair Share Model in VIII Grade Students of SMP Negeri 7 Rambah Samo. *Journal of Educational Sciences*, 4 (3), 607-619.

Bower, G. H. (1970). *Analysis of a mnemonic device: Modern psychology uncovers the powerful components of an ancient system for improving memory.* American Scientist Vol. 58, No. 5 (September–October 1970), pp. 496-510 (15 pages). Published By: Sigma Xi, The Scientific Research Honor Society

Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement.* New York: Routledge.

Harlow, H. F. (1983). *Fundamentals for preparing psychology journal articles*. Journal of Comparative and Physiological Psychology, 55, 893-896.

Marzano, R. J. (2007). *The art and science of teaching: a comprehensive framework for effective instruction*, USA: ASCD.

Mastropieri, M. A., & Scruggs, T. E. (1991). *Teaching students ways to remember: Strategies for learning mnemonically.* Brookline Books.

McKeown, M. G., dan Beck, I.L., (2004). *Direct and rich vocabulary instruction* dalam *Practice* hlm 13-27. New York: Guliford Press.

Mocko M, Lesser L, Wagler A & Fancis W. (2017). *Assessing Effectiveness of* Mnemonics for Tertiary Students in a Hybrid Introductory Statistics Course.

Mustafa Raheem Hajji, Assistant Prof. Dr. Areej Khudr Hassan (2022). The Effect of a Training Program Based on High Impact Teaching Strategies (HITS) in The Teaching Practices of Mathematics Teachers, *Journal of Language and Linguistic Studies, 18*(1), 1204-1223

Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. New York, Holt, Rinehart & Winston.

Robert J. Marzano dan Debra J. Pickering, (2005). *Building academic vocabulary: Teachers manual.* USA: ASCD.

Surayya, L., Subagia, I W., & Tika, I N. (2014). *The Effect of the Think Pair Share Learning Model on Science Learning Outcomes in terms of Students' Critical Thinking Skills. Science Education Study Program, Graduate Program, Ganesha University of Education.*

Tint, S S., & Nyunt, E E. (2015). *Collaborative Learning With Think Pair Share Technique. An International Journal*. 2(1), 4.

Sumber dari Internet

P Bakken, J and C.G Simpson. (2011). Mnemoni Strategies: Success For The Young-Adult Learner, *The Journal of Human Resource and Adult Learning, Vol 7.2.* Dipetik pada 6 Oktober 2023 dari https://docplayer.net/10785592-Mnemonic-strategies-success-for-the-young-adult-learner.html

Smith, Mark K., dari Infed (2001). David a. Kolb on Experiential Learning. Dipetik pada 25 September 2012 dari http://www.infed.org/biblio/b-explrn.htm

State Government of Victoria, Australia (2019), *High Impact Teaching Strategies Excellence in Teaching and Learning*. The Education State, Department of Education. Dipetik dari laman web pada jam 5:15 petang, 04/12/2023: https://www.education.vic.gov.au/Documents/school/teachers/support/high-impact-teaching-strategies.pdf. First published by the Department of Education and Training, Melbourne June 2017, revised and updated October 2020.

21 Meneroka Kemahiran Menulis Melalui Lensa Google Earth

Dian Farhana Zulkifli Kaspari
dian_farhana_zulkifli_kaspari@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Kent Ridge

Abstrak

Penggunaan Peranti Pembelajaran Peribadi (*Personal Learning Device atau PLD*) mula diperkenalkan di sekolah-sekolah menengah pada tahun 2021 sebagai pelengkap kepada kurikulum sekolah menengah untuk menyokong pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Namun guru mendapati pelajar tidak dapat menggunakannya dengan baik dan berkesan. Kajian ini merupakan satu kajian rintis untuk mengkaji bagaimana para pelajar dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan dan memperbaik idea dalam penulisan karangan naratif-deskriptif. Untuk mengatasi masalah ini, guru telah menggunakan aplikasi *Google Earth* sebagai aplikasi interaktif untuk menjana idea dan memaksimumkan penggunaan PLD dalam pengajaran dan pembelajaran penulisan. Dapatan awal kajian menunjukkan penggunaan aplikasi *Google Earth* memberikan kesan yang positif sebagai perancah yang membantu proses penulisan pelajar. Selaras dengan penerapan Perancah Pedagogi EdTech, kajian ini berpotensi dijadikan kajian lanjutan pada masa mendatang.

Kata Kunci: PLD, Perancah Pedagogi EdTech, keberkesanan ICT, kaedah interaktif, Google Earth

PENGENALAN

Mengapakah penulisan menjadi kemahiran yang sangat penting? Penulisan merupakan satu kemahiran asas yang akan digunakan pelajar dalam apa sahaja corak kehidupan masa hadapan. Penulisan merupakan pemangkin yang akan membentuk kemahiran berkomunikasi. Komunikasi penting dalam membina kemahiran Abad Ke-21. Kemahiran menulis merupakan ciri penting untuk berkolaborasi, menjalankan perniagaan dan membina hubungan antara insan. Semakin kerap seseorang pelajar berlatih menajamkan kemahiran penulisan mereka semakin baik mereka dapat berkomunikasi (GSU, 2022).

Pada tahun 2020, Kementerian Pendidikan Singapura telah mengumumkan pengenalan Peranti Pembelajaran Peribadi atau PLD sebagai sebahagian daripada Program Literasi Digital di peringkat Nasional. Setiap pelajar sekolah menengah akan memiliki sebuah PLD. Tujuan utama pengenalan PLD ini adalah agar pengajaran dan pembelajaran digital dapat disokong, membina literasi digital dan kemahiran abad ke-21 dalam kalangan para pelajar. Penggemblengan inilah yang menjadi cabaran pembelajaran peribumi digital.

Bagi menerapkan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, pengkaji telah meneroka beberapa aplikasi mudah alih yang dapat dimuat turun ke dalam PLD bagi memudahkan penerokaan dalam pembelajaran. Pengkaji mempertimbangkan dua aplikasi mudah alih seperti Google Earth dan beberapa aplikasi lain untuk menyokong penerokaan inkuiri dalam kalangan pelajar. Selain itu, pelajar juga digalakkan untuk berkongsi aplikasi mudah alih yang dirasakan dapat membantu pembelajaran mereka.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pemantauan pengkaji yang dibuat secara kuantitatif dan kualitatif, para pelajar Sekolah Menengah Kent Ridge yang mempelajari Bahasa Melayu, kebanyakan antara mereka menghadapi masalah menjana idea ketika menulis karangan naratif-deskriptif. Dengan penguasaan kosa kata yang terhad, para pelajar menghadapi kesukaran menghasilkan karangan naratif-deskriptif yang menarik dan bermutu. Berdasarkan pemerhatian guru, para pelajar tidak dapat menggunakan teknik pancaindera yang telah diajarkan guru dalam penulisan karangan naratif-deskriptif secara berkesan.

Disebabkan permasalahan ini, tidak ramai pelajar yang memilih untuk menjawab soalan karangan naratif-deskriptif dalam Peperiksaan Akhir Tahun 2022. Hanya 9% pelajar menengah 1 dan 16% pelajar menengah 2 yang memilih untuk menjawab soalan naratif-deskriptif. Oleh itu, bagi memberikan pelajar ruang dan peluang yang pelbagai untuk meluaskan kemahiran pelajar menulis karangan berbentuk naratif-deskriptif, pengajaran yang menerapkan aplikasi seperti Google Earth dipilih berbanding dengan penggunaan Google Map.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan aplikasi Google Earth sebagai kaedah interaktif dalam pengajaran Bahasa Melayu; dan

2. meneliti bagaimana aplikasi Google Earth dapat dimanfaatkan bagi menyediakan ruang kepada pelajar untuk meneroka dan menjana idea untuk penulisan karangan naratif-deskriptif.

KAJIAN LEPAS

Menurut Dastgeer dan kawan-kawan (2015), penulisan ialah hasil daripada proses pemikiran yang akan menjadi budaya dan kebiasaan jika dilakukan secara berulang-ulang. Untuk mencapai matlamat ini, ia agak mencabar kerana ia bergantung pada kecerdasan seseorang pelajar.

Naveed dan Bhowmik (2016), berpendapat bahawa proses penulisan boleh dibahagikan kepada tiga bahagian, iaitu proses prapenulisan, proses penulisan serta pascapenulisan. Proses prapenulisan melibatkan pemikiran, penaakulan dan perancangan. Proses ini banyak bergantung kepada proses penulisan itu sendiri dan memerlukan penerokaan dan penjanaan idea dan penafsiran imejan dalam minda kepada bentuk ayat-ayat yang bermakna. Manakala proses pascapenulisan pula melibatkan proses penyuntingan dan peninjauan semula. Proses ini banyak bergantung kepada maklum balas yang diperoleh pelajar yang datang daripada guru dan rakan sebaya.

Mengajar kemahiran menulis amat penting namun pada masa yang sama amat mencabar. Oleh itu, perancahan seperti gambaran visual, lukisan mahupun grafik yang terdapat pada media visual dapat membantu pelajar dalam proses penulisan. Cara ini boleh menarik perhatian pelajar untuk menulis (McCutchen, 2011). Tambahan, Hosseini et al. (2013) berpendapat bahawa apabila guru dapat merangsang kognitif pelajar melalui media visual, pelajar akan menjadi lebih berupaya untuk mengungkapkan pandangan yang lebih kritis. Malah, Hosseini turut memberikan contoh bahawa para pelajar yang diberikan peluang untuk menonton video mengenai taman haiwan akan boleh menulis sebuah perenggan mengenai taman haiwan berbanding dengan pelajar yang tidak ditunjukkan video tersebut. Pemikiran para pelajar yang tidak ditunjukkan

video tentang taman haiwan ini terpaksa bergantung kepada pengalaman peribadi yang terhad.

Oleh itu, berteraskan EdTech Masterplan 2030 (MOE, 2020) yang memberikan penekanan kepada pembangunan celik digital dan kemahiran teknologi yang diperlukan oleh para pelajar untuk berkembang maju dalam dunia yang semakin dipacu oleh teknologi, guru boleh memanfaatkan teknologi seperti Google Earth. Penggunaan Google Earth sebagai aplikasi utama bagi tujuan kajian ini merupakan satu inovasi yang diterapkan sebagai alat bantu yang mampu menggalakkan pemikiran kritis dan penjanaan idea yang pelbagai bagi menyokong proses penulisan karangan naratif-deskriptif yang akan dihasilkan oleh subjek kajian.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini merupakan satu kajian rintis dan eksperimental untuk menguji keberkesanan aplikasi Google Earth dalam pengajaran penulisan karangan naratif-deskriptif. Melalui kajian yang dijalankan ini, pengkaji mengumpulkan data yang akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kuantitatif, borang tinjauan praujian dan pascaujian diberikan kepada para pelajar untuk pengajaran menggunakan Google Earth.

Secara kualitatif pula, ia tertumpu kepada pemerhatian guru terhadap respons pelajar secara bertulis iaitu renungan dan hasil kerja para pelajar.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan subjek daripada dua kumpulan pelajar dari menengah 1 dan menengah 2. Pelajar-pelajar menengah 1 terdiri daripada 11 orang subjek iaitu 5 subjek yang mengambil Bahasa Melayu Lanjutan dan 6 subjek yang mengambil Bahasa Melayu

Ekspres. Pelajar-pelajar menengah 2 pula terdiri daripada 6 pelajar iaitu 3 subjek yang mengambil Bahasa Melayu Lanjutan dan 3 subjek yang mengambil Bahasa Melayu Ekspres.

Para subjek yang terlibat dalam peringkat menengah 1 belum pernah didedahkan kepada penggunaan Google Earth di bilik darjah manakala subjek dari peringkat menengah 2 sudah terdedah kepada penggunaan pelbagai alat ICT termasuk penggunaan Google Earth. Kedua-dua kumpulan subjek sudah pernah didedahkan kepada pendekatan menulis karangan naratif-deskriptif menggunakan teknik pancaindera.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan adalah seperti berikut:

1. Borang Tinjauan – tinjauan praujian yang mengandungi soalan-soalan dalam bentuk soal selidik melalui Google Forms yang tertumpu kepada pengajaran Bahasa Melayu di bilik darjah secara am, pengajaran yang menerapkan alat ICT serta cabaran yang dihadapi dalam proses penulisan.

2. Borang Renungan atau Refleksi – tinjauan pascaujian dalam bentuk renungan pelajar melalui Google Forms mengandungi soalan-soalan dalam bentuk setuju-tidak setuju dan penilaian mengenai pelajaran yang dijalankan menggunakan alat ICT Google Earth untuk membantu subjek menulis cerpen dalam bentuk naratif-deskriptif.

3. Hasil kerja subjek – cerpen yang dimuatnaikkan oleh subjek di aplikasi BookCreator.

Prosedur Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kajian pengajaran yang dijalankan selama enam waktu iaitu dua pelajaran dalam waktu kurikulum Bahasa Melayu. Setiap pelajaran mengambil masa satu jam.

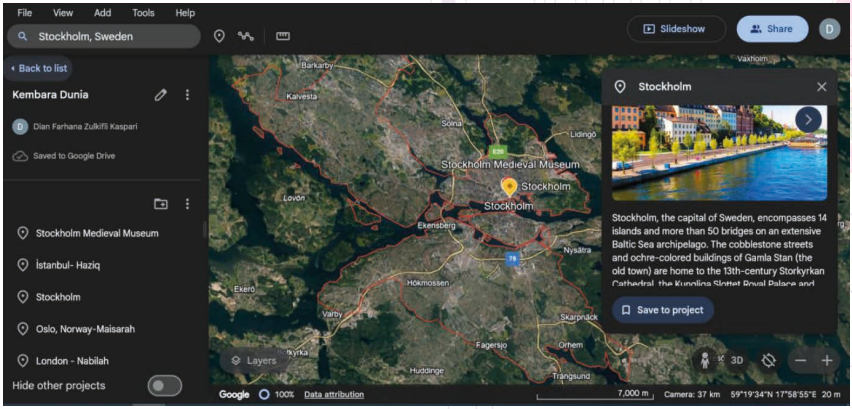
Alat bantu mengajar yang digunakan ialah alat aplikasi Google Earth dan setiap subjek menggunakan PLD yang mempunyai akses Internet. Para subjek diberikan pautan templat Google Earth yang disiapkan oleh pengkaji melalui wadah Google Classroom.

Para subjek juga diberikan akses kepada aplikasi buku elektronik BookCreator yang memerlukan mereka untuk menaipkan cerpen yang telah dihasilkan. Pengkaji turut memberikan sebuah cerpen contoh yang dihasilkan dengan menggunakan Google Earth sebagai pencetus dan penjana idea.

Langkah-langkah Pengajaran

Pelajaran 1: Pengkaji berkongsi kriteria kejayaan dengan subjek. Pengkaji menerangkan kehendak tugasan secara eksplisit. Pengkaji juga menyediakan templat Google Earth dan menunjukkan demonstrasi penggunaan Google Earth secara eksplisit termasuk bagaimana subjek boleh mendapatkan maklumat tambahan melalui Google Earth untuk digunakan sebagai idea yang akan dialihkan ke dalam cerpen mereka. Subjek boleh menyimpan maklumat yang diperlukan mengenai dengan menggunakan fungsi '*Save to project*' (Rujuk Rajah 1).

Rajah 1: Templat Google Earth Berserta Fungsi 'Save to project'



Pengkaji juga menunjukkan contoh hasil kerja supaya subjek dapat memahami kriteria kejayaan untuk pelajaran tersebut (sila rujuk Rajah 2). Para subjek diberikan kebebasan untuk meneroka penggunaan Google Earth dan memilih tempat-tempat menarik yang tertentu sebagai latar cerita mereka.

Rajah 2: Contoh Cerpen Melalui Aplikasi *BookCreator*

Pelajaran 2: Para subjek dikehendaki untuk menyusun idea mereka dan mengalihkannya ke dalam bentuk penulisan melalui aplikasi BookCreator. Subjek juga menentukan latar cerita mereka dengan meletakkan tanda *'Add placemark'* di templat Google Earth yang dikongsikan dalam Pelajaran 1.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kajian menunjukkan bahawa hanya segelintir subjek yang berpendapat bahawa aplikasi Google Earth tidak berkesan dalam membantu mereka menghasilkan karangan naratif-deskriptif (Rujuk Rajah 3), iaitu 18% daripada subjek menengah 2. Manakala segolongan besar para subjek menengah 2 termasuk 100% subjek menengah 3 berpendapat sebaliknya (Rujuk Rajah 4).

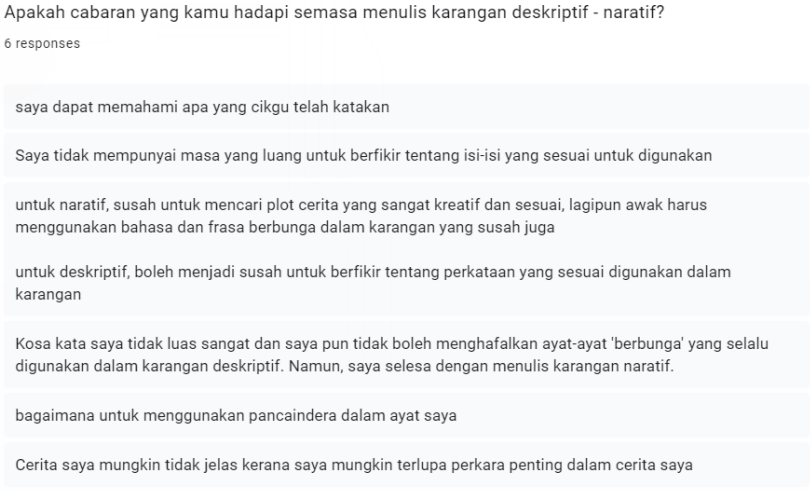
Rajah 3: Respons Subjek Menengah 2 Mengenai Keberkesanan Google Earth

Rajah 4: Respons Subjek Menengah 3 Mengenai Keberkesanan Google Earth

Di peringkat praujian, kebanyakan subjek berpendapat bahawa mereka menghadapi beberapa cabaran khususnya mendapatkan idea menulis karangan naratif-deskriptif (Rujuk Rajah 5 & 6).

Rajah 5: Respons Subjek Menengah 2 Tentang Cabaran Menulis Karangan Naratif-Deskriptif

Rajah 6: Respons Subjek Menengah 3 Tentang Cabaran Menulis Karangan Naratif-Deskriptif



Namun begitu, borang renungan subjek semasa pascaujian menunjukkan bahawa segolongan besar para subjek yang terlibat dalam kajian ini berpendapat bahawa Google Earth membantu mereka dalam penulisan karangan naratif-deskriptif (Rujuk Rajah 7 & 8). Para subjek berpendapat bahawa aplikasi Google Earth mengaktifkan daya kognitif mereka melalui pencetusan idea. Mereka juga berinteraksi secara kendiri dengan peranti ini dalam proses penulisan mereka.

Rajah 7: Renungan Subjek Menengah 2 Mengenai Keberkesanan Google Earth dalam Penulisan Karangan Naratif-Deskriptif

Bagaimanakah Google Earth telah membantu kamu menulis karangan deskriptif?

11 responses

Boleh mendapat maklumat tentang tempat yang saya mahu tulis yang boleh mengunakkan di dalam karangan saya.

Ia memberikan kami lebih isi-isi dan idea-idea yang boleh dihuraikan dalam karang tersebut.

Ia menyediakan butiran yang membantu saya untuk menulis katangan deskriptif

Saya dapat rasa seperti saya di sana.

google earth menolong saya melihat bagaimana tempat itu kelihatan

dapat mengetahui banyak idea

Saya tidak menggunakannya.

Saya dapat menggunakan deria lihat saya untuk mencari perkataan

saya dapat bayangkan yang saya di situ

Kita boleh melebarkan pengetahuan kita.

dapat melihat

Rajah 8: Renungan Subjek Menengah 3 Mengenai Keberkesanan Google Earth dalam Penulisan Karangan Naratif-Deskriptif

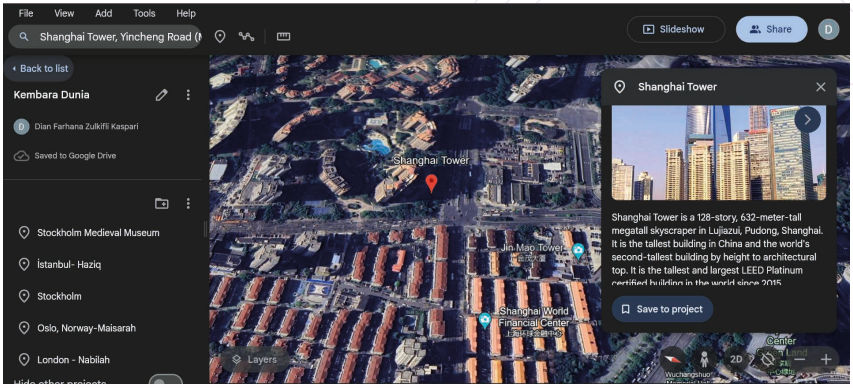
Berdasarkan pemerhatian pengkaji, terdapat perincian dari segi peluasan isi yang ditulis oleh para subjek. Subjek menggunakan maklumat yang diperoleh daripada Google Earth dan penerokaan dalam talian melalui Google Earth untuk meluaskan idea. Misalnya, subjek menggunakan nama-nama jalan yang tepat seolah-olah mereka pernah ke negara yang dipilih (Rujuk Rajah 7).

Pengkaji menerapkan Model RAT atau *Replacement, Amplication* dan *Transformation* dalam menilai hasil pembelajaran subjek. Apa yang sangat ketara, pengkaji mendapati subjek mampu mengaplikasikan penggantian seperti menggantikan aplikasi Google Map dan Peta yang berbentuk fizikal, malah subjek didapati mampu meluaskan dan meningkatkan penggunaan aplikasi Google Earth dan lebih yakin dalam menggunakan nama-nama tempat dan jalan dengan lebih berkeyakinan. Apa yang menarik, pengkaji mendapati subjek mampu melawat dan meneroka bandar-bandar utama dunia seperti Shanghai dan Croatia. Perkara ini tidak mungkin

akan berlaku sekiranya subjek hanya menggunakan latar seperti sekolah dan lokasi yang terdapat di Singapura.

Ini jelas memaparkan kebolehan subjek dalam menjana idea dan meluaskan idea dengan lebih yakin. Ini sudah pasti akan dapat mewarnai penulisan subjek yang dapat menghasilkan penulisan secara digital yang disokong dengan visual dan imejan.

Rajah 9: Contoh 1 Hasil Kerja Subjek



Undo

Pages 20 and 21 of 33

Shanghai - Olee

Semasa cuti sekolah penghujung tahun, saya ke Shanghai yang terletak di China. Saya ke sana dengan ibu bapa saya. Semasa saya di sana, saya pergi ke beberapa tarikan di sana.

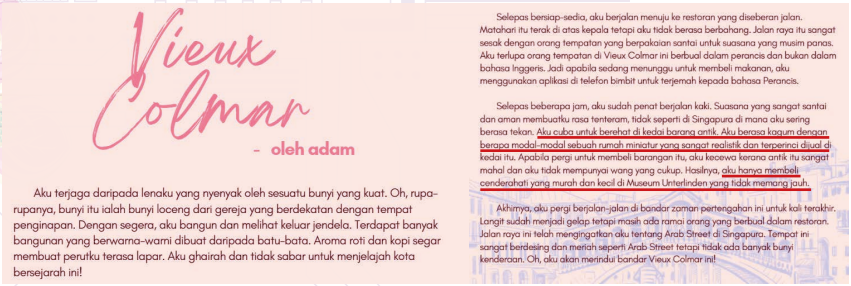
Satu tarikan yang saya pergi ke ialah ke "Yu Garden". Taman ini ialah terletak di sebelah "City God Temple". Taman ini sangat cantik dengan bangunan yang unik ke budaya Cina. Juga ada banyak patung yang menunjuk banyak cerita dari budaya Cina. Di sana, saya mengambil banyak foto untuk diletak di media sosial dan juga kenangan.

Tarikan kedua yang saya pergi ke ialah "Shanghai Musuem". Muzium ini terletak di "People's Square". Muzium juga ada banyak kepingan sejarah dari negara Cina yang sangat tua. Apabila saya di sana, saya belajar banyak tentang sejarah Shanghai. Di sana, saya dikagumi banyak artifak-artifak yang boleh melihat di sana.

Tarikan terakhir yang saya pergi ke sebelum saya pulang ke Singapura ialah "Shanghai Tower". Bangunan ini ialah 632 meter tinggi dan ialah tertinggi di negara Cina dan juga kedua tertinggi di dunia. Apabila saya ke atas bangunan itu, saya berasa kagum. Saya boleh melihat semua Shanghai dan menadapat banyak foto-foto di telefon bimbit saya.

Selepas bercuti ini, saya pulang ke Singapura. Dari ini, saya belajar tentang banyak pembangunan di Shangai dan tentang budaya orang Cina.

Rajah 10: Contoh 2 Hasil Kerja Subjek



Vieux Colmar

- oleh adam

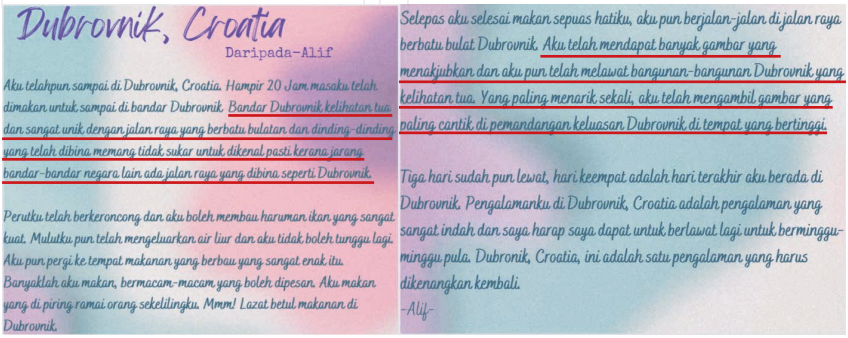
Aku terjaga daripada lenaku yang nyenyak oleh sesuatu bunyi yang kuat. Oh, rupa-rupanya, bunyi itu ialah bunyi loceng dari gereja yang berdekatan dengan tempat penginapan. Dengan segera, aku bangun dan melihat keluar jendela. Terdapat banyak bangunan yang berwarna-warni dibuat daripada batu-bata. Aroma roti dan kopi segar membuat perutku terasa lapar. Aku ghairah dan tidak sabar untuk menjelajah kota bersejarah ini!

Selepas bersiap-sedia, aku berjalan menuju ke restoran yang diseberan jalan. Matahari itu terak di atas kepala tetapi aku tidak berasa berbahang. Jalan raya itu sangat sesak dengan orang tempatan yang berpakaian santai untuk suasana yang musim panas. Aku terlupa orang tempatan di Vieux Colmar ini berbual dalam perancis dan bukan dalam bahasa Inggeris. Jadi apabila sedang menunggu untuk membeli makanan, aku menggunakan aplikasi di telefon bimbit untuk terjemah kepada bahasa Perancis.

Selepas beberapa jam, aku sudah penat berjalan kaki. Suasana yang sangat santai dan aman membuatku rasa tenteram, tidak seperti di Singapura di mana aku sering berasa tekan. Aku cuba untuk berehat di kedai barang antik. Aku berasa kagum dengan berapa modal-modal sebuah rumah miniatur yang sangat realistik dan terperinci dijual di kedai itu. Apabila pergi untuk membeli barangan itu, aku kecewa kerana antik itu sangat mahal dan aku tidak mempunyai wang yang cukup. Hasilnya, aku hanya membeli cenderahati yang murah dan kecil di Museum Unterlinden yang tidak memang jauh.

Akhirnya, aku pergi berjalan-jalan di bandar zaman pertengahan ini untuk kali terakhir. Langit sudah menjadi gelap tetapi masih ada ramai orang yang berbual dalam restoran. Jalan raya ini telah mengingatkan aku tentang Arab Street di Singapura. Tempat ini sangat berdesing dan meriah seperti Arab Street tetapi tidak ada banyak bunyi kenderaan. Oh, aku akan merindui bandar Vieux Colmar ini!

Rajah 11: Contoh 3 Hasil Kerja Subjek



Dubrovnik, Croatia

Daripada-Alif

Aku telahpun sampai di Dubrovnik, Croatia. Hampir 20 Jam masaku telah dimakan untuk sampai di bandar Dubrovnik. Bandar Dubrovnik kelihatan tua dan sangat unik dengan jalan raya yang berbatu bulatan dan dinding-dinding yang telah dibina memang tidak sukar untuk dikenal pasti kerana jarang bandar-bandar negara lain ada jalan raya yang dibina seperti Dubrovnik.

Perutku telah berkeroncong dan aku boleh membau haruman ikan yang sangat kuat. Mulutku pun telah mengeluarkan air liur dan aku tidak boleh tunggu lagi. Aku pun pergi ke tempat makanan yang berbau yang sangat enak itu. Banyaklah aku makan, bermacam-macam yang boleh dipesan. Aku makan yang di piring ramai orang sekelilingku. Mmm! Lazat betul makanan di Dubrovnik.

Selepas aku selesai makan sepuas hatiku, aku pun berjalan-jalan di jalan raya berbatu bulat Dubrovnik. Aku telah mendapat banyak gambar yang menakjubkan dan aku pun telah melawat bangunan-bangunan Dubrovnik yang kelihatan tua. Yang paling menarik sekali, aku telah mengambil gambar yang paling cantik di pemandangan keluasan Dubrovnik di tempat yang bertinggi.

Tiga hari sudah pun lewat, hari keempat adalah hari terakhir aku berada di Dubrovnik. Pengalamanku di Dubrovnik, Croatia adalah pengalaman yang sangat indah dan saya harap saya dapat untuk berlawat lagi untuk berminggu-minggu pula. Dubronik, Croatia, ini adalah satu pengalaman yang harus dikenangkan kembali.

-Alif-

KESIMPULAN

Kajian ini hanya menggunakan fungsi asas yang terdapat dalam aplikasi Google Earth. Oleh itu, kaedah penggunaan aplikasi Google Earth meskipun bukanlah kaedah yang terbaik namun dapat membantu para pelajar menulis karangan naratif-deskriptif. Malahan, dapat disimpulkan bahawa aplikasi Google Earth dapat memberi kesan yang positif sebagai perancah dalam proses penulisan secara digital. Apatah lagi media visual dapat menjimatkan masa bagi guru dan pelajar kerana guru tidak perlu memberi penjelasan yang mendalam dan tidak perlu juga meluangkan lebih banyak masa untuk mewujudkan sesuatu imej dalam minda pelajar. Pelajar-pelajar boleh memahami bahan-bahan yang tersedia melalui Google Earth dengan cepat.

Aplikasi Google Earth juga telah melalui perubahan naik taraf selepas kajian ini dijalankan yang menjejas beberapa fungsi utamanya. Oleh itu, hal ini boleh menjejas para pengguna dari segi kemudahan dan keberkesanannya dan guru perlu memastikan pelajar didedahkan dengan penambahbaikan yang dilakukan aplikasi Google Earth dari masa ke semasa.

Lanjutan daripada kajian ini, guru-guru akan meneroka fungsi lain yang terdapat dalam Google Earth yang membolehkan para pelajar untuk menyumbang idea dan menambah maklumat dalam bahasa Melayu serta menterjemahkan maklumat sedia ada ke dalam bahasa Melayu. Sudah pasti ini dapat meningkatkan pembelajaran secara digital dan seterusnya inovasi dalam pembelajaran.

RUJUKAN

Chicho, K. Z. H. & Zrary, M. O. H. (2022). Using Visual Media for Improving Writing Skills. *Canadian Journal of Language and Literature Studies*, Vol. 2(4), pp.23-31. DOI: 10.53103/cjlls.v2i4.55

Chua, C. N., Melor, M. Y., & Ashairi, S. (2019). ICT: An Effective Platform to Promote Writing Skills among Chinese Primary School Pupils. *Arab World English Journal (AWEJ)*, Vol. 10(4), pp.223-237.

Dastgeer, G., & Afzal, M. T. (2015). Improving English writing skill: A case of problem-based learning. *American Journal of Educational Research*, 3(10), 1315-1319.

Grand Canyon University (2022). Why writing is important. Dipetik pada 25 Mac 2022) dari https://www.gcu.edu/blog/gcu-experience/why-writing-important

Hosseini, M., Taghizadeh, M. E., Abedin, M. J. Z., & Naseri, E. (2013). In the importance of EFL learners' writing skill: Is there any relation between writing skill and content score of English essay test. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, 6(1), 1-12.

Kementerian Pendidikan Singapura (2023). Our educational technology journey. Dipetik pada 22 September 2023 dari https://www.moe.gov.sg/education-in-sg/educational-technology-journey

McCutchen, D. (2011). From novice to expert: Implications of language skills and writing-relevant knowledge for memory during the development of writing skill. *Journal of Writing Research*, 3(1), 51-68.

MOE, Singapore (2020). Personal learning device dipetik pada 3 November 2020 dari https://www.moe.gov.sg/news/parliamentary-replies/20201102-personal-learning-device

Naveed, F., & Bhowmik, A. (2016). *Definition and Techniques of Writing Skill*. Dipetik pada 16 September 2023 dari http://www.masscommunicationtalk.com/definition-and-techniques-of-writing-skill.html

Nur Islami. (2018). The use of google earth as the learning media in geosciences education. *Journal of Educational Sciences*, Vol. 2, No. 1, 56-63.

22 Meningkatkan Kemahiran Berfikir Secara Kritis dalam Penulisan Karangan Naratif Menggunakan KBAT

Mohamed Fazil Aris
mohamed_fazil_b_aris@schools.gov.sg

Khairunnisa Zulkifli
khairunnisa_zulkifli@schools.gov.sg

Jamakyah Adhar
Siti Farhana Abdullah
Eliza Mohamed
Ahmad Hosaini Noor

Sekolah Menengah Woodlands

Abstrak

Karangan naratif yang ditulis oleh pelajar sering kali didapati kurang menyerlah dari segi isi. Pelajar perlu dibimbing untuk berfikir secara kritis supaya mereka dapat menghasilkan idea-idea yang lebih mendalam dan menarik. Kajian rintis ini bertujuan untuk melihat keberkesanan penggunaan teknik Penyoalan Tiga Aras untuk meningkatkan kemahiran berfikir secara kritis dalam penulisan karangan naratif. Pendekatan ini membolehkan pelajar untuk menilai idea penulisan mereka secara kendiri dan menjadikannya lebih berkesan dan menarik. Praujian dan pascaujian telah dijalankan untuk menilai mutu karangan yang dihasilkan. Hasil dapatan kajian berbentuk kualitatif menunjukkan peningkatan bagi penulisan bahagian konflik, klimaks dan peleraian dalam kalangan pelajar.

Kata Kunci: Kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT), teknik penyoalan, karangan naratif, plot, Intelek Tiga Aras

PENGENALAN

Kemahiran berfikir merupakan satu kemahiran asas yang amat penting. Penulis berupaya menghasilkan karya yang berkualiti dan memikat pembaca kerana berupaya mempengaruhi semua aspek cerita, daripada pemilihan idea hingga penyampaian emosi kepada pembaca. Dengan berfikir secara kreatif dan kritis, penulis dapat menghasilkan cerita yang menghiburkan dan bermakna.

Berdasarkan pengamatan guru, karangan naratif yang ditulis oleh pelajar sering kali tidak mencerminkan keupayaan membina karangan yang baik dari segi isi. Idea yang dihasilkan bersifat klise dan tidak mencerminkan usaha yang bersungguh-sungguh dalam menggunakan dan melakukan proses pemikiran yang mendalam untuk menghasilkan idea-idea yang menarik. Dalam jangka masa panjang, situasi ini memberikan impak negatif terhadap pencapaian pelajar dalam penulisan karangan naratif. Oleh sebab itu, perlu adanya bimbingan yang lebih sistematik untuk para pelajar agar mereka mampu berfikir secara kritis dan menghasilkan idea-idea yang tersusun dan menarik.

Dengan demikian, dititikberatkan pelaksanaan suatu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk memupuk pemikiran kritis dalam kalangan pelajar. Teknik Penyoalan Tiga Aras yang diperkenalkan oleh Arthur Costa (1985) digunakan sebagai landasan untuk mengimplementasikan inisiatif ini. Teknik ini digunakan dalam setiap peringkat penulisan naratif pelajar iaitu: permulaan, konflik, klimaks, peleraian, dan penutup. Selain itu, penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT), seperti platform Google Slides, membantu pelajar untuk menjana idea-idea serta meningkatkan perkembangan kognitif dalam proses penulisan karangan yang lebih berkualiti.

PERNYATAAN MASALAH

Secara amnya, pelajar-pelajar di Sekolah Menengah Woodlands lebih cenderung kepada penulisan karangan berbentuk naratif. Mereka memiliki banyak idea yang berpotensi, tetapi sering kali menghadapi kesulitan dalam mengembangkan idea-idea tersebut dengan lebih mendalam. Ini disebabkan mereka tidak dapat merentasi halangan untuk berfikir secara lebih kritis. Oleh yang demikian, karangan-karangan pelajar kehilangan daya tarikan dan pelajar akhirnya gagal mencapai tahap kemahiran yang diharapkan.

Oleh itu, satu pendekatan pengajaran dijalankan untuk mencungkil daya kreatif para pelajar melalui teknik penyoalan. Dengan mengadaptasi teknik Penyoalan Tiga Aras oleh Arthur Costa, para pelajar dapat mendorong diri mereka untuk berfikir secara mendalam dan kreatif dalam penulisan karangan naratif.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan teknik Penyoalan Tiga Aras bagi menjana idea untuk menghasilkan karangan naratif yang lebih berkualiti; dan

2. membentuk pemikiran kritis bagi membantu pelajar menganalisis serta memperbaik kemahiran penulisan karangan naratif yang lebih menarik dan berstruktur.

KAJIAN LEPAS

Cortazzi (2008), dalam kertas kerjanya, menyatakan bahawa penulisan naratif ialah jenis teks yang menerima perhatian pedagogi yang khusus dan merupakan asas aktiviti penceritaan yang menyokong minat pelajar untuk membangunkan suara

individu, memberikan keyakinan serta menyemai keterlibatan pelajar. Penulisan naratif memiliki struktur dasar yang melibatkan serangkai peristiwa yang berkembang daripada satu keseimbangan awal hingga mencapai ketegangan atau konflik utama dan akhirnya mencapai resolusi. Salah satu konsep penting yang dikembangkan oleh Todorov (1960) ialah 'teori ketegangan naratif' atau 'teori ketegangan struktural'. Yahya Othman (2005) pula menyatakan penguasaan kemahiran menulis bukan hanya bergantung kepada bakat semata-mata malah dipengaruhi juga oleh pengajaran menulis yang bersistem dan berkesan. Sehubungan dengan hal ini, Nik Safiah Karim (2004), berpendapat proses menulis karangan merupakan kemahiran yang paling sukar untuk dikuasai, jika dibandingkan dengan kemahiran bahasa yang lain dan ramai orang tidak mahir menulis.

Blair (2002), menyatakan dalam artikelnya bahawa guru sering menanyakan soalan tertutup yang tidak membenarkan pelajar untuk mempamerkan tahap pengetahuan mereka. Nilai respons pelajar terjejas daripada nilai kandungan soalan, cara penyoalan dan amali di dalam kelas. Seperti yang dikaji Merritts dan Walter (2023), Teknik Penyoalan Socratic melibatkan pelajar untuk berfikir secara kritis. Oleh itu, teknik penyoalan ini memerlukan seorang fasilitator yang berpengetahuan untuk membincangkan topik yang diusulkan dalam konteks bilik darjah.

Berdasarkan Sparapani (2000), definisi pemikiran beraras tinggi adalah berfikir secara kreatif, kritis dan dalam keadaan membuat keputusan atau menyelesaikan masalah. Bloom (1956) membangunkan 'Taksonomi Bloom', suatu hierarki enam peringkat berdasarkan perkembangan pemikiran yang menjadi semakin kompleks dan mencabar. Tahap pemikiran ini boleh digunakan untuk membina soalan yang merentasi semua peringkat persekolahan dan dalam semua bidang pembelajaran.

Pemikiran beraras tinggi terus disokong oleh Intelek Tiga Aras, serupa dengan Taksonomi Bloom, iaitu terdapat intelek aras satu, intelek aras dua dan intelek aras tiga dengan jendela langit. Intelek Tiga Aras oleh Arthur Costa ialah tahap-tahap penyoalan yang dapat membantu pelajar untuk membina dan mengenal pasti soalan pada tahap yang lebih mencabar. Dengan bertanyakan soalan yang lebih mencabar, pelajar dapat mendalami pengetahuan dan menghubungkaitkan dengan bahan yang tersedia.

Berdasarkan kesan positif yang diperlihatkan dalam beberapa penyelidikan yang dijalankan dalam pemikiran beraras tinggi, pengkaji mengambil satu usaha untuk menerapkan kemahiran berfikir secara kritikal dalam usaha menghasilkan penulisan karangan naratif yang bermutu. Kajian ini meneliti keberkesanan Teknik Penyoalan Tiga Aras yang dianjurkan Arthur Costa dan diolah untuk dijakan satu inovasi dalam pengajaran kemahiran penulisan naratif.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan secara kualitatif berdasarkan karangan-karangan praujian dan pascaujian. Para pelajar dikehendaki melalui praujian, intervensi menggunakan soalan-soalan Tiga Aras secara berperancah dan pascaujian. Dalam kajian ini, pengajaran penulisan karangan menggunakan teknik Penyoalan Tiga Aras yang diperkenalkan oleh Arthur Costa diajarkan kepada para pelajar secara berstruktur dengan tujuan meningkatkan mutu penulisan dari segi idea yang dihasilkan. Hal ini dilakukan demi membiasakan pelajar dengan **K**emahiran **B**erfikir **A**ras **T**inggi (KBAT) dalam proses pembelajaran mereka khususnya dalam penulisan karangan naratif.

Subjek Kajian

Subjek kajian ini ialah para pelajar menengah satu yang mengambil subjek Bahasa Melayu bagi peringkat G3 (Ekspres). Jumlah subjek yang terlibat ialah 49 pelajar yang terdiri daripada tiga kumpulan berkesediaan tinggi (Band 1), sederhana (Band 2) dan rendah (Band 3).

Instrumen Kajian

Soalan karangan naratif yang diberikan untuk praujian dan pascaujian adalah sama, iaitu *'Tuliskan cerita tentang seseorang yang tidak berhati-hati semasa bercakap sehingga menyebabkan orang lain terasa tersinggung'*. Subjek melalui proses penulisan yang berperingkat sehingga selesai menghasilkan sebuah karangan yang lengkap. Pengkaji kemudian melaksanakan penilaian secara kualitatif bagi setiap hasil karya dan akhirnya membandingkan karangan-karangan praujian dan pascaujian.

Bagi peringkat intervensi pula, pengkaji memperkenalkan dan mengajar soalan-soalan Penyoalan Tiga Aras kepada subjek menggunakan *'Panduan Soalan-Soalan untuk Karangan Naratif'* dalam Jadual 1. Pada masa yang sama, video *'Dodol Pak Dollah'* digunakan untuk membimbing para subjek memahami kelima-lima peringkat plot iaitu permulaan, konflik, klimaks, peleraian dan penutup.

Pengkaji juga turut menggunakan pendekatan pembelajaran kolaboratif dan memanfaatkan wadah Google Slides untuk menilai pemahaman subjek akan teknik Penyoalan Tiga Aras dan memberi maklum balas sewajarnya kepada setiap kumpulan. Para subjek juga dikehendaki menulis sebuah karangan, iaitu *'Tulis sebuah cerita tentang cabaran-cabaran yang pernah kamu lalui sebelum kamu mencapai kejayaan'*. Pengkaji menyemak karangan intervensi ini dan memberi maklum balas bagi

memperkukuh pemahaman subjek tentang soalan-soalan Tiga Aras.

Jadual 1: Contoh Panduan Soalan-Soalan Tiga Aras

PANDUAN SOALAN-SOALAN UNTUK KARANGAN NARATIF

Apakah definisi/maksud (kata kunci 1)? Apakah definisi/maksud (kata kunci 2)? Apakah kaitan (kata kunci 1) dan (kata kunci 2)? **LATAR (MASA/TEMPAT/MASYARAKAT)** Kaitkan latar yang sesuai dengan kata kunci 1 dan kata kunci 2.	Aras 1 Aras 1 Aras 2 Aras 2
Siapakah watak utama (aku) dan sampingan? Kembangkan perwatakan aku dalam cerita ini. - Peranan - Usia - Pekerjaan - Latar keluarga (contoh: miskin, ayah sakit dll) - Jelaskan sifat 'aku' - Hubungan 'aku' dengan watak-watak sampingan Bagaimana kamu boleh ubah watak aku agar menjadi lebih menarik?	Aras 1 Aras 2 Aras 3
Definisi konflik: Masalah-masalah yang dihadapi oleh watak dan antara watak. Apakah masalah-masalah (konflik) yang dihadapi? Mengapakah masalah-masalah ini boleh berlaku? Adakah konflik ini berjaya membangkitkan emosi pada pembaca? Apakah kesan yang mungkin timbul kepada watak atau hubungan antara watak akibat daripada masalah-masalah ini?	 Aras 1 Aras 2 Aras 3 Aras 3
Definisi klimaks: Bahagian yang paling hebat/genting/tegang (yang mengaitkan watak-watak) setelah berlakunya konflik. Bilakah 'aku' berasa sangat tertekan sehingga 'aku' harus mengambil tindakan? Apakah yang telah berlaku menyebabkan ketegangan itu? (turning point) Apakah impak kejadian itu pada aku? Apakah implikasi tindakan 'aku' terhadap watak lain? Adakah klimaks itu membuat pembaca rasa terkesan?	 Aras 1 Aras 2 Aras 2 Aras 2 Aras 3

Prosedur Kajian

Tiga orang guru menengah satu telah menjalankan kajian ini. Projek penulisan ini diintegrasi dengan soalan-soalan Tiga Aras bagi setiap bahagian plot naratif iaitu permulaan, konflik, klimaks, peleraian dan penutup untuk mencungkil dan mempertingkatkan daya fikir dan kreativiti subjek dalam penghasilan isi penceritaan yang mempunyai huraian yang logik dan bernas.

Kajian ini dijalankan selama lapan minggu pada masa kurikulum subjek Bahasa Melayu. Satu hingga dua jam diperuntukkan setiap minggu bagi kajian ini.

Langkah 1:

Para subjek menduduki kertas praujian pada minggu pertama dalam penggal ketiga. Soalan karangan naratif diberikan tanpa bimbingan pengkaji bagi peringkat ini.

Langkah 2:

Para subjek diperkenalkan dengan teknik Penyoalan Tiga Aras melalui slaid PowerPoint.

Langkah 3:

Pengkaji menunjukkan video YouTube berjudul 'Dodol Pak Dollah' dan menerangkan plot cerita bagi video tersebut.

Langkah 4:

Subjek diperkenalkan dengan 'Panduan Soalan-Soalan untuk Karangan Naratif' untuk merangsang pemikiran kritis bagi setiap bahagian dalam plot. Kemudian, subjek dibahagikan kepada beberapa kumpulan untuk mengubah watak dan latar serta jalan cerita video itu. Setiap kumpulan harus mengisi maklumat yang dihasilkan ke dalam Google Docs dan membuat pembentangan. Pengkaji menilai dan memberi maklum balas sewajarnya.

Langkah 5:

Setiap subjek harus menulis sebuah karangan latihan sebagai pengukuhan yang bertajuk: *'Tulis sebuah cerita tentang cabaran-cabaran yang pernah kamu lalui sebelum kamu mencapai kejayaan'*. Panduan Soalan-Soalan untuk Karangan Naratif disediakan dan para subjek dikehendaki untuk mengenal pasti kata kunci dan kaitan kata kunci tersebut bagi memenuhi tuntutan soalan karangan naratif. Pengkaji menyemak dan memberi maklum balas bagi memperkukuh pemahaman subjek.

Langkah 6:

Pada peringkat pascaujian ini, soalan karangan yang sama dalam praujian diberikan sekali lagi. Subjek diberikan 'Panduan Soalan-Soalan untuk Karangan Naratif' juga untuk dijadikan perancah bagi menghasilkan plot karangan yang lebih tersusun, menarik dan matang.

Langkah 7:

Pengkaji menyemak dan menilai hasil karangan subjek dengan membandingkan karangan praujian dan pascaujian setiap subjek.

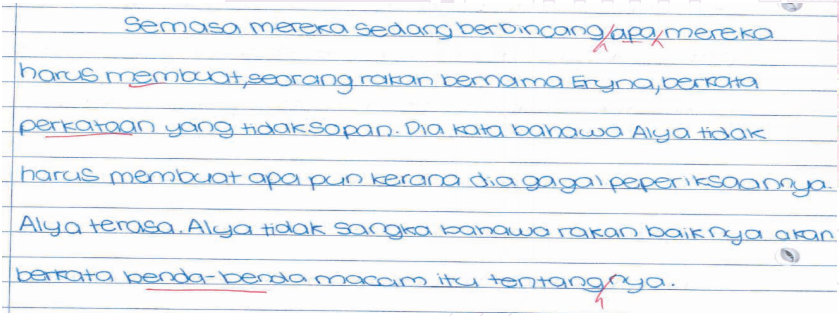
DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Analisis awal bagi karangan-karangan subjek pada tahap praujian menunjukkan banyak kelemahan dari segi penulisan plot. Bahagian-bahagian utama plot seperti permulaan, konflik, klimaks, peleraian dan penutup juga didapati tidak dikembangkan secukupnya. Kelemahan-kelemahan ini lebih terserlah bagi subjek di band 2 dan band 3 berbanding band 1.

Setelah intervensi dilaksanakan, analisis karangan-karangan pascaujian menunjukkan peningkatan dari segi mutu penulisan para subjek secara keseluruhan. Peningkatan ini bukanlah peningkatan yang mendadak tetapi amat menggalakkan kerana mengambil kira masa intervensi yang terhad. Terdapat usaha yang lebih terserlah oleh para subjek dalam usaha untuk memikirkan idea-idea yang lebih baik dengan menggunakan teknik Penyoalan Tiga Aras. Bahagian konflik, klimaks dan peleraian merupakan bahagian-bahagian yang didapati menunjukkan ciri-ciri peningkatan. Namun, bahagian permulaan yang merangkumi watak, latar dan penutup didapati tidak menunjukkan peningkatan yang ketara.

Kebanyakan subjek mengetengahkan persoalan persahabatan antara subjek dalam plot cerita mereka. Dapat dilihat daripada hasil subjek bahawa watak dan latar yang dipilih oleh subjek tidak lari daripada lingkungan sekolah; sekali gus menunjukkan bahagian ini tidak memaparkan peningkatan seperti yang diharapkan. Contoh petikan daripada band 2 dalam Rajah 1 menunjukkan bahawa alam persekolahan merupakan asas bagi jalan cerita itu dikarang walaupun sesi intervensi sebenarnya menggalakkan subjek untuk memikirkan idea-idea yang lebih menarik. Maka itu, watak-watak 'pelajar' dipilih bagi aspek *'seseorang yang tidak berhati-hati semasa bercakap'* untuk mewujudkan konteks yang sesuai bagi menepati tuntutan soalan. Kaitan hal tersebut dengan aspek *'sehingga menyebabkan orang lain terasa tersinggung'* seperti yang diajarkan semasa sesi intervensi dapat dijelaskan dengan baik bagi pascaujian berbanding dengan praujian. Selain lingkungan sekolah, beberapa subjek juga mengarang persoalan yang menyentuh tentang hubungan kekeluargaan.

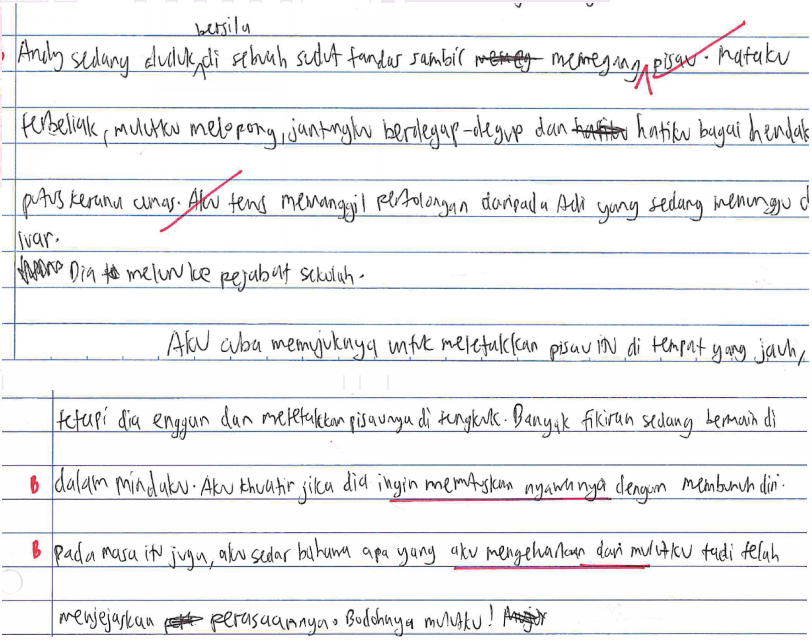
Rajah 1: Contoh Petikan Watak dan Latar


Semasa mereka sedang berbincang apa mereka
harus membuat, seorang rakan bernama Eryna, berkata
perkataan yang tidak sopan. Dia kata bahawa Alya tidak
harus membuat apa pun kerana dia gagal peperiksaannya.
Alya terasa. Alya tidak sangka bahawa rakan baiknya akan
berkata benda-benda macam itu tentangnya.

Walaupun terdapat sedikit peningkatan dalam penulisan bagi bahagian konflik, klimaks dan peleraian, tidak ramai subjek yang menunjukkan peningkatan yang menyerlah kecuali segelintir subjek. Subjek-subjek ini ialah mereka yang berjaya memahami teknik Penyoalan Tiga Aras dan dapat mengaplikasi pemikiran lebih kritis ke dalam penulisan mereka.

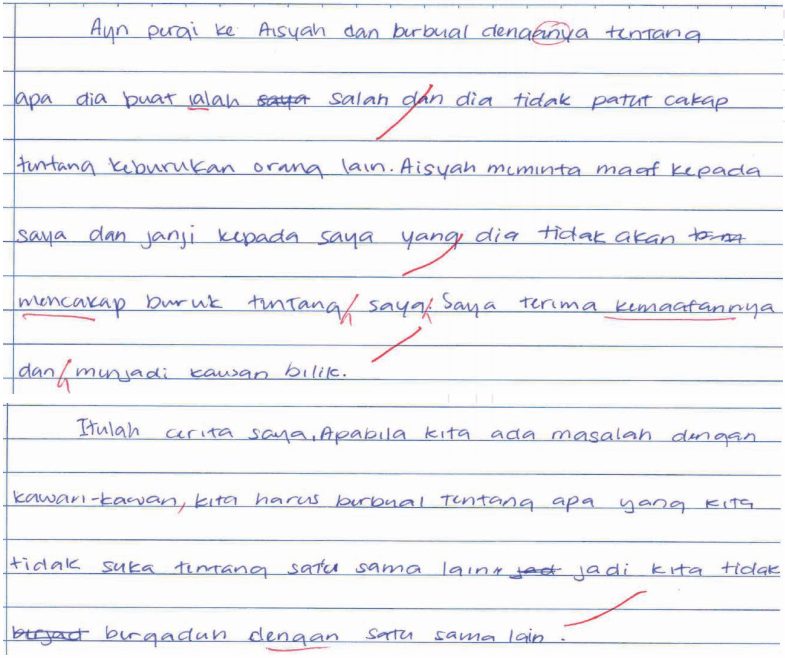
Rajah 2 merupakan contoh petikan karangan yang memaparkan pemikiran aras tinggi yang ditunjukkan oleh seorang subjek daripada Band 1. Petikan ini menceritakan bahagian klimaks tentang gangguan mental dan emosi yang dialami oleh watak 'Andy'. Secara ringkas, konflik bermula disebabkan kata-kata yang diujarkan oleh penulis telah menyinggung perasaan 'Andy'. Subjek ini berjaya menerangkan gangguan mental dan emosi yang keterlaluan sekali gus menonjolkan idea yang menarik dan unsur yang tidak dijangkakan. Selanjutnya, subjek tersebut berjaya menulis peleraian dan penutup yang dapat merungkai permasalahan yang ditimbulkan dalam ceritanya. Semasa praujian, karangan yang ditulis subjek ini tidak menerangkan konflik, klimaks dan peleraian yang jelas dan berkesan.

Rajah 2: Contoh Petikan Bahagian Klimaks



Bagi bahagian penutup pula, secara keseluruhan, karangan-karangan yang dihasilkan semasa pascaujian menunjukkan peningkatan dalam prestasi kerana mengandungi kesudahan cerita yang munasabah dan unsur pengajaran. Namun, perenggan penutup yang ditulis agak ringkas walaupun menerapkan aspek pengajaran yang tidak diterangkan oleh ramai subjek semasa praujian. Sesi intervensi menekankan akan perlunya subjek menerapkan aspek pengajaran bagi perenggan penutup tetapi disebabkan keterbatasan masa, pengajaran yang hendak ditumpukan bagi bahagian ini tidak dapat dijalankan secara intensif. Ramai subjek yang menulis perenggan penutup yang ringkas seperti yang dipaparkan dalam Rajah 3.

Rajah 3: Contoh Petikan Perenggan Penutup



Aqm pergi ke Aisyah dan berbual dengannya tentang apa dia buat ialah ~~saya~~ salah dan dia tidak patut cakap tentang keburukan orang lain. Aisyah meminta maaf kepada saya dan janji kepada saya yang dia tidak akan ~~to~~ mencakap buruk tentang saya. Saya terima kemaafannya dan menjadi kawan balik.

Itulah cerita saya. Apabila kita ada masalah dengan kawan-kawan, kita harus berbual tentang apa yang kita tidak suka tentang satu sama lain. ~~jadi~~ jadi kita tidak ~~bergadu~~ bergaduh dengan satu sama lain.

Semasa pelaksanaan kajian ini, sememangnya agak sukar bagi para subjek memahami pendekatan menggunakan teknik Penyoalan Tiga Aras walaupun telah dibimbing secara bertahap-tahap. Kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) yang diajarkan secara sistematik ini merupakan sesuatu yang baharu bagi diri subjek. Justeru, pemahaman terhadap teknik KBAT memerlukan lebih ruang dan masa untuk subjek menggarab dan memahami proses sebelum mereka dapat menghasilkan penulisan naratif yang lebih kritis.

Sebagai langkah tambahan bagi meninjau impak daripada intervensi kajian ini, karangan-karangan bagi peperiksaan akhir tahun 2023 turut dicerakin. Karangan-karangan tersebut menunjukkan prestasi yang memberangsangkan dari segi idea yang dikemukakan dan pengembangan jalan cerita.

Langkah seterusnya yang perlu diambil adalah untuk meringkaskan 'Panduan Soalan-Soalan untuk Karangan Naratif' dan diterapkan dalam bentuk rajah agar para subjek akan lebih mudah memahami dan mengaplikasikan teknik Penyoalan Tiga Aras ini.

KESIMPULAN

Karangan-karangan pascaujian menunjukkan peningkatan dari segi mutu penulisan para pelajar secara keseluruhan. Bahagian utama plot iaitu konflik, klimaks dan peleraian dikembangkan dengan lebih terperinci berbanding karangan yang dihasilkan semasa praujian. Namun, bahagian permulaan yang merangkumi watak dan latar, serta penutup didapati tidak menunjukkan peningkatan yang menyerlah seperti yang diharapkan.

Penggunaan video yang jelas dari segi plot yang bermutu dapat membantu dalam pemerancahan kelima-lima komponen jalan cerita. 'Panduan Soalan-Soalan untuk Karangan Naratif' juga digunakan untuk membimbing pelajar. Ini melibatkan proses pengumpulan dan menganalisis idea-idea serta menggalakkan pelajar berfikiran kritis agar penulisan yang dihasilkan lebih kukuh dan matang.

RUJUKAN

Buku

Arthur L. Costa, (1985). *Developing Minds: A Resource Book for Teaching Thinking* . Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development, hlm 125–37.

Bloom, Benjamin S, (1956). *The Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals.* New York: David McKay.

Nik Safiah Karim, (2004). *Bahasa Melayu Sedekad Yang Lalu.*

Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Sparapani, Ervin F, (2000). *The Effect of Teaching for Higher-Level Thinking: An Analysis of Teacher Reactions.* Fall: Education.

Yahya Othman, (2005). *Trend dalam pengajaran Bahasa Melayu*. Bentong: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.

Jurnal

Cortazzi, Martin, (2008). *Narrative Analysis* dalam *Language Teaching Surveys and Studies* hlm 157. United Kingdom: Cambridge University.

Kertas Kerja

Blair, Leslie, (2002)*The Right Questions Can Improve Student Thinking* hlm 20-22. Amerika Syarikat: Southwest Educational Development Laboratory.

M Keanu Adipati & Samanik, (2018). *Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. A Comparative Study.* 2nd English Language and Literature International Conference. Indonesia: Universitas Teknokrat.

Sumber dari Internet

Merritts, D., Walter, R. *Using Socratic Questioning*. Dipetik pada Oktober 23, 2023, dari http://serc.carleton.edu/introgeo/socratic/index.html

TeacherThoughtStaff, (2021) *What Are Costa's Levels Of Questioning?* Dipetik pada Oktober 23, 2023 dari https://www.teachthought.com/education/costas-levels-of-questioning/

ShoppeMalaysia. (2021, Mei 1), *Dodol Pak Dollah.* [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=SNkscTSea3A

23 Meningkatkan Kemahiran Menulis Karangan Ekspositori Pelajar dengan Menggunakan Teknik JHCR

Siti Noordiana Sulaiman
siti_noordiana@schools.gov.sg

Siti Mardia Abu Samah
siti_mardia_abu_samah@schools.gov.sg

Azra Zaheera Hairuddin

Sekolah Inggeris Assumption

Abstrak

Dalam penulisan karangan ekspositori, salah satu aspek penting ialah keupayaan menjana dan mengembangkan idea terutama dalam menulis isi dalam perenggan secara berstruktur. Namun apa yang membimbangkan ialah pelajar masih tidak dapat menghuraikan setiap isi perenggan secara mendalam dan meluas. Hal ini menjejas mutu penulisan karangan secara keseluruhan dari segi kandungan makna yang diperlukan untuk menyokong pendirian dan perspektif pelajar secara koheren dan meyakinkan. Kajian Tindakan telah dipilih untuk memahami aspek-aspek yang mempengaruhi keberkesanan penggunaan teknik menulis isi perenggan secara berstruktur. Pelaksanaan e-Pedagogi dan penggunaan teknik JHCR digunakan untuk menyokong pelajar dalam menulis isi perenggan dalam karangan ekspositori dengan baik dan berkesan. Ini dapat dilihat melalui analisis penghasilan artifak-artifak pembelajaran dan renungan pelajar.

Kata Kunci: karangan ekspositori, JHCR, e-Pedagogi, Pengalaman Pembelajaran Inkuiri.

PENGENALAN

Kemahiran menulis karangan ekspositori telah diperkenalkan kepada pelajar menengah 2 melalui Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu yang dilancarkan Kementerian Pendidikan Singapura sejak tahun 2021. Dalam sukatan pelajaran baharu tersebut, pelajar-pelajar Menengah 2 Ekspres diperkenalkan kepada selok-belok penulisan dan bahagian-bahagian penting dalam menulis sebuah penulisan ekspositori. Dalam unit 2 Buku Teks JATi, pelajar-pelajar didedahkan kepada Teknik JHCR (Ayat **J**udul, **H**uraian, **C**ontoh/Bukti, Ayat **R**umusan) untuk menulis isi perenggan dalam karangan ekspositori yang lengkap. Berpandukan Teknik JHCR, dua contoh aplikasi teknik dan senarai semak penulisan isi dalam buku teks JATi 2A serta latihan amali dalam buku aktiviti JATi 2A (CPDD; 2021), pengajaran dan pembelajaran (PdP) dilaksanakan di dalam bilik darjah.

Guru-guru unit bahasa Melayu di Sekolah Inggeris Assumption terdorong untuk meneroka penggunaan teknik JHCR kerana teknik tersebut merupakan kemahiran asas yang penting dalam menguasai kemahiran menulis. Hal ini kritikal untuk membolehkan pelajar mencapai hasil pembelajaran kemahiran menulis pelbagai teks dengan jelas dan berkesan sesuai dengan konteks, tujuan dan khalayak, dan berupaya untuk mengembangkan idea-idea yang dijana (CPDD; 2021) supaya mereka dapat menyampaikan pendapat-pendapat mereka secara mendalam, meluas dan koheren dalam memenuhi tuntutan kurikulum.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pemantauan guru ke atas prestasi pelajar-pelajar Menengah 2 Ekspres, pelajar didapati tidak mempunyai keupayaan untuk mengutarakan dan mengembangkan isi perenggan secara mendalam untuk menghasilkan penulisan ekspositori yang

bermutu. Ini membimbangkan kerana mereka telah didedahkan pada teknik JHCR. Hal ini bukan sahaja menjejas perkembangan dan kerelevanan komponen isi karangan tetapi sekaligus menunjukkan ketidakupayaan pelajar dalam mengaplikasikan proses penulisan.

Oleh itu kajian ini perlu dijalankan untuk mencari pencerahan dan menjawab beberapa soalan yang timbul yang menjadi teras permasalahan yang telah dikenal pasti, seperti:

1. Apakah perkara yang mempengaruhi keberkesanan penggunaan teknik JHCR dalam penulisan isi perenggan dalam karangan ekspositori?
2. Bagaimanakah perkara tersebut mempengaruhi keberkesanan penggunaan teknik JHCR?
3. Apakah terdapat kaedah-kaedah yang sesuai digunakan untuk menyokong penggunaan teknik JHCR?

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. meningkatkan keupayaan pelajar menulis isi perenggan-perenggan dalam karangan ekspositori yang bermutu melalui penggunaan teknik JHCR; dan
2. meningkatkan keberkesanan penerapan teknik JHCR melalui e-Pedagogi dalam menghasilkan karangan ekspositori.

KAJIAN LEPAS

Penggunaan teknik penulisan isi perenggan berstruktur JHCR yang diadaptasi dari penggunaan TEEL (***T**opic sentence, **E**xplanation, **E**vidence dan **L**ink*) dan PEEL (***P**oint, **E**xplanation, **E**vidence dan **L**ink*) telah digunakan secara meluas dalam

pengajaran penulisan isi yang berdiri secara sendiri atau lebih lazim sebagai sebahagian templat menulis esei lima perenggan kerana telah menjadi amalan yang dibiasakan dalam pengajaran penulisan yang bersifat formula (McKnight, 2021).

Menurut McKnight (2021) penulisan perenggan berstruktur perlu diajarkan secara eksplisit dalam menyokong keupayaan menulis pelajar-pelajar yang menghadapi cabaran untuk menjana dan menganalisis idea. Ini disebabkan teknik tersebut menyediakan satu perancah yang boleh pelajar ikuti secara bertahap untuk memenuhi kriteria pengembangan isi dalam penulisan isi karangan. Pendapat ini disokong Humphrey dan Sharpe (2015) yang menjelaskan bahawa teknik JHCR juga merupakan satu fitur bahasa yang dapat mengekspresikan idea di peringkat penghasilan pemerengganan.

Pelajar seringkali melihat perancah JHCR hanya sebagai kerangka atau templat untuk mereka isikan dengan apa sahaja informasi yang mereka anggap perlu (Smith, 1984 dalam Kiss & Mizusawa, 2018) tanpa memberi perhatian kepada pengolahan makna idea dalam penulisan mereka untuk mencapai tujuan mereka sebagai penulis secara keseluruhan dan secara koheren kerana terlalu bergantung kepada struktur penulisan perenggan JHCR semata-mata. Akibatnya, ketidakupayaan pelajar untuk mengolah makna dan pendapat sendiri yang disokong oleh sebab-sebab jitu yang sebenarnya disebabkan oleh PdP penulisan yang dijalankan dalam "vakum yang tidak berkonteks" (Kiss & Mizusawa, 2018), telah disalah tanggap sebagai ketidakupayaan pelajar menulis isi perengan-perenggan dalam karangan yang baik.

Untuk mengatasi masalah ini, Mcknight (2019) menekankan akan pentingnya daya inovatif guru dalam menambah nilai akronim perancah JHCR dengan menambahkan

huruf yang menandakan aspek-aspek lain yang diperlukan untuk melengkapkan pengembangan isi. Contohnya menambah huruf 'V' untuk menggambarkan nilai (*values*) atau huruf 'E' untuk menandakan penjelasan (*explanation*) lanjut diperlukan bagi aspek contoh atau bukti. Selain itu, kajian Schwartz (2021) mengusulkan agar guru-guru memastikan pelajar-pelajar bukan sahaja dibekalkan dengan pengetahuan sedia ada dan kosa kata yang mereka perlukan untuk menyampaikan idea-idea mereka dengan baik tetapi juga memahami bahawa perancah penulisan yang mereka pelajari harus disesuaikan dengan makna dan tujuan penulisan yang ingin disampaikan secara keseluruhan.

Kiss dan Mizusawa (2018) pula menekankan kepentingan keterlibatan aktif pelajar dalam bilik darjah untuk membina kesedaran dan menimba serta mengaitkan pengalaman sedia ada realiti sosial mereka kepada konteks penulisan. Langkah ini penting untuk membolehkan pelajar membentuk perspektif dan makna terhadap sesuatu topik dalam konteks dunia nyata dan mengekspresikan pendapat mereka sebagai seorang penulis untuk mencapai tujuan dan khalayak penulisan secara berkesan dan koheren. Dengan perspektif dan pendapat yang telah dibina sebagai pengetahuan sedia ada, maka boleh disimpulkan bahawa pelajar dapat menggunakan teknik penulisan isi perenggan berstruktur JHCR untuk mengekspresikan idea-idea ini secara mendalam dan meluas di peringkat pemerengganan dalam menghasilkan sebuah karangan yang koheren dari segi organisasi dan pemaknaan.

Memandangkan profil dan latar belakang pelajar generasi kini yang lebih terdedah kepada alat-alat teknologi canggih, maka, kaedah PdP yang dipilih dan dirancang oleh guru juga harus sejajar dengan peredaran zaman dan kemajuan teknologi. Oleh itu, e-Pedagogi digunakan untuk menyokong penggunaan teknik JHCR.

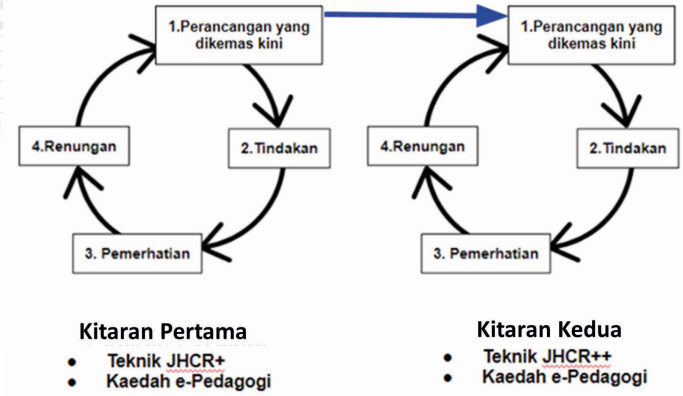
Bahagian Teknologi Pendidikan Kementerian Pendidikan (ETD, 2022) mendefinisikan e-Pedadogi sebagai amalan merancang pembelajaran menggunakan teknologi untuk memenuhi tujuan pembelajaran. e-Pedagogi ini dapat menyokong PdP penggunaan teknik JHCR kerana menggalakkan pembelajaran aktif dengan memastikan keselarasan konstruktif antara kegiatan pembelajaran dan penilaian serta pengalaman pembelajaran yang koheren.

e-Pedagogi juga menyediakan peluang bagi interaksi pelajar dengan guru, rakan-rakan sebaya, bahan pembelajaran dan masyarakat melalui enam jenis Pengalaman Pembelajaran iaitu Pemerolehan, Perbincangan, Kolaborasi, Inkuiri, Amalan dan Penghasilan. Setiap interaksi membentuk konteks untuk pelajar menimba pengalaman-pengalaman berkenaan dengan topik dan tema pengajaran yang dapat membantu pelajar membentuk makna dan perspektif untuk mengolah isi perenggan karangan mereka dengan lebih luas dan mendalam.

KAEDAH KAJIAN

Kajian Tindakan dipilih sebagai kaedah kajian berdasarkan dapatan-dapatan penting daripada kajian-kajian lepas dalam menyelesaikan permasalahan yang telah dikenal pasti. Melalui kaedah Kajian Tindakan, pengumpulan data kajian dibuat melalui analisis artifak-artifak hasil pembelajaran dan renungan subjek kajian.

Rajah 1: Carta Alir Kajian Tindakan



Rajah 1 merupakan Carta Alir Kajian Tindakan (Riding, Fowell dan Levy, 1995) dipilih kerana menitikberatkan proses penambahbaikan sepanjang pelaksanaan kajian. Namun, berdasarkan keperluan kajian, model ini disesuaikan kepada konteks sekolah. Dalam konteks ini, fasa perancangan diubah kepada fasa perancangan yang dikemas kini kerana perancangan PdP untuk Kitaran 1 mengambil kira penyemakan awal yang telah dibuat oleh pengkaji pada bahan-bahan PdP yang digunakan dalam pelaksanaan PdP pada tahun 2022. Maka, kajian ini melalui dua putaran penyelidikan. Setiap kitaran terbahagi kepada empat fasa iaitu:

- Fasa Perancangan yang dikemas kini (Plan) - menghasilkan rancangan dan bahan-bahan pengajaran dan pembelajaran (PdP);
- Fasa Tindakan (Act) - menjalankan PdP;
- Fasa Pemerhatian (Observe) - mengumpulkan dan menganalisis hasil-hasil kerja subjek; dan
- Fasa Renungan (Reflect) - menilai dapatan maklumat kualitatif yang diperoleh untuk membuat tindakan yang selanjutnya.

Subjek Kajian

Subjek Kajian terdiri daripada 16 orang pelajar - 9 subjek aliran ekspres termasuk 3 subjek terdiri daripada pelajar bukan penutur jati bahasa Melayu dan 7 subjek SBB. Pelajar Menengah 2 Ekspres mempunyai pelbagai tahap keupayaan iaitu keupayaan melebihi aras kebolehan (HP), pada aras kebolehan (MP) dan praaras kebolehan (LP). Subjek kajian juga termasuk pelajar-pelajar yang memenuhi kriteria *Subject Based Banding* (SBB). Subjek yang mengikuti kursus aliran Ekspres terdiri daripada Pemilihan subjek bagi peringkat ini dilakukan untuk meningkatkan keupayaan mereka dalam mengembangkan isi karangan ekspositori secara mendalam dan meluas.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang digunakan terdiri daripada artifak-artifak subjek yang dikumpulkan daripada portal SLS dan *Google Slides*, pemantauan dan maklum balas pengkaji dan maklum balas subjek.

Artifak-artifak subjek yang dikumpulkan daripada portal SLS dan *Google Slides* digunakan sebagai instrumen kajian kerana portal SLS menyediakan templat membina pengalaman pembelajaran inkuiri untuk merancang aktiviti-aktiviti pembelajaran aktif. Bahan-bahan yang digunakan untuk mengaktifkan pembelajaran terdiri daripada klip-klip video yang berkaitan dengan rumah tradisional orang Melayu, makanan tradisional orang Melayu dan juga Kampung Lorong Buangkok. Platform *Google Slides* pula menyediakan ruang untuk para subjek bergabung tenaga dan idea untuk mengumpul informasi daripada kajian yang dilakukan secara kolaboratif.

Dalam aspek pengumpulan data, markah dan hasil penulisan karangan ekspositori yang dikumpulkan daripada Penilaian Bertimbang 1 (WA1), latihan dalam kelas dan peperiksaan akhir tahun dibandingkan melalui kaedah kajian yang dibentangkan. Selain itu, maklum balas pengkaji juga digunakan untuk melihat keberkesanan kaedah daripada perspektif subjek.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan secara berperingkat dalam dua kitaran untuk memastikan keberkesanan penggunaan teknik JHCR dalam mengembangkan isi-isi karangan ekspositori. Kitaran pertama dijalankan pada bulan Februari dan data yang dikumpulkan ialah hasil Penilaian Bertimbang 1 (WA1). Tahap kedua pula bermula pada bulan Jun dan hasil tugasan subjek digunakan sebagai data selaras dengan topik pembelajaran dalam buku teks 2B JATi. Akhir sekali, data kajian dikumpulkan daripada Peperiksaan Akhir Tahun subjek yang telah dijalankan pada bulan Oktober.

Sebelum merancang PdP untuk kitaran pertama, pengkaji telah menilai dan membuat semakan terhadap bahan-bahan PdP pengajaran karangan ekspositori 2022. Pengajaran penulisan karangan ekspositori mengajar subjek menggunakan teknik JHCR daripada Buku Teks JATi Unit 2 yang telah diolahkan dalam pakej penulisan karangan ekspositori. Dalam pakej 2022, subjek telah diperkenalkan kepada karangan jenis ekspositori, struktur karangan ekspositori dan teknik JHCR untuk menjana idea dan mengembangkan bahagian isi secara terperinci dan mendalam. Subjek telah diberikan templat perancah berikut semasa tahap perancangan (Rujuk Jadual 1).

Jadual 1: Templat perancah awal untuk perancangan

J (Judul/isi) - *Berikan ayat judul. Rujuk kepada soalan karangan.*
H (Huraian) - *Mengapakah kamu berkata sedemikian?*
C (Contoh) - *Apakah contohnya?*
R (Rumusan)

Berdasarkan analisis awal hasil kerja subjek pada tahun 2022, seperti yang dilaporkan dalam kajian Kiss dan Mizusawa (2018), subjek sekadar mengisikan templat tersebut dengan apa sahaja informasi yang mereka anggap perlu untuk memenuhi perancah tersebut tanpa mengembangkan isi mereka dengan lanjut. Pengamatan inilah yang mendorong pengkaji untuk melaksanakan kajian tindakan dalam aspek ini.

Kitaran Pertama

Berdasarkan penyemakan tersebut, pengubahsuaian telah dibuat kepada perancah teknik JHCR seperti dalam Jadual 2.

Jadual 2: Perancah Teknik JHCR+

J (Judul/isi) - *Berikan ayat judul. Rujuk kepada soalan karangan.*
H (Huraian) - *Mengapakah kamu berkata sedemikian?*
C (Contoh) - Apakah contohnya? **A**pa **S**iapa **B**ila **D**i mana **B**agaimana **M**engapa
R (Rumusan)

Teknik Apa-Siapa-Bila-Di mana-Bagaimana-Mengapa (ASiBiDiBaM) telah disisipkan ke dalam komponen contoh untuk membantu subjek mengembangkan bahagian contoh mereka. Ini kerana, pengkaji mendapati bahawa subjek kebiasaannya hanya menyenaraikan contoh-contoh mereka tanpa sebarang penjelasan yang mendalam dan terperinci. Selain itu, pengkaji juga mendapati bahawa subjek lazimnya menyenaraikan dua hingga tiga contoh yang berbeza pada bahagian contoh. Oleh itu, teknik ASiBiDiBaM telah disadurkan ke dalam komponen contoh untuk membantu subjek mengembangkan contoh-contoh mereka.

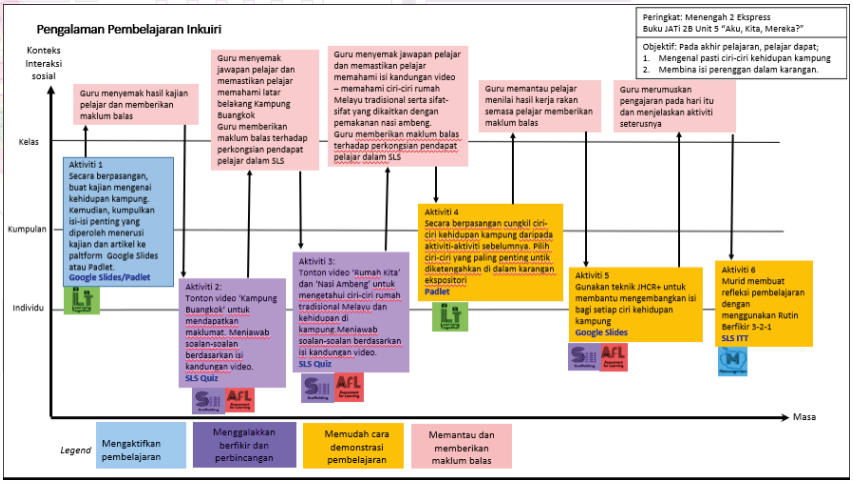
Selain itu, kajian yang dilaksanakan secara berperingkat ini juga menerapkan kaedah perancah e-Pedagogi, Portal Ruang Pembelajaran Pelajar (SLS) yang menekankan pengalaman pembelajaran aktif melalui interaksi antara pengkaji, subjek dan kandungan. Pembinaan pengalaman pembelajaran berstruktur 'Pembelajaran Aktif bersama Teknologi' telah diterapkan dalam merancang fasa pelaksanaan pelajaran. Struktur ini merangkumi 4 jenis aktiviti iaitu Merangsang Proses Pembelajaran, Menggalakkan Berfikir dan Perbincangan, Mengatur/Menyelia Demonstrasi Pembelajaran, dan Memantau dan Memberikan Maklum Balas. Tambahan, templat Pengalaman Pembelajaran Inkuiri dalam portal SLS juga telah digunakan untuk mencapai matlamat kajian ini kerana membolehkan subjek untuk membuat kajian, mencari pencerahan dan menganalisis informasi-informasi yang telah dikumpulkan.

Jadual 3: Penerangan Templat Membina Pengalaman Pembelajaran Inkuiri

Merangsang Proses Pembelajaran	Menggalakkan Berfikir dan Perbincangan	Mengatur/Menyelia Demonstrasi Pembelajaran
Mencetuskan rasa ingin tahu	Menjalankan siasatan	Menerapkan pemahaman
Menggunakan fakta atau peristiwa yang mengejutkan dan bercanggah yang dipersembahkan dalam pelbagai bentuk media untuk membantu pelajar membentuk soalan/idea	<u>Membuat Siasatan</u> Menggalakkan pelajar untuk menentukan sumber data dan menggunakan alat-alat digital untuk mengumpulkan, menganalisis, membentangkan dan mengongsi informasi <u>Memperhalus Penjelasan</u> Membantu pelajar untuk membentuk pendirian yang disokong dengan bukti-bukti yang dikumpulkan	Mengalakkan pelajar menggunakan media yang berbeza untuk berkongsi cara mereka boleh mengaplikasikan pembelajaran mereka dalam konteks baharu dan kemudian merenung proses pembelajaran
Peranan ICT: Memberikan pembezaan dengan menggunakan pelbagai jenis media dalam penjanaan soalan dan idea	**Peranan ICT:** Pembelajaran perancah dengan mengatur akses kepada sumber maklumat yang berbeza untuk penyelidikan termasuk akses kepada rakan pembelajaran dan pakar	**Peranan ICT:** Membolehkan pemperibadian dengan membolehkan pemilihan peralatan digital untuk berkongsi penemuan dan merakam refleksi

Memantau dan Memberikan Maklum Balas
Menilai dan mensintesis pembelajaran Memudah cara Penilaian Kendiri dan Rakan Sebaya
Menjelaskan, Mengkritik, Merenung, Menilai
Peranan ICT: Menyokong penilaian untuk pembelajaran dengan memantau dan menganalisis data pembelajaran pelajar untuk memberikan maklum balas yang tepat pada masanya yang disasarkan

Rajah 2: Peta Reka Bentuk Pengalaman Pembelajaran Inkuiri



Kitaran Kedua

Dalam kitaran kedua, pengkaji telah merancang PdP berdasarkan Buku JATi 2B Unit 5 "Aku, Kita, Mereka?" dengan menggunakan pengajaran pembelajaran inkuiri seperti dalam putaran pertama. Penambahbaikan telah dibuat kepada perancah teknik JHCR+ berdasarkan renungan dan penyemakan pengkaji terhadap hasil kerja subjek. Maka JHCR++ telah dihasilkan untuk merapatkan lagi jurang prestasi subjek dalam mengembangkan isi karangan ekspositori.

Subjek didapati mempunyai kesukaran untuk menerapkan format JHCR+ dalam penulisan kerana subjek keliru dan tidak dapat membezakan komponen huraian dan contoh selaras dengan renungan yang ditulis subjek. Oleh itu, soalan rangsangan telah ditambah kepada templat perancangan untuk membantu pelajar membezakan di antara komponen huraian dengan komponen contoh semasa latihan dalam kelas. Selain itu, unsur kesan juga disertakan dalam komponen rumusan untuk membolehkan subjek mengukuhkan lagi pandangan mereka terhadap judul ayat yang diberikan.

Jadual 4: Perbezaan Templat Perancangan 1 dan Templat Perancangan 2

Teknik JHCR+		Teknik JHCR++	
J	**Judul/isi** *Berikan ayat judul. Rujuk kepada soalan karangan.*	**J**	**Judul/isi** Berikan ayat judul. Rujuk kepada soalan karangan.
H	**Huraian** *Mengapakah kamu berkata sedemikian?*	**H**	**Huraian** Mengapakah kamu berkata sedemikian? (Hal ini kerana...)
C	**Contoh** *Apakah contohnya?* **A**pa **S**iapa **B**ila **D**i mana **B**agaimana **M**engapa	**C**	**Contoh** - *Apakah contohnya?* • Jelaskan contoh dengan menggunakan ASiBiDiBaM (Contohnya/Sebagai contoh...)
R	**Rumusan**	**R**	**Rumusan** *Kaitkan kembali kepada isi utama di bahagian J.* • Jelaskan rumusan dengan memberikan kesan (Oleh itu/Rumusannya... kerana .....)

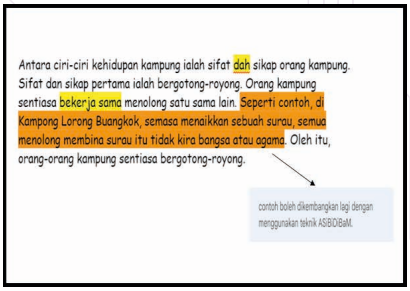
DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan pemantauan dan pemerhatian pengkaji, subjek menunjukkan pelibatan yang positif semasa melakukan aktiviti-aktiviti yang disediakan di portal SLS dan juga *Google Slides*. Selain itu, mutu penulisan dan jumlah perkataan subjek pun semakin meningkat kerana subjek telah membina jumlah kosa kata yang dapat membantu subjek dalam penulisan. Tambahan, penulisan subjek mempunyai enam perenggan yang terdiri daripada pengenalan, empat perenggan isi dan penutup.

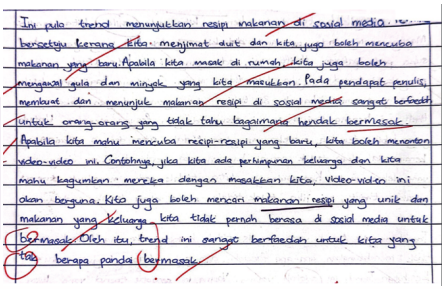
Berdasarkan Jadual 4, subjek dapat membezakan antara komponen huraian dengan komponen contoh dengan adanya ayat berpandu serta teknik AsiBiDiBaM yang digunakan untuk mengembangkan komponen contoh.

Rajah 3: Hasil Kerja Subjek A

Gambar 1



Gambar 2



Subjek A merupakan pelajar HP dan penutur jati bahasa Melayu yang mempunyai penguasaan bahasa Melayu yang kuat. Jika dilihat hasil penulisan karangan ekspositori yang pertama, pelajar ini mampu mengembangkan isinya dengan menggunakan teknik JHCR+. Namun begitu, bahagian contohnya tidak dikembangkan dengan begitu jelas dan terperinci kerana subjek hanya sekadar menyenaraikan contohnya.

Jika dilihat daripada Gambar 2 ini, terdapat banyak perubahan pada pengembangan isi subjek A kerana subjek A dapat menjelaskan isinya dengan lebih terperinci dan mendalam. Subjek A juga menggunakan teknik JHCR++ untuk mengembangkan bahagian-bahagian contohnya secara jelas dan terperinci dengan menerapkan kaedah ASiBiDiBaM. Selain itu, subjek A merumuskan isinya dengan menyatakan kesan isi utamanya.

Hasil kerja subjek A, B dan C dapat dilihat dalam Jadual 5 di bawah ini.

Jadual 5: Hasil Kerja Subjek A, B dan C

Subjek	Markah WA1 (40m)	Markah WA1 berdasarkan rubrik Peperiksaan Akhir Tahun (20m)	Keputusan Latihan dalam kelas (20m)	Keputusan Peperiksaan Akhir Tahun 2023 (20m)
A (HP dan Penutur Jati BM)	33	16	18	13
B (MP dan Penutur Jati BM)	30	15	11	13
C (LP dan Bukan Penutur Jati BM)	28	14	12	13

Berdasarkan hasil kerja subjek, subjek berjaya mengaplikasikan teknik JHCR++ untuk mengembangkan isi perenggan mereka secara terperinci dan mendalam. Selain itu, subjek juga dapat menghuraikan contoh-contoh karangan ekspositori mereka dengan menggunakan ASiBiDiBaM. Namun, subjek masih tidak dapat menjelaskan kesan di bahagian rumusan.

Namun begitu, jika dinilai hanya daripada analisis data berdasarkan pemarkahan, ketiga-tiga subjek tidak menunjukkan peningkatan seperti yang diharapkan untuk putaran kedua kerana markah subjek merosot berbanding dengan markah WA1 mereka. Ini sedemikian rupa kerana barangkali subjek membuat kerja-kerja mereka dengan lebih teliti, tekun dan berhati-hati untuk WA1 kerana subjek peka bahawa hasil kerja WA1 mereka akan ditimbang. Namun, subjek A ada menunjukkan peningkatan dalam markahnya untuk putaran kedua kerana

berupaya mengembangkan isi perenggan dalam karangannya dengan lebih baik. Selain itu, markah Peperiksaan Akhir Tahun pelajar A menurun kerana subjek tersebut tersalah tafsir soalan peperiksaan walaupun pengembangan isinya amat baik. Bagi subjek B dan C, mereka menunjukkan bahawa mereka berjaya mengaplikasikan teknik JHCR++ semasa Peperiksaan Akhir Tahun kerana kedua-dua subjek ini mengembangkan isi perenggan mereka dengan jelas dan terperinci. Namun, kedua-dua subjek ini masih tidak dapat menjelaskan kesan terhadap ayat judul dengan berkesan untuk bahagian rumusan.

Melalui maklum balas subjek, hasil dapatan menunjukkan bahawa dengan menggunakan e-Pedagogi untuk menyokong penggunaan teknik JHCR++ dapat meningkatkan kemahiran menulis isi perenggan dalam karangan ekspositori dengan berkesan. Subjek juga menyatakan bahawa penggunaan e-Pedagogi semasa tahap perbincangan dalam perancangan dapat membantu subjek meluaskan pengetahuan sedia ada mereka. Selain itu, ada subjek menyatakan walaupun pada mulanya agak mencabar untuk menggunakan teknik AsiBiDiBaM untuk menghuraikan dan menjelaskan bahagian contoh, teknik berstruktur ini dapat membantu subjek mengembangkan bahagian contohnya dengan lebih terperinci.

KESIMPULAN

Setelah kajian ini dijalankan, para subjek lebih yakin untuk menjawab soalan karangan ekspositori semasa Peperiksaan Akhir Tahun. Bukan itu sahaja, para pelajar daripada pelbagai tahap kesediaan dapat menggunakan teknik JHCR++ secara konsisten dalam menghuraikan isi perenggan mereka dengan mendalam dan meluas. Tambahan, para pelajar pun dapat menjelaskan contoh-contoh mereka dengan lebih terperinci dengan memberikan penjelasan yang jitu dan koheren.

Walau bagaimanapun, teknik JHCR++ dapat diperbaik lagi dengan menambahkan unsur penjelasan kepada kesan bagi komponen rumusan, seperti membezakan manfaat dan keburukan dan ditambahkan penjelasan, supaya pelajar dapat menekankan lagi kepentingan pendapat mereka dalam isi perenggan. Selain itu, walaupun teknik JHCR++ dan kaedah e-Pedagogi berkesan dalam membantu pelajar menimba pengetahuan sedia ada untuk menjelaskan isi perenggan dalam karangan mereka, namun keberkesanan ini bergantung kepada pemahaman pelajar untuk mengupas kehendak soalan karangan untuk memastikan kerelevanan setiap isi yang dihuraikan.

RUJUKAN

Gibbons. (2019). "Death by PEEL?" The teaching of writing in the secondary English classroom in England, English in Education, 53:1, 36-45, DOI:10.1080/04250494.2019.1568832

Humphrey. (2015). Peeling the PEEL: Integrating language and literacy in the middle years. *Literacy Learning : the Middle Years*., 23(2), 53–62. https://doi.org/info:doi/

Kiss, & Mizusawa, K. (2018). Revisiting the Pedagogy of Multiliteracies: Writing Instruction in a Multicultural Context. *Changing English*, 25(1), 59–68. https://doi.org/10.1080/1358684X.2017.1403283

McKnight. (2021). Since feeling is first: the art of teaching to write paragraphs. *English in Education*, 55(1), 37–52. https://doi.org/10.1080/04250494.2020.1768069

Mills, G. E. & Gay, L. R. (2016). Educational research: Competencies for Analysis And Applications. (11th edition). Pearson Education Ltd. [Global Edition]

Ministry of Education, Curriculum Planning and Development Division. 2021. *Buku Teks Jati Ekspres 2A*. Marshall Cavendish Education.

Ministry of Education, Curriculum Planning and Development Division. 2021. Buku Aktiviti Jati Ekspres 2A. Marshall Cavendish Education.

Ministry of Education, Education Technology Division. 2022. Guide to e-Pedagogy. PDLP One-stop Site. Retrieved 15 January, 2023, from https://drive.google.com/file/d/1pyBMGDm9d3O0zO-_hA_PyVwfl9rxfXz5/view

Riding, P.; Fowell, S., and Levy, P. 1995. "An Action Research Approach to Curriculum Development." Information Research, 1, 1 [Online]. Accessed September 5 2015. http://InformationR.net/ir/1-1/paper2.html

Schwartz, S. (2023). Young Writers Need Structure To Learn The Craft. *Education Week*, 42(19), 10–13.

Sukatan Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu, Sekolah Menengah 2021. Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Singapura.

24 Meningkatkan Kemahiran Menulis Melalui Penilaian Patchwork

Lila Salleh
lila_salleh@schools.gov.sg

Muhammad Herwanto Johari
muhammad_herwanto_johari@schools.gov.sg

Shahirah Abdol Rahman
Rosnita Juri

Sekolah Menengah Naval Base

Abstrak

Pelajar kerap menghadapi kesukaran untuk membuat kaitan dalam penulisan teks prosa seperti e-mel rasmi dan karangan ekspositori. Kajian ini dijalankan untuk menilai keberkesanan Penilaian Patchwork sebagai perancah bagi perkembangan pembelajaran penulisan secara kendiri. Penilaian Patchwork merupakan satu kerangka penilaian formatif yang memberi tumpuan kepada pembelajaran berproses, membolehkan pelajar menerima maklum balas yang konstruktif dan mengenal pasti kelemahan. Pelajar melibatkan diri dalam aktiviti kognitif seperti refleksi dan interpretasi melalui penilaian kendiri dan rakan sebaya. Penilaian Patchwork membolehkan pelajar mengembangkan isi, menilai, dan memperbaik kerja mereka secara berterusan. Kajian ini melibatkan pelajar Menengah 3 Ekspres dan Normal Akademik dalam kumpulan *Out of Stream* (OOS). Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengalaman pembelajaran yang diraih melalui pendekatan ini meningkatkan keyakinan dan prestasi pelajar dalam penulisan.

Kata Kunci: penulisan, penilaian, patchwork, maklum balas

PENGENALAN

Berdasarkan Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu Peringkat Sekolah Menengah 2021, salah satu hasil pembelajaran kemahiran menulis adalah menulis pelbagai teks dengan jelas dan berkesan sesuai dengan konteks, tujuan dan khalayak. Kemahiran menulis merupakan gabungan kemahiran reseptif dan produktif yang sukar dikuasai kerana ia melibatkan proses kognitif yang kompleks, termasuk pemikiran kritis, perancangan yang teliti, pemilihan perkataan yang sesuai dan penyusunan idea yang berstruktur. Berdasarkan pemantauan pengkaji, ramai pelajar berasa kurang mahir atau yakin untuk menghasilkan penulisan teks prosa.

Patchwork Assessment atau Penilaian Patchwork dijalankan untuk memberi peluang kepada pelajar untuk melalui proses penilaian formatif yang berterusan melalui Maklum Balas Pemula (*feed-up)* kepada Maklum Balas (*feedback)* dan Maklum Balas Diperpanjang (*feed forward)*. Dengan inovasi yang dijalankan dalam PdP ini dapat membina kemahiran pelajar untuk memahami topik, membina isi dan pendapat yang kritis, dan membuat penilaian untuk memperbaik hasil penulisan mereka secara bertahap-tahap. Proses yang berterusan ini membantu pelajar mengalami pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna kerana mereka terlibat secara langsung dalam aktiviti kognitif seperti refleksi diri dan mengambil tindakan untuk merapatkan jurang pembelajaran.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan pengalaman dan pemantauan pengkaji, timbul beberapa persoalan tentang keberkesanan memberikan maklum balas kepada pelajar. Antara persoalan yang sering kali timbul antaranya:

1. Apakah dan berapa banyakkah maklum balas yang boleh diberi berkaitan dengan penulisan?
2. Bilakah masa yang sesuai untuk memberi maklum balas?
3. Sejauh manakah maklum balas yang diberi dapat difahami pelajar?
4. Bagaimanakah pelajar boleh dibantu untuk merapatkan jurang pembelajaran mereka?
5. Bagaimanakah hendak memastikan pelajar dapat mengaplikasikan kemahiran yang diajar secara kendiri?

Pengkaji mendapati guru-guru di Sekolah Menengah Naval Base memberikan maklum balas setiap kali menyemak karangan pelajar. Secara umum maklum balas yang diberi amat terperinci dan mencakupi aspek bahasa, isi dan organisasi. Usaha ini sudah pasti akan mengambil masa sekurang-kurangnya 1 hingga 2 minggu untuk memberikan maklum balas bagi kelas yang mempunyai seramai 20 hingga 25 pelajar hanya untuk menyemak tugasan pelajar.

Pelajar pula, kurang mampu untuk menggunakan maklum balas yang diberikan guru untuk meningkatkan hasil penulisan karangan mereka seterusnya. Malah, turut menjadi masalah ialah kesilapan yang sama berulang. Ini disebabkan oleh segelintir pelajar yang gagal mengaitkan setiap proses pembelajaran dan melihat setiap pengajaran penulisan sebagai entiti yang berasingan.

Berdasarkan permasalahan ini, pengkaji yakin dapat meneroka kerangka Penilaian Patchwork yang menekankan kepada pengajaran dan proses penilaian secara berterusan dapat menghasilkan sesuatu yang menambah nilai kepada pembelajaran pelajar.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini dijalankan untuk:

1. menilai keberkesanan Penilaian Patchwork sebagai perancah bagi perkembangan pembelajaran penulisan secara kendiri; dan

2. menggunakan proses *Feed-up* (Maklum Balas Pemula), *Feedback* (Maklum Balas) dan *Feed Forward* (Maklum Balas Diperpanjang) dalam proses memberi maklum balas kepada pelajar.

KAJIAN LEPAS

Penilaian Patchwork merupakan strategi penilaian yang menarik dan unik yang menggalakkan refleksi dan pengaplikasian teori berserta pelaksanaan praktik dalam konteks pembelajaran bahasa. Konsep ini diperkenalkan oleh Winter (2003), yang menekankan potensi Penilaian Patchwork dalam menilai pemahaman dan kemahiran bahasa pelajar dengan lebih mendalam dan bermakna. Penilaian formatif merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran bahasa selain memberdayakan pendidik dan pelajar untuk memahami kemajuan yang dicapai dan menentukan langkah-langkah seterusnya untuk tujuan pembaikan.

Dalam era digital dan globalisasi, keperluan untuk membangunkan kemahiran bahasa yang kukuh menjadi lebih penting. Alat penilaian inovatif seperti Penilaian Patchwork boleh membantu dalam mencapai objektif ini dengan menyediakan maklum balas yang berterusan dan membina refleksi kritis. Ini khususnya relevan dalam konteks pendidikan bahasa kerana pemahaman dan penggunaan bahasa yang berkesan adalah penting untuk tujuan komunikasi.

Menurut Winter (2003) lagi, Penilaian Patchwork membolehkan pengintegrasian kemahiran melakukan refleksi, analisis, dan aplikasi praktikal konsep-konsep bahasa dalam satu platform penilaian yang koheren. Kajian yang pernah dijalankan menunjukkan bahawa pendekatan ini menggalakkan pelibatan pelajar yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih baik dengan adanya maklum balas yang konsisten (Richardson & Healy, 2013).

Melalui Penilaian Patchwork, pelajar diberi peluang untuk meneroka dan menyusun semula pengetahuan bahasa mereka dengan cara yang bermakna, sambil menerima maklum balas yang berterusan dari pendidik dan rakan sebaya. Ini membantu dalam membangunkan kemahiran reflektif dan analitik yang penting untuk kejayaan dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, Penilaian Patchwork juga memberikan platform untuk pendidik menilai pemahaman dan kemahiran bahasa pelajar dalam konteks yang lebih autentik.

Penilaian Patchwork diakui sebagai alat penilaian formatif dengan berpotensi tinggi dalam konteks pendidikan tinggi dan pembelajaran bahasa. Maklum balas formatif yang diberikan semasa pembangunan teks patchwork dapat membantu pelajar mendapatkan keyakinan dalam analisis dan sintesis pembelajaran mereka, serta merefleksikan kepentingan pengetahuan, pemahaman, dan praktik yang mereka peroleh (Silva-Fletcher at al, 2014).

Menurut Trevelyan & Wilson (2012) pula, Penilaian Patchwork turut menekankan pada pembelajaran berterusan, pembelajaran mendalam, pemahaman, dan refleksi diri secara kritis. Ia juga menawarkan pilihan untuk Penilaian Patchwork yang boleh disesuaikan dengan kursus dan keutamaan individu tertentu. Selain itu, Penilaian Patchwork telah muncul sebagai

salah satu inovasi penilaian yang paling berpengaruh dalam pendidikan tinggi dalam beberapa tahun kebelakangan ini, dengan potensi untuk melibatkan pelbagai subjek dan dalam rangkaian kaedah pengajaran, pembelajaran, dan penilaian yang dibangunkan dalam konteks agenda penyertaan yang meluas (Dalrymple & Smith, 2008).

Penilaian jenis ini pada dasarnya berasaskan pengalaman yang menekankan inklusiviti dan kepemilikan pelajar dalam konteks dunia nyata sebagai fokus utama untuk memastikan pembelajaran yang berkesan. Setiap *patch* dinilai secara formatif oleh diri sendiri dan/atau rakan sebaya dan adalah wajib; elemen sumatif dijana berdasarkan elemen-elemen individu yang 'disulam', sebagai contoh melalui sepotong tulisan yang kritikal, reflektif dan akhirnya digabungkan. Integrasi pendekatan formatif dan sumatif dalam Penilaian Patchwork menghasilkan bentuk penilaian baharu yang disebut *patchwork*, yang didefinisikan sebagai 'siri potongan tulisan pendek yang bebas, diselesaikan dengan intervensi dialog rakan sebaya dan pengkaji dan maklum balas formatif, dan disokong maklum balas yang reflektif'.

Natijahnya, Penilaian Patchwork sebagai bentuk penilaian, merupakan aplikasi penilaian untuk pembelajaran yang menawarkan pendekatan yang bersifat inovatif untuk penilaian formatif yang menekankan pada refleksi, dialog, dan pembelajaran berasaskan pengalaman dalam konteks dunia nyata. Pendekatan ini juga menggalakkan penilaian sendiri dan rakan sebaya, serta melibatkan maklum balas formatif dalam proses penilaian, yang kesemuanya merupakan ciri-ciri penting untuk pembelajaran dan pengertian yang mendalam dalam konteks pendidikan bahasa.

KAEDAH KAJIAN

Penilaian Patchwork digunakan untuk memberikan maklum balas berperingkat kepada pelajar dalam usaha mempertingkatkan kemahiran mereka dalam menulis e-mel rasmi. Kaedah pengajaran ini adalah suatu pendekatan berstruktur yang menggalakkan penyertaan aktif pelajar dalam proses pembelajaran. Kajian ini juga mengimplementasikan senarai semak dan rubrik pemarkahan yang telah diubah suai agar lebih mesra pelajar. Sampel tugasan dengan tahap keupayaan yang berbeza-beza digunakan sebagai model untuk membimbing pelajar dengan keupayaan yang berlainan.

Data dalam kajian ini dianalisis melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dari segi kualitatif, pemerhatian pengkaji terhadap kelakonan, mutu refleksi dan hasil kerja pelajar dalam aktiviti yang dijalankan membentuk sebahagian besar daripada penilaian formatif yang ditargetkan. Dari segi kuantitatif, markah e-mel rasmi yang dihasilkan dalam latihan kelas dan ujian *Weighted Assessment* 1 akan dibandingkan. Selain itu, pemilihan soalan dalam peperiksaan juga menjadi penunjuk arah sejauh mana pelajar berasa selesa dan mendapat manfaat daripada pendekatan kajian ini. Kajian ini juga mengintegrasi elemen Amalan Pengajaran Singapura (STP), dengan tumpuan kepada tiga proses pengajaran utama, iaitu Penyediaan Pelajaran, Pelaksanaan Pelajaran, serta Penilaian dan Maklum Balas.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 43 orang pelajar menengah 3 aliran Ekspres dan Normal Akademik (NA) yang merupakan Kumpulan *Out of Stream* (OOS) yang mengambil Bahasa Melayu aliran Ekspres. 20 orang pelajar merupakan subjek NA. Pemilihan subjek bagi peringkat ini dilakukan untuk mengasah keupayaan subjek untuk menulis isi e-mel rasmi yang bukan hanya

menepati kehendak soalan tetapi padat dengan informasi yang bersesuaian.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang telah digunakan ialah maklum balas secara bertahap (*feed forward, feed back dan feed up*) supaya subjek boleh memperbaik hasil tugasan mereka juga secara bertahap-tahap. Pengkaji akan memberi maklum balas secara bertulis dan subjek perlu mengenal pasti bahagian yang perlu diperbaik dengan menggunakan senarai semak yang disediakan. Melalui senarai semak yang telah subjek isikan, pengkaji dapat mengenal pasti sejauh mana pemahaman subjek.

Pengkaji juga turut menggunakan sampel e-mel yang berlainan tahap untuk menunjukkan contohan e-mel yang baik kepada para subjek. Sampel e-mel yang berlainan tahap juga penting kerana ia memberikan subjek yang berlainan keupayaan ini keyakinan untuk mencapai kualiti e-mel yang bersesuaian dengan tahap mereka.

Prosedur Kajian

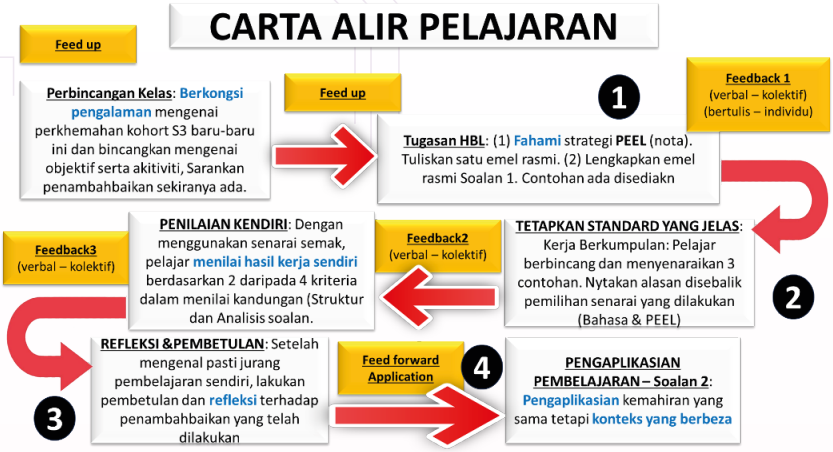
Kajian ini dilaksanakan sepanjang Semester 1. Pada awal pengajaran penulisan e-mel rasmi ini, pengkaji memulakan pengajaran dengan memperkenalkan format e-mel rasmi serta teknik PTC, Ya! (**P**endapat, **T**erangkan, **C**ontoh & **Ya**kinkan! iaitu adaptasi daripada strategi PEEL). Pengkaji menggunakan rubrik untuk membantu para subjek membiasakan diri dengan format penulisan e-mel rasmi. Setelah para subjek menghasilkan perenggan isi mengikut teknik PTC,Ya!, pengkaji memberikan maklum balas secara lisan dan bertulis tentang hasil kerja mereka. Dalam pengajaran seterusnya, subjek menggunakan maklum balas yang telah diberikan beserta senarai semak untuk memperbaik perenggan isi mereka.

Jadual 1: Langkah Pengajaran dan Pembelajaran Penilaian Patchwork

Tahap	Proses Pembelajaran Penilaian Patchwork (Rujuk Rajah 1)
Tahap 1	**Patch 1 (*Feed Up*)** • Perbincangan tentang pengalaman **autentik** subjek semasa perkhemahan kohort menengah 3 dan memberi saranan tentang cara-cara untuk memperbaik program tersebut • Memahami format e-mel rasmi dan strategi PTC, ya! **(Rujuk Jadual 2A & 2B)** berdasarkan pengajaran dalam talian HBL • Subjek menghasilkan e-mel rasmi tentang saranan-saranan mereka untuk memperbaik perkhemahan tersebut.
Titian antara Patch 1- 2 (*Feedback*) • Maklum balas kolektif oleh pengkaji diberikan secara lisan dan • Maklum balas individu oleh pengkaji secara bertulis • Penerangan rubrik kepada pelajaran untuk memahami standard	
Tahap 2	**Patch 2 (*Feed Up*)** • Perbincangan tentang beberapa contoh menggunakan kriteria kejayaan • Secara kumpulan, subjek menilai 3 contoh hasil karangan secara kumpulan dan membuat pemeringkatan (ranking) berdasarkan rubrik **(Rujuk Jadual 3).**
Titian antara Patch 2-3 (*Feedback*) • maklum balas kolektif tentang penilaian mereka secara lisan tentang penilaian dan pemeringkatan yang dibuat oleh subjek	
Tahap 3	**Patch 3 (*Feedback*)** • Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang standard atau jangkaan perenggan isi mengikut strategi PTC,Ya!, subjek membuat penilaian kendiri di atas draf penulisan mereka (fokus pada 1 kriteria daripada Senarai Kesalahan Lazim yang Kerap dilakukan) **(Rujuk jadual 4)**. • membuat penilaian rakan sebaya tentang hasil penulisan mereka.
Titian antara Patch 3-4 (*Feedback*) • maklum balas kolektif tentang penilaian kendiri & rakan sebaya.	
Tahap 4	**Patch 4 (*Feed Forward*)** • membuat renungan tentang cara merapatkan jarak pembelajaran penulisan mereka secara individu • mengenalpasti kelemahan dan memberi tumpuan pada kategori yang perlu diperbaik dalam karangan seterusnya. • Subjek mengaplikasi kemahiran baharu ke dalam konteks berbeza dalam tugasan seterusnya).

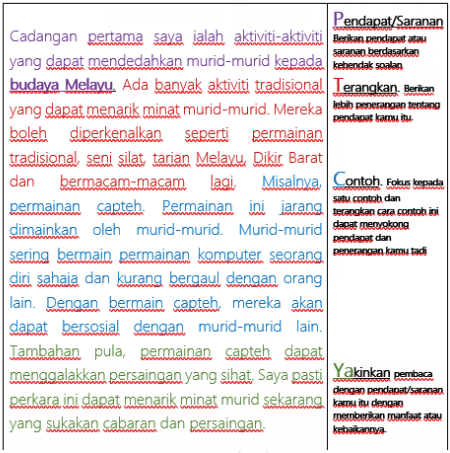
Jadual 1 menerangkan tentang empat tahap maklum balas yang perlu dilalui subjek dalam Penilaian Patchwork. Dalam penilaian empat tahap ini subjek akan mendapat maklum balas yang pelbagai seperti *Feed Up, Feed Back* dan *Feed Forward* yang membentuk rangkaian penilaian Patchwork. Penilaian ini juga seringkali berkaitan antara satu dengan yang lain agar subjek dapat melihat satu proses penilaian yang menyeluruh.

Rajah 1: Proses Pembelajaran Penilaian Patchwork



Rajah 1 merupakan carta alir pelajaran yang perlu dilalui subjek dalam proses penilaian Patchwork. Penilaian ini merupakan empat tahap penilaian yang pelbagai bagi membentuk satu rangkaian Patchwork.

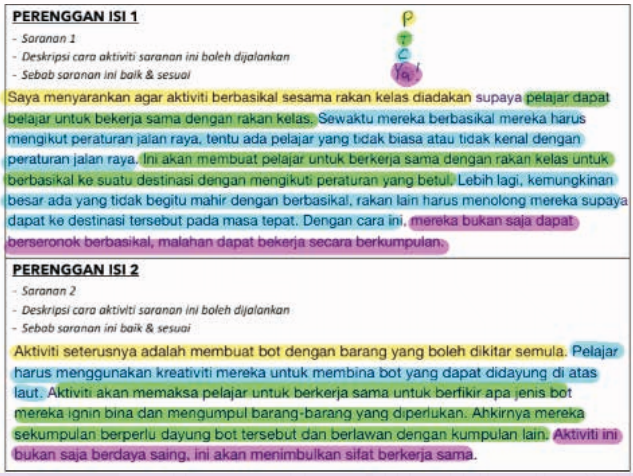
Jadual 2A: Nota Strategi PTC,Ya!



Cadangan pertama saya ialah aktiviti-aktiviti yang dapat mendedahkan murid-murid kepada budaya Melayu. Ada banyak aktiviti tradisional yang dapat menarik minat murid-murid. Mereka boleh diperkenalkan seperti permainan tradisional, seni silat, tarian Melayu. Dikir Barat dan bermacam-macam lagi. Misalnya, permainan capteh. Permainan ini jarang dimainkan oleh murid-murid. Murid-murid sering bermain permainan komputer seorang diri sahaja dan kurang bergaul dengan orang lain. Dengan bermain capteh, mereka akan dapat bersosial dengan murid-murid lain. Tambahan pula, permainan capteh dapat menggalakkan persaingan yang sihat. Saya pasti perkara ini dapat menarik minat murid sekarang yang sukakan cabaran dan persaingan.	Pendapat/Saranan Berikan pendapat atau saranan berdasarkan kehendak soalan Terangkan. Berikan lebih penerangan tentang pendapat kamu itu. Contoh. Fokus kepada satu contoh dan terangkan cara contoh ini dapat menyokong pendapat dan penerangan kamu tadi Yakinkan pembaca dengan pendapat/saranan kamu itu dengan memberikan manfaat atau kebaikannya.

Jadual 2A merupakan Strategi yang diadaptasi dan disesuaikan daripada PEEL. P merupakan Pendapat, T merupakan Terangkan dan C merupakan Contoh Manakala Ya diambil daripada kekata Yakinkan. Dalam contohan ini, PTC Ya ditandai dengan warna-warna yang berbeza.

Jadual 2B - Hasil kerja subjek mengenal pasti Penggunaan Strategi



PERENGGAN ISI 1

- *Saranan 1*
- *Deskripsi cara aktiviti saranan ini boleh dijalankan*
- *Sebab saranan ini baik & sesuai*

Saya menyarankan agar aktiviti berbasikal sesama rakan kelas diadakan supaya pelajar dapat belajar untuk bekerja sama dengan rakan kelas. Sewaktu mereka berbasikal mereka harus mengikut peraturan jalan raya, tentu ada pelajar yang tidak biasa atau tidak kenal dengan peraturan jalan raya. Ini akan membuat pelajar untuk berkerja sama dengan rakan kelas untuk berbasikal ke suatu destinasi dengan mengikuti peraturan yang betul. Lebih lagi, kemungkinan besar ada yang tidak begitu mahir dengan berbasikal, rakan lain harus menolong mereka supaya dapat ke destinasi tersebut pada masa tepat. Dengan cara ini, mereka bukan saja dapat berseronok berbasikal, malahan dapat bekerja secara berkumpulan.

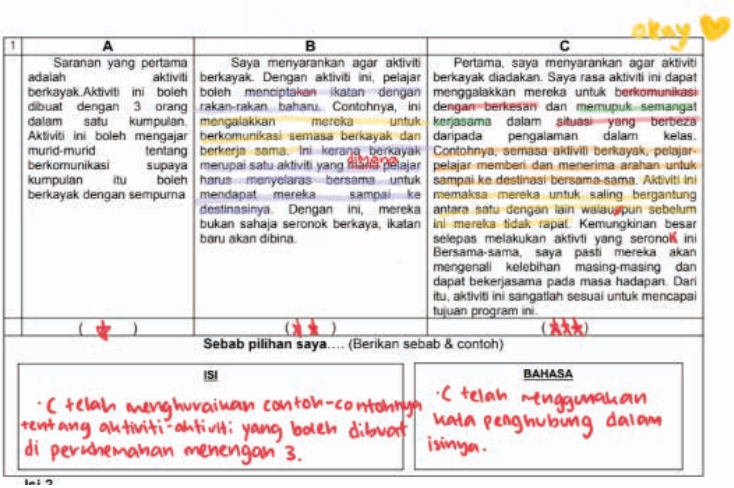
PERENGGAN ISI 2

- *Saranan 2*
- *Deskripsi cara aktiviti saranan ini boleh dijalankan*
- *Sebab saranan ini baik & sesuai*

Aktiviti seterusnya adalah membuat bot dengan barang yang boleh dikitar semula. Pelajar harus menggunakan kreativiti mereka untuk membina bot yang dapat didayung di atas laut. Aktiviti akan memaksa pelajar untuk berkerja sama untuk berfikir apa jenis bot mereka ignin bina dan mengumpul barang-barang yang diperlukan. Ahkirnya mereka sekumpulan berperlu dayung bot tersebut dan berlawan dengan kumpulan lain. Aktiviti ini bukan saja berdaya saing, ini akan menimbulkan sifat berkerja sama.

Jadual 2B merupakan contohan bagaimana subjek melalui proses-proses menerima maklum balas. Dalam contohan ini P ditandai dengan penyerlah berwarna kuning, T ditandai dengan warna hijau, C pula ditandai dengan penyerlah bewarna biru. Ya pula ditandai dengan penyerlah berwarna ungu.

Jadual 3A: Contohan Penilaian dan Renungan subjek



1	A	B	C
	Saranan yang pertama adalah aktiviti berkayak.Aktiviti ini boleh dibuat dengan 3 orang dalam satu kumpulan. Aktiviti ini boleh mengajar murid-murid tentang berkomunikasi supaya kumpulan itu boleh berkayak dengan sempurna	Saya menyarankan agar aktiviti berkayak. Dengan aktiviti ini, pelajar boleh menciptakan ikatan dengan rakan-rakan baharu. Contohnya, ini mengalakkan mereka untuk berkomunikasi semasa berkayak dan berkerja sama. Ini kerana berkayak merupai satu aktiviti yang mana pelajar harus menyelaras bersama untuk mendapat mereka sampai ke destinasinya. Dengan ini, mereka bukan sahaja seronok berkaya, ikatan baru akan dibina.	Pertama, saya menyarankan agar aktiviti berkayak diadakan. Saya rasa aktiviti ini dapat menggalakkan mereka untuk berkomunikasi dengan berkesan dan memupuk semangat kerjasama dalam situasi yang berbeza daripada pengalaman dalam kelas. Contohnya, semasa aktiviti berkayak, pelajar-pelajar memberi dan menerima arahan untuk sampai ke destinasi bersama-sama. Aktiviti ini memaksa mereka untuk saling bergantung antara satu dengan lain walaupun sebelum ini mereka tidak rapat. Kemungkinan besar selepas melakukan aktivti yang seronok ini Bersama-sama, saya pasti mereka akan mengenali kelebihan masing-masing dan dapat bekerjasama pada masa hadapan. Dari itu, aktiviti ini sangatlah sesuai untuk mencapai tujuan program ini.
	(★)	(★★)	(★★★)

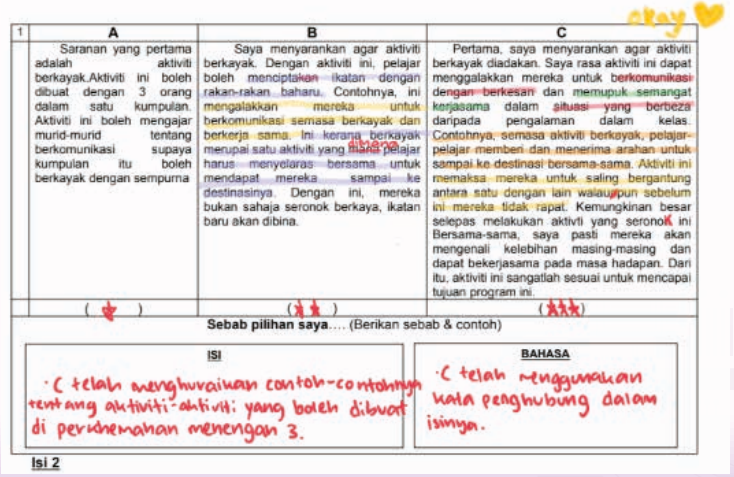
okay

Sebab pilihan saya.... (Berikan sebab & contoh)

ISI	BAHASA
·C telah menghuraikan contoh-contohnya tentang aktiviti-aktiviti yang boleh dibuat di perkhemahan menengah 3.	·C telah menggunakan kata penghubung dalam isinya.

Isi 2

Jadual 3B: Contohan Penilaian dan Renungan subjek



1	A	B	C
	Saranan yang pertama adalah aktiviti berkayak.Aktiviti ini boleh dibuat dengan 3 orang dalam satu kumpulan. Aktiviti ini boleh mengajar murid-murid tentang berkomunikasi supaya kumpulan itu boleh berkayak dengan sempurna	Saya menyarankan agar aktiviti berkayak. Dengan aktiviti ini, pelajar boleh menciptakan ikatan dengan rakan-rakan baharu. Contohnya, ini mengalakkan mereka untuk berkomunikasi semasa berkayak dan berkerja sama. Ini kerana berkayak merupai satu aktiviti yang mana pelajar harus menyelaras bersama untuk mendapat mereka sampai ke destinasinya. Dengan ini, mereka bukan sahaja seronok berkaya, ikatan baru akan dibina.	Pertama, saya menyarankan agar aktiviti berkayak diadakan. Saya rasa aktiviti ini dapat menggalakkan mereka untuk berkomunikasi dengan berkesan dan memupuk semangat kerjasama dalam situasi yang berbeza daripada pengalaman dalam kelas. Contohnya, semasa aktiviti berkayak, pelajar-pelajar memberi dan menerima arahan untuk sampai ke destinasi bersama-sama. Aktiviti ini memaksa mereka untuk saling bergantung antara satu dengan lain walaupun sebelum ini mereka tidak rapat. Kemungkinan besar selepas melakukan aktivti yang seronok ini Bersama-sama, saya pasti mereka akan mengenali kelebihan masing-masing dan dapat bekerjasama pada masa hadapan. Dari itu, aktiviti ini sangatlah sesuai untuk mencapai tujuan program ini.
	(★)	(★★)	(★★★)

okay

Sebab pilihan saya.... (Berikan sebab & contoh)

ISI	BAHASA
·C telah menghuraikan contoh-contohnya tentang aktiviti-aktiviti yang boleh dibuat di perkhemahan menengah 3.	·C telah menggunakan kata penghubung dalam isinya.

Isi 2

Jadual 3A dan 3B merupakan contohan penilaian dan renungan subjek. Contohan ini juga merakamkan proses penilaian yang dilalui subjek semasa kajian ini dijalankan.

Jadual 4: Senarai Kesalahan Lazim Dalam Penulisan Subjek

SENARAI KESALAHAN LAZIM DALAM PENULISAN PELAJAR	
ISI	**BAHASA**
Menginterpretasi Soalan – kecuaian semasa menilai dan menganalisis soalan yang diberi sehingga menyebabkan hasil tulisan tersasar atau fakta utama tidak disertakan	Kesilapan Kosa Kata dan Tatabahasa – Penggunaan kosa kata yang salah atau kosa kata yang terhad
Teknik Penulisan – Jawapan tidak dihurai dan disokong degan bukti (contoh PEEL)	Pembinaan Ayat – Struktur ayat Bahasa Melayu – Pilihan kosa kata dan struktur ayat yang sesuai dengan Bahasa Melayu
Koheren dan Kohisif – Kurang kejelasan dan perkembangan yang logical semasa menjelaskan pendirian dan pandangan	Bahasa Pertuturan dan penulisan – Tidak dapat membezakan Bahasa pertuturan dan penulisan
Idea & isi – Kekurangan kesedaran kontekstual dan pemahaman mendalam tentan isu	Gaya Penulisan – Penggunaan Bahasa kiasan dan kemahiran menggambarkan watak tidak lengkap, menyebabkan gaya penulisan yang hambar. Terutama sekali dalam penulisan naratif.

Jadual 4 merupakan senarai kesilapan lazim dalam penulisan. Senarai ini dihasilkan pengkaji berdasarkan kesalahan yang selalu dilakukan subjek dalam penulisan karangan dan penulisan pemerengganan. Senarai ini berfungsi sebagai senarai semak agar subjek kajian tidak melakukan kesalahan yang sama dan berulang.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Kajian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui pemerhatian pengkaji yang tertumpu kepada kualiti tugasan subjek dan tahap penglibatan subjek semasa sesi pengajaran. Secara umumnya, subjek kajian menunjukkan sikap positif dan terlibat secara aktif di dalam kelas. Berbanding sebelumnya yang melihatkan subjek kajian cenderung pasif dan hanya bergantung pada maklum balas dari pengkaji, kini mereka lebih proaktif dalam menilai dan mengenal pasti kelemahan mereka sendiri. Perubahan sikap ini terbukti melalui refleksi mereka dan ketika mereka mengenal pasti

kesalahan lazim yang harus diberi tumpuan. Subjek kajian bukan hanya dapat memahami kriteria kejayaan dan rubrik dengan baik, tetapi juga dapat mengartikulasikan kesalahan lazim yang sering dilakukan subjek.

Turut menyerlah, peningkatan dalam membina perenggan isi, dengan menghasilkan perenggan yang lebih padat dan teratur (Jadual 5A & 5B). Proses Penilaian Patchwork dapat membantu subjek membuat kaitan dan pautan pada setiap tahap dan mengaplikasikan pengetahuan serta kemahiran mereka untuk meningkatkan kualiti penulisan mereka secara berterusan sehingga mereka menjalani ujian *Weighted Assessment 2* (e-mel rasmi) pada penghujung Semester 1.

Jadual 5A: Contohan Pembetulan Isi/ Idea/dan Renungan berdasarkan Kesalahan Lazim

NO	KATEGORI	JELASKAN KESALAHAN	PEMBETULAN SAYA	Apakah yang saya lakukan berbeza kali ini?
1	**INTERPRETASI SOALAN** ☐ a) E-mel saya **tidak lengkap** kerana saya tidak menjawab semua bahagian ☐ b) E-mel saya tidak menunjukkan atau menerangkan **kata kunci** dalam soalan ☐ c) E-mel saya tidak dibahagikan dengan **seimbang**. Fokus kepada satu bahagian sahaja dan bahagian yang lain tidak dikembangkan	*Tulis contoh daripada karangan awak. Labelkan di karangan asal di mana perenggan atau ayat ini diambil.*		
2	**TEKNIK/ STAIL PENULISAN** ☐ a) **Cara saya memberi respons** tidak dapat meyakinkan penerima e-mel. ☑ b) Pendapat saya kurang jelas dan kurang difahami ☐ c) **Informasi latar tidak dijawab sepenuhnya** untuk menyokong pendapat atau cadangan saya.	para 2 : untuk mendapat lebih pengalaman dalam perkembangan ini, murid-murid harus belajar cara untuk memperoleh kemahiran. Dengan cara ini, ini mengalakkan mereka untuk berkomunikasi dan memperoleh kerja kerjasama mereka.	untuk mendapat lebih pengalaman dalam perkembangan ini, murid-murid harus belajar cara untuk memperoleh kemahiran. Dengan cara ini, ini mengalakkan mereka untuk berkomunikasi dan memperoleh kerja kerjasama mereka. Contohnya, jika ada pelajar yang telah terjatuh murid-murid lain mestilah dia dan bertanya kalau dia tercedera atau tidak. Murid-murid juga boleh membuat cadangan kepada kawan-kawan jika mereka berasa untuk memutuskan. Contohnya, aktiviti berkumpul tidak sesuai sekarang tetapi pelajar dapat berkomunikasi lebih lagi.	saya menulis ini dengan contoh yang lebih khusus.

Jadual 5B: Contohan Pembetulan Isi/ Idea dan Renungan berdasarkan Kesalahan Lazim

NO	KATEGORI	JELASKAN KESALAHAN	PEMBETULAN SAYA	Apakah yang saya lakukan berbeza kali ini?
1	**INTERPRETASI SOALAN** ☑ a) E-mel saya **tidak lengkap** kerana saya tidak menjawab semua bahagian ☐ b) E-mel saya tidak menunjukkan atau menerangkan **kata kunci** dalam soalan ☐ c) E-mel saya tidak dibahagikan dengan **seimbang**. Fokus kepada satu bahagian sahaja dan bahagian yang lain tidak dikembangkan	*Tulis contoh daripada karangan awak. Labelkan di karangan asal di mana perenggan atau ayat ini diambil.* Aktiviti kedua yang disenaraikan ialah aktiviti ~~ungguan~~ opi. Aktiviti ini akan mengalakkan interaksi bersama pelajar dalang, bersama-sama untuk membuat dan memainkan idea. Mereka dapat lebih lebih tentang mereka. Namun, mereka dapat mengalakkan perbincangan dengan satu sama lain.	Sebanyak kedua yang saya rasa amat sesuai untuk perkhemahan ialah aktiviti ~~ungguan~~ opi. Dengan aktiviti ini, pelajar boleh dapat tahu lebih tentang rakan sekelas mereka dari segi apa yang mereka minati. Rakan-rakan sekelas boleh memercayai idea tentang pementasan mereka disana aktiviti ~~ungguan~~ opi. Seterusnya, mereka boleh dapat tahu yang rakan sekelas mereka juga minati macam dan boleh boleh membuat perbincangan dengan satu sama lain. Oleh sebab itu, aktiviti ini boleh memperkenal pelajar dengan rakan sekelas mereka.	Saya ubahkan tentang bagaimana perkhemahan ini akan membantu pelajar-pelajar dan saya juga menerangkan contoh saya dengan lebih jelas.

Jadual 5A dan 5B merupakan contohan pembetulan isi, idea dan renungan kesalahan lazim yang dijadikan panduan menilai penulisan subjek seperti contoh menjelaskan kesalahan yang dilakukan, pembetulan yang perlu dilakukan dan akhir sekali apakah yang saya lakukan berbeza jika dibandingkan dengan penulisan yang lalu.

KESIMPULAN

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa Penilaian Patchwork yang inovatif ini dapat menggalakkan pelajar bersikap lebih proaktif dalam menilai dan bertindak berdasarkan maklum balas yang diberikan. Kebergantungan yang berlebihan kepada pengkaji didapati berkurangan dengan adanya peningkatan pelibatan aktif pelajar semasa menjalani proses pengajaran. Peningkatan prestasi yang ditunjukkan pada setiap *'patch'* dan secara keseluruhannya adalah sangat menggalakkan. Proses berterusan yang disokong dengan perancahan dapat membantu pelajar membuat kaitan yang berkesan. Subjek kajian juga menampakkan peningkatan dalam beberapa aspek berikut:

Fokus kepada Kemahiran Secara Individu: Pembahagian aspek penulisan secara bertahap-tahap dan berterusan dapat membantu pelajar mengenal pasti kelemahan mereka dan

memperbaik kelemahan serta meluangkan masa yang sesuai mengikut tahap keselesaan mereka.

Pembelajaran Yang Lebih Mendalam: Maklum balas yang berkualiti dan tepat masa di samping maklum balas yang segera membolehkan pelajar mengatasi jurang pembelajaran dengan lebih efektif. Proses ini membolehkan pelajar untuk mempertimbangkan kualiti penulisan mereka berbanding dengan standard dan ekspektasi yang ditetapkan. Pembelajaran pelajar tidak hanya terbatas pada pemilikan pengetahuan, tetapi mereka terlibat dalam aktiviti kognitif di peringkat tinggi seperti membina makna dan menerima perspektif yang berbeza.

Refleksi Kendiri dan Metakognitif: Penilaian kendiri dan penilaian rakan sebaya merupakan ciri yang ketara dalam Penilaian Patchwork. Proses ini dapat meningkatkan peranan subjek kajian dalam proses penilaian, membina kemahiran untuk berfikir tentang pembelajaran mereka sendiri dan menjadi pelajar yang berupaya mengurus pembelajaran mereka secara kendiri pada masa hadapan. Inilah kemahiran yang diharapkan dapat dikuasai pelajar.

RUJUKAN

Dalrymple, R., & Smith, P. (2008). The patchwork text: Enabling discursive writing and reflective practice on a foundation module in work-based learning. *Innovations in Education and Teaching International*, *45*(1), 47–54. https://doi.org/10.1080/14703290701757443

Richardson, M., & Healy, M. (2013). Beneath the patchwork quilt: Unravelling assessment. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, *38*(7), 847–856. https://doi.org/10.1080/02602938.2012.731036

Silva-Fletcher, A., May, H., Magnier, K. M., & May, S. A. (2014). Teacher development: A patchwork-text approach to enhancing critical reflection in veterinary and para-veterinary educators. *Journal of Veterinary Medical Education*, *41*(2), 146–154. https://doi.org/10.3138/jvme.0813-110r

Trevelyan, R., & Wilson, A. (2012). Using patchwork texts in assessment: Clarifying and categorising choices in their use. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, *37*(4), 487–498. https://doi.org/10.1080/02602938.2010.547928

Winter, R. (2003). Contextualizing the patchwork text: Addressing problems of coursework assessment in Higher Education. *Innovations in Education and Teaching International*, *40*(2), 112–122. https://doi.org/10.1080/1470329031000088978

25 Meningkatkan Mutu Penulisan Fungsional Pelajar dengan Menggunakan Strategi Metakognisi

Julaiha Haron
julaiha_haron@schools.gov.sg

Sabrina Rakib
binte_rakib_sabrina@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Punggol

Abstrak

Berdasarkan satu tinjauan awal yang dilakukan pengkaji, para pelajar didapati tidak mampu mengembangkan isi semasa menulis perenggan penulisan fungsional. Perkara ini sudah pasti menjejas kelakonan mereka dalam peperiksaan. Pengkaji juga mendapati, pelajar kurang memberikan perhatian terhadap proses merangsang pemikiran untuk menghasilkan idea yang bernas. Kajian ini dijalankan untuk meningkatkan kemahiran menulis para pelajar dalam mengembangkan isi bagi penulisan fungsional. Untuk mengatasi permasalahan ini di samping menyokong pembelajaran pelajar, strategi metakognisi *Self-Questioning* telah digunakan untuk menyokong pencapaian pelajar. Pengkaji juga menerapkan kerangka kerja *Gradual Release of Responsibility* (GRR) untuk menyokong pembelajaran pelajar agar lebih berfokus. Dapatan awal kajian menunjukkan terdapat perubahan yang positif dan progresif dalam pencapaian pelajar.

Kata Kunci: metakognisi, kemahiran interaksi penulisan, penulisan fungsional

PENGENALAN

Penyerapan komponen interaksi penulisan dalam subjek Bahasa Melayu bertujuan untuk menguji keupayaan pelajar untuk melibatkan diri dalam komunikasi dua hala dengan menggunakan bahasa secara bertulis. Sering kali, topik yang diberikan dalam penulisan fungsional memerlukan pelajar menggunakan pengalaman sedia ada mereka untuk membantu mereka memahami tuntutan dan jenis komunikasi dan interaksi.

Sungguhpun para pelajar telah didedahkan kepada teknik pengembangan isi seperti PEEL, pengkaji masih mendapati bahawa kualiti penulisan perenggan isi pelajar masih tidak memuaskan. Hal ini terbukti apabila data yang dikumpulkan daripada markah-markah penulisan fungsional pelajar, khususnya komponen isi, menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar masih belum mencapai band cemerlang bagi bahagian isi dan masih mempunyai ruang untuk diperbaik.

Kajian yang dilakukan oleh Nolte dan Swinger (1985) mendapati bahawa peningkatan pada proses pemahaman pelajar melibatkan guru mengajukan soalan-soalan tertentu pada tahap kritikal semasa proses membaca yang kemudiannya digantikan dengan penyoalan kendiri (*self-questioning*) pelajar. Wiliamson (1996) menyimpulkan bahawa penyoalan kendiri merupakan proses metakognisi yang membolehkan pelajar untuk menjadi lebih yakin dan tidak bergantung kepada guru mahupun sumber lain dalam proses pemahaman mereka terhadap teks yang dibaca kerana mereka melibatkan diri secara aktif dalam proses pemikiran yang berteraskan matlamat dan teratur.

Maka itu, pelajar perlu dibiasakan dengan cara menyoal atau bertanyakan soalan secara kendiri untuk memastikan mereka dapat menjana idea-idea yang relevan yang bersesuaian dengan topik dan juga tuntutan soalan. Justeru, strategi

metakognisi *self-questioning* diperkenalkan dalam usaha untuk meningkatkan mutu penulisan pelajar agar mereka dapat menghasilkan penulisan yang berkualiti dan cemerlang.

Penekanan pada aspek *self-questioning* dan penerapan e-Pedagogi dalam pembelajaran penulisan fungsional merupakan satu langkah inovasi yang diperkenalkan pengkaji untuk merangsang minat pelajar menjana idea dan pada masa yang sama menggunakan portal SLS dengan harapan ianya menjadi pemangkin dan dorongan kepada pembelajaran pelajar yang lebih berkesan.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan satu tinjauan awal yang dikendalikan pengkaji pada awal tahun, para pelajar menyatakan bahawa mereka tahu menulis perenggan yang baik dan tahu cara mengembangkan isi dengan lengkap. Namun, apabila diteliti markah ujian *Weighted Assessment* (WA) (Men 3) dan *Timed Practice* (Men 4), ia tidak menunjukkan keadaan yang sebenar. Pencapaian pelajar dalam ujian WA tidak memaparkan bahawa pelajar mampu menulis perenggan yang baik dan mengembangkan isi dengan lengkap.

Bahagian Isi dalam Penulisan Fungsional merupakan bahagian yang penting kerana ia menunjukkan tahap pemahaman pelajar terhadap tuntutan soalan yang diberikan. Selain itu, jika pelajar mempunyai kebolehan dan keupayaan untuk mengembangkan isi-isi dengan cemerlang, hal ini akan membantu pelajar untuk menghasilkan penulisan fungsional yang lebih baik.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meningkatkan kemahiran menulis pelajar untuk mengembangkan isi dalam penulisan fungsional; dan
2. menguji keberkesanan penerapan strategi metakognisi *self-questioning* dalam PdP.

KAJIAN LEPAS

Menurut Flavell (1976), metakognisi merujuk kepada pengetahuan seseorang tentang proses kognisinya sendiri atau apa-apa yang berkaitan dengannya. Flavel juga menambahkan bahawa metakognisi merupakan kebolehan seseorang itu mengawal secara sedar proses kognisi sendiri. Swartz dan Perkins (1998), pula mendefinisikan metakognisi sebagai kebolehan untuk menyedari proses pemikiran kendiri supaya dapat mengawalnya dengan sesuai.

Kajian ini mengambil kira definisi yang telah dihuraikan ETD (2021), iaitu metakognisi melibatkan proses penilaian dan pemantauan secara automatis agar membantu pelajar belajar secara kendiri dan membina makna pada aktiviti pembelajaran, pengetahuan secara berkumpulan dan memaparkan refleksi mereka menggunakan pelbagai mod.

Maka itu, strategi metakognisi *Self-Questioning* dipilih untuk membolehkan pelajar mengamalkan metakognisi dengan menggunakan soalan-soalan untuk menilai dan memantau penulisan mereka. Menurut Walsh dan Sattes (2003), *self-questioning* merangsang pemikiran dan boleh menjadi alat untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan dan dapat menyokong proses kognitif yang lain.

Selain itu, bagi memperdalam pembelajaran dengan membina metakognisi, elemen teknologi telah diterapkan. ETD TCEF (2021) telah menyarankan tiga cara teknologi dapat meningkatkan proses metakognisi melalui penggunaan Aplikasi Utama Teknologi yang terdapat di portal SLS:

- Pertama, teknologi membolehkan pelajar untuk mengakses pemahaman dengan menjelaskan dan memaparkan pengetahuan dan pemikiran mereka.
- Kedua, teknologi juga membolehkan pelajar untuk menganalisis dan menetapkan langkah untuk mencapai objektif pelajaran; dan akhir sekali
- Teknologi membolehkan pelajar memantau dan melakukan refleksi tentang tindakan dan proses berfikir untuk menentukan sekiranya perubahan perlu dilakukan.

Justeru, kajian ini menggunakan e-Pedagogi yang menerapkan salah satu daripada tujuh aplikasi utama teknologi atau *Key Applications of Technology* iaitu Metakognisi yang terdapat di portal SLS untuk menggalakkan kemahiran berfikir secara kritis dan reflektif dan sekaligus meningkatkan mutu penulisan fungsional.

KAEDAH KAJIAN

Pengkaji menggabungkan kaedah kuantitatif dan kualitatif dalam kajian ini. Pada masa yang sama kajian ini melibatkan pendekatan kajian di bilik darjah (*classroom-based research*) bagi mengukur keberkesanan strategi metakognisi *self-questioning* untuk meningkatkan mutu penulisan pelajar bagi komponen penulisan fungsional.

Subjek Kajian

Subjek kajian melibat tiga kelompok pelajar iaitu pelajar menengah 3 aliran Ekspres dan pelajar menengah 4 aliran Ekspres dan Bahasa Melayu Lanjutan (HML). Seramai 11 orang pelajar menengah 3 dan 19 pelajar menengah 4 telah terlibat dalam kajian ini. Tahap kebolehan para subjek adalah pada kebolehan tinggi dan sederhana.

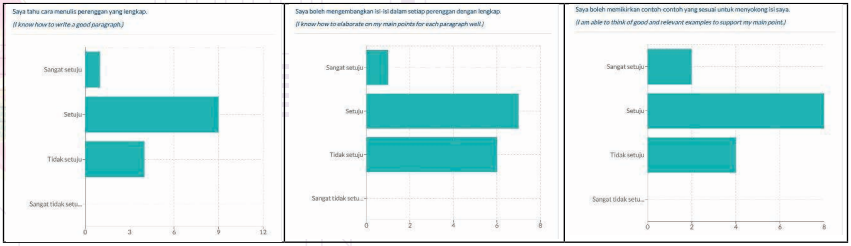
Instrumen Kajian

Kajian ini melibatkan gabungan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui analisis markah yang diraih oleh subjek kajian bagi komponen penulisan fungsional untuk ujian *Weighted Assessment 2* (WA2) dan Peperiksaan Akhir Tahun. Sementara data kualitatif pula diperoleh melalui borang maklum balas dan refleksi yang diberikan kepada subjek kajian pada bahagian pra dan pasca pembelajaran melalui lelaman pembinaan borang *All Ears* dan portal SLS.

Prosedur Kajian

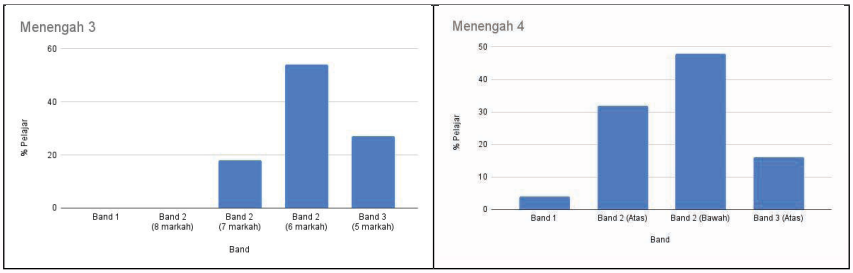
Kajian ini memberi fokus kepada cara subjek menerima maklumat, mengatur maklumat dan memahami maklumat yang diterima. Pada awal tahun, tinjauan awal telah dilakukan pengkaji untuk memahami kebolehan subjek untuk mengembangkan isi dengan baik semasa menulis penulisan fungsional. Dapatan tinjauan tersebut (sila rujuk Rajah 1), menunjukkan bahawa subjek beranggapan mampu dan boleh mengembangkan isi-isi dalam setiap perenggan dengan lengkap. Subjek juga beranggapan boleh memikirkan contoh-contoh yang sesuai untuk menyokong isi mereka. Subjek juga beranggapan mereka dapat memberikan contoh yang sesuai dalam penulisan fungsional mereka.

Rajah 1: Hasil Tinjauan Awal (Penggal 1)



Walau bagaimanapun, setelah para subjek menduduki peperiksaan WA2 dan penilaian *Timed-Practice* pada Penggal 2, pengkaji mendapati markah-markah yang diperoleh (sila rujuk Rajah 2) untuk bahagian Isi tidak menunjukkan keadaan yang sebenar. Subjek tidak mampu mendapat markah dalam kelompok Band 1 dan Band 2.

Rajah 2: Peratusan Keputusan Pelajar (Penggal 2)



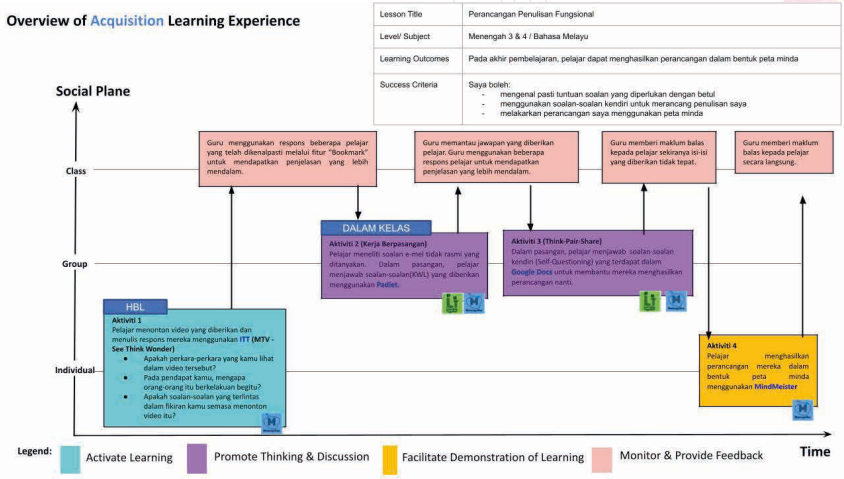
Proses intervensi dilaksanakan sebanyak 4 sesi pembelajaran dalam penggal ketiga persekolahan.

Pembelajaran 1 (*Externalisation of Knowledge*)

Pada pembelajaran pertama, subjek menggunakan masa di luar sekolah (HBL) untuk menyelesaikan tugasan melalui portal SLS yang diberikan. Tugasan ini bertujuan untuk membolehkan subjek menggunakan pengetahuan sedia ada mereka dalam memahami topik penulisan fungsional yang akan mereka jawab nanti. Untuk memberikan gambaran secara visual, pengkaji telah

menggunakan penjana peta reka bentuk yang terdapat di portal SLS. Pengalaman pembelajaran yang telah dipilih pengkaji, ialah pemerolehan atau *acquisition* (sila rujuk Rajah 3).

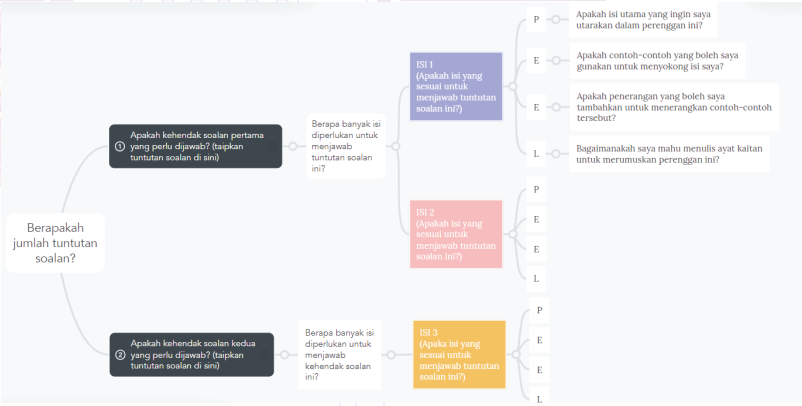
Rajah 3: Peta Reka Bentuk (HBL) Pelajaran 1



Pembelajaran 2 (Penggunaan soalan-soalan *Self-Questioning*)

Para subjek diperkenalkan kepada soalan-soalan *Self-Questioning* di peringkat perancangan penulisan. Berlandaskan rangka kerja *Gradual Release of Responsibility*, untuk tahap pertama iaitu "*I do*", guru akan membimbing subjek untuk menggunakan soalan-soalan kendiri semasa membuat perancangan penulisan. Guru memberikan contoh soalan-soalan tersebut dan membimbing subjek untuk menjawabnya. Kemudian, guru mendapatkan subjek untuk menggunakan aplikasi *Mindmeister* (sila rujuk Rajah 3), untuk menyusun soalan-soalan ini dalam bentuk peta minda agar dapat memberikan gambaran visual terhadap proses pemikiran mereka dan ia juga lebih jelas dan teratur. Sekaligus peta minda tersebut menjadi perancangan subjek sebelum mereka menulis. Subjek menghasilkan penulisan Draf 1 sebagai tugasan HBL (sila rujuk Rajah 4) bagi soalan-soalan yang digunakan.

Rajah 4: Soalan-soalan *Self-Questioning*



Pembelajaran 3 (Penilaian rakan menggunakan strategi *Self-Questioning* dan rubrik penilaian)

Pada pembelajaran seterusnya, subjek melakukan semakan rakan sebaya dengan menggunakan rubrik penilaian. Subjek akan menggunakan soalan-soalan *self-questioning* yang disediakan untuk menilai isi-isi rakan mereka dalam Draf 1. Sambil melakukan renungan, subjek menyerlahkan bahagian-bahagian PEEL untuk memastikan perenggan mereka telah memenuhi syarat PEEL. Subjek telah diperkenalkan dengan rubrik menulis perenggan untuk membantu mereka agar lebih memahami keperluan penulisan perenggan karangan fungsional (sila rujuk Jadual 1).

Jadual 1: Rubrik Menulis Perenggan Isi (Penulisan Fungsional)

Rubrik Menulis Perenggan Isi (Penulisan Fungsional)

Jalur	Cemerlang	Baik	Sederhana	Lemah
Markah	4	3	2	1
Ayat Utama	• Ayat utama sangat jelas dan berkaitan dengan kehendak soalan.	• Ayat utama jelas dan berkaitan dengan kehendak soalan.	• Ayat utama agak jelas dan menjawab sebahagian daripada kehendak soalan.	• Ayat utama tidak jelas dan tidak berkaitan dengan kehendak soalan.
Penerangan	• Idea dikembangkan dengan sangat jelas.	• Idea dikembangkan dengan jelas.	• Idea dikembangkan dengan agak jelas.	• Idea kabur, bercebis-cebis atau berulang-ulang.
Contoh	• Kesemua contoh yang diberikan relevan dan dapat menyokong huraian.	• Contoh yang diberikan relevan dan dapat menyokong kebanyakan huraian.	• Contoh yang diberikan agak relevan dan dapat menyokong kebanyakan huraian.	• Contoh yang diberikan tidak relevan dan tidak menyokong huraian.
Kaitan	• Ayat rumusan dikaitkan semula kepada kehendak soalan dengan sangat jelas dan sempurna.	• Ayat rumusan dikaitkan semula kepada kehendak soalan dengan jelas.	• Ayat rumusan dikaitkan semula kepada kehendak soalan dengan ringkas.	• Ayat rumusan tidak dikaitkan semula kepada kehendak soalan.

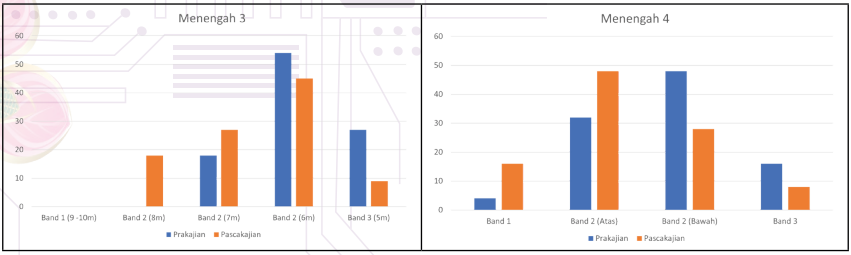
Pembelajaran 4 (Pemantauan Penulisan)

Subjek menghasilkan draf kedua sebagai tugasan HBL. Semasa menulis, subjek merujuk kepada soalan-soalan *Self-Questioning* supaya subjek dapat melakukan renungan secara aktif dan kendiri. Subjek juga menggunakan senarai semak untuk memastikan perenggan yang ditulis telah memenuhi syarat-syarat PEEL.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Keputusan peperiksaan akhir tahun para subjek yang terlibat dalam kajian telah dikumpulkan dan dianalisis pengkaji secara kuantitatif (sila rujuk Rajah 5). Rajah tersebut menunjukkan bahawa terdapat peningkatan pada pencapaian subjek baik di peringkat menengah 3 dan menengah 4.

Rajah 5: Keputusan Penulisan Fungsional Prakajian dan Pascakajian



Berdasarkan analisis pencapaian markah isi penulisan fungsional subjek yang dilakukan pengkaji, subjek-subjek menengah 4 didapati mampu mencapai keputusan yang lebih baik pada pencapaian pascakursus. Pada tahap prakajian, markah yang diperoleh subjek terkumpul pada Band 2 lebih kepada Band 2 Bawah. Manakala, pencapaian pada tahap pascakajian menunjukkan peningkatan tertumpu kepada pencapaian yang banyak terkumpul di Band 2 Atas dan Band 1.

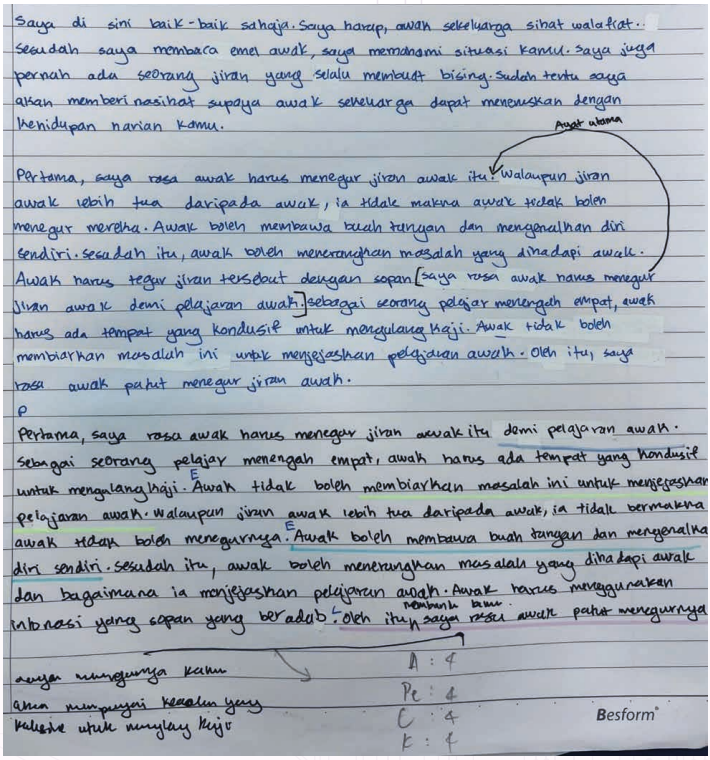
Pada tahap prakajian, pencapaian subjek menengah 3 didapati terkumpul banyak di Band 2 Bawah dan Band 3. Namun setelah proses intevensi dilaksanakan, pencapaian markah subjek menengah 3 didapati menampakkan peningkatan pada Band 2 Atas.

Pengkaji dapat merumuskan, hasil penulisan subjek lebih bermutu dan penerapan elemen PEEL dalam perenggan mereka juga amat jelas. Proses pemikiran subjek juga meningkat. Ini berdasarkan rumusan yang dibuat pemarkah, subjek didapati lebih berstruktur dalam mengetengahkan penerangan dan penjelasan yang disokong dengan contoh-contoh yang bernas.

Rajah 5 menunjukkan subjek membuat anotasi pada draf pertama perenggan dengan menggunakan anak panah sebagai petanda bukti pemahaman subjek setelah subjek menggunakan soalan *Self-Questioning*. Subjek dapat mengenal pasti ayat

utama yang tidak jelas. Untuk memperbaik hasil penulisan, subjek telah menulis draf yang kedua berdasarkan maklum balas yang diberikan. subjek juga mendapati ayat-ayat yang dibina penulis tidak mengikut urutan PEEL. Pada draf yang kedua, subjek menulis semula perenggan tersebut dengan mengikut urutan PEEL dengan menggunakan soalan-soalan metakognisi sebagai senarai semak atau *checklist* untuk memastikan urutan dan syarat-syarat PEEL telah dituruti. Rajah 7 merupakan hasil penulisan subjek yang telah disempurnakan.

Rajah 6: Contohan Hasil Kerja Subjek Draf Pertama dan Kedua


Saya di sini baik-baik sahaja. Saya harap, awak sekeluarga sihat walafiat. Sesudah saya membaca emel awak, saya memahami situasi kamu. Saya juga pernah ada seorang jiran yang selalu membuat bising. Sudah tentu saya akan memberi nasihat supaya awak sekeluarga dapat menempuhkan dengan kehidupan harian kamu.

Ayat utama

Pertama, saya rasa awak harus menegur jiran awak itu. Walaupun jiran awak lebih tua daripada awak, ia tidak makna awak tidak boleh menegur mereka. Awak boleh membawa buah tangan dan mengenalkan diri sendiri. Sesudah itu, awak boleh menerangkan masalah yang dihadapi awak. Awak harus tegur jiran tersebut dengan sopan [saya rasa awak harus menegur jiran awak demi pelajaran awak] sebagai seorang pelajar menengah empat, awak harus ada tempat yang kondusif untuk mengulang kaji. Awak tidak boleh membiarkan masalah ini untuk menjejaskan pelajaran awak. Oleh itu, saya rasa awak patut menegur jiran awak.

P

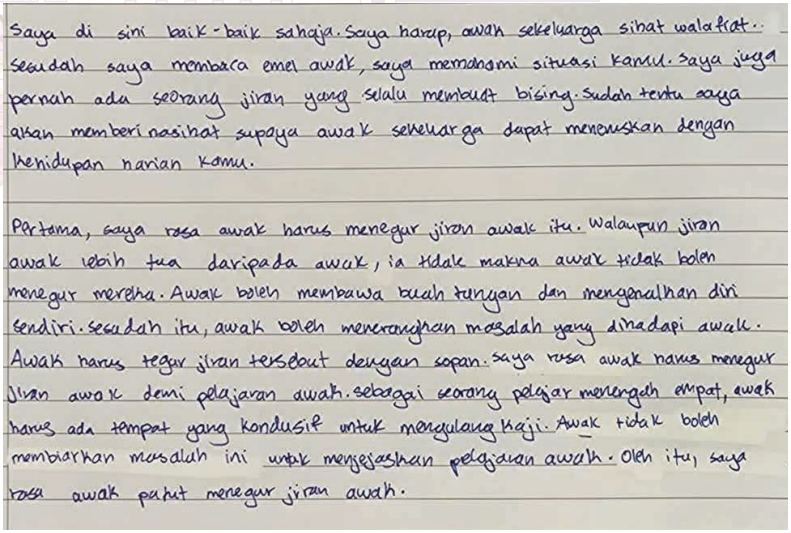
Pertama, saya rasa awak harus menegur jiran awak itu demi pelajaran awak. Sebagai seorang pelajar menengah empat, awak harus ada tempat yang kondusif untuk mengulang kaji. E Awak tidak boleh membiarkan masalah ini untuk menjejaskan pelajaran awak. Walaupun jiran awak lebih tua daripada awak, ia tidak bermakna awak tidak boleh menegurnya. E Awak boleh membawa buah tangan dan mengenalkan diri sendiri. Sesudah itu, awak boleh menerangkan masalah yang dihadapi awak dan bagaimana ia menjejaskan pelajaran awak. Awak harus menggunakan intonasi yang sopan yang beradab. Oleh itu, saya rasa awak patut menegurnya membawa buah

awak menegurnya kamu
akan mempunyai kesalan yang
kekalkan untuk menyelay kaji.

A : 4
Pe : 4
C : 4
K : 4

Besform

Rajah 7: Contohan Hasil Kerja Subjek Draf Pertama dan Kedua



Saya di sini baik-baik sahaja. Saya harap, awak sekeluarga sihat walafiat. Sesudah saya membaca emel awak, saya memahami situasi kamu. Saya juga pernah ada seorang jiran yang selalu membuat bising. Sudah tentu saya akan memberi nasihat supaya awak sekeluarga dapat menyesuaikan dengan kehidupan harian kamu.

Pertama, saya rasa awak harus menegur jiran awak itu. Walaupun jiran awak lebih tua daripada awak, ia tidak makna awak tidak boleh menegur mereka. Awak boleh membawa buah tangan dan memperkenalkan diri sendiri. Sesudah itu, awak boleh menerangkan masalah yang dihadapi awak. Awak harus tegur jiran tersebut dengan sopan. Saya rasa awak harus menegur jiran awak demi pelajaran awak. Sebagai seorang pelajar menengah empat, awak harus ada tempat yang kondusif untuk mengulang kaji. Awak tidak boleh membiarkan masalah ini untuk mengganggu pelajaran awak. Oleh itu, saya rasa awak patut menegur jiran awak.

Dapatan yang ketara, subjek mula menggunakan *Self-Questioning* dengan lebih kerap. Ini dapat dilihat melalui kerja-kerja harian subjek. Pengkaji yakin sekiranya subjek didedahkan lebih awal dengan proses metakognisi ini, sudah pasti akan menghasilkan penulisan fungsional yang baik dan bermutu. Tambahan, proses penerapan strategi metakognisi ini memerlukan jangka masa dua tahun dan perlu diterapkan secara berterusan sejak dari menengah 3 lagi.

Di samping pencapaian yang positif ini, terdapat beberapa perkara yang perlu diberikan perhatian khusus. Masa perlaksanaan perlu dirancang dengan lebih baik lagi. Jangka masa Penggal 3 merupakan masa yang mencabar untuk melaksanakan pemantauan. Ini disebabkan pengkaji mendapati, guru banyak terlibat dalam peperiksaan lisan peringkat nasional. Yang jelas, proses penerapan strategi metakognisi ini memerlukan jangka masa yang agak panjang dan perlu dirancang dengan teliti. Para subjek juga perlu dibiasakan dengan strategi metakognisi ini

hingga menjadi sebuah rutin semasa menulis. Maka itu, daripada data yang didapati, jelas bahawa jangka masa merupakan faktor penting dalam memastikan subjek dapat menguasai strategi *Self-Questioning*. Pengkaji juga mendapati, penggunaan e-Pedagogi dan portal SLS mampu menyokong pembelajaran subjek. Ini jelas semasa pemantau pelaksanaan pembelajaran, subjek didapati melibatkan diri dalam aktiviti yang dirancang dan dapat belajar dengan aktif.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, strategi metakognitif *Self-Questioning* sebagai satu langkah untuk membimbing subjek meningkatkan mutu penulisan perenggan isi mereka dalam penulisan fungsional. Meskipun dapatan kajian menampakkan peningkatan, namun banyak lagi perkara yang perlu dipertimbangkan dan boleh diperbaik. Pengkaji juga yakin dengan penerapan strategi ini untuk jangka masa yang lebih lama dan pendedahan serta penggunaan yang konsisten, strategi ini dapat memanfaatkan subjek.

Penerapan strategi metakognisi dalam penulisan fungsional ini akan diteruskan kerana sudah terbukti bahawa ia dapat membantu menjana pemikiran subjek yang lebih kritikal dan juga reflektif. Dengan cara ini, subjek akan dapat menilai keberkesanan isi-isi dan juga contoh-contoh yang digunakan dalam penulisan mereka dan melibatkan diri secara aktif dalam proses pemikiran, perancangan dan penilaian kendiri untuk menghasilkan perenggan isi yang berkualiti dan cemerlang.

RUJUKAN

Center for Teaching Innovation, Cornell University. *Metacognitive Strategies (How People Learn*). Dipetik pada 10 Oktober 2023 dari www.teaching.cornell.edu/teaching-resources/teaching-cornell-guide/teaching-strategies/metacognitive-strategies-how-people

Chris Drew (2023). *13 Examples of Metacognitive Strategies*. Dipetik pada 17 September 2023 dari http://www.helpfulprofessor.com/metacognitive-strategies

ETD TCEF (2021) Metacognition - *Key Application of Technology (KAT)* https://youtu.be/nvgWKdQNVrk?si=U9y2hUoL-PvJgjLH

Flavell, J. H. (1976). Metacognitive aspects of problem solving. In L. B. Resnick (Ed.), *The nature of intelligence* (pp. 231-235). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Patricia Liotta Kolencik & Shelia A. Hillwig (2011). *Encouraging Metacognition: Supporting Learners Through Metacognitive Teaching Strategies.* New York

Petros Georghiades (2004) From the general to the situated: three decades of metacognition, International Journal of Science Education, 26:3, 365-383, DOI:10.1080/0950069032000119401

Stephanie L.McAndrews (2020). *Literacy Assessment and Metacognitive Strategies: A resource to Inform Instruction, PreK-12*. USA

Swartz.R & Perkins.D (1998). Thinking, Dispositions and The Emotions. Dipetik pada 10 Oktober 2023 dari https://repository.nie.edu.sg/server/api/core/bitstreams/0d035ea5-2c59-435b-8265-d846c00e4fbb/content

26 Penggunaan Roda Kata Adjektif Perasaan dalam Menghasilkan Gambaran Deskriptif

Raudah Ali
raudah_ali@schools.gov.sg

Ezyanti Siregar Lukman
ezyanti_siregar_lukm@schools.gov.sg

Muhammad Hidayat Ishak

Sekolah Menengah Serangoon

Abstrak

Pengajaran dan pembelajaran penulisan jenis penceritaan semula, dalam bentuk deskriptif, merupakan sesuatu yang amat mencabar bagi para guru dan pelajar subjek Bahasa Melayu. Salah satu kelemahan yang dilihat dalam mutu penulisan deskriptif pelajar ialah ketidakupayaan pelajar memilih kata adjektif berbentuk perasaan, yang sesuai bagi memberi gambaran yang jelas tetang sesuatu teks deskriptif itu. Kajian ini bertujuan, untuk memastikan para pelajar dapat membina ketekalan dalam penggunaan kata adjektif perasaan yang sesuai dalam penulisan deskriptif. Roda Kata Adjektif Perasaan digunakan bagi membantu para pelajar menghasilkan karya deskriptif yang bermutu tinggi. Sehubungan dengan itu, kajian ini memfokuskan kepada pemilihan perkataan deskriptif jenis perasaan yang rencam untuk pemilihan pelajar. Kata adjektif jenis perasaan ini diatur dalam bentuk roda kata yang mudah difahami untuk semua pelajar walaupun mereka mempunyai tahap kebolehan penulisan deskriptif yang berbeza. Berdasarkan dapatan awal, penggunaan Roda Kata Adjektif telah membolehkan para pelajar menggunakan kosa kata adjektif jenis perasaan yang rencam serta sesuai dengan gambaran perasaan yang ingin diluahkan dalam penulisan deskriptif mereka.

Kata Kunci: penulisan, penceritaan semula, deskriptif, perasaan, roda kata

PENGENALAN

Penulisan jenis penceritaan semula dalam bentuk deskriptif sangat relevan dalam konteks pembelajaran dan perkembangan pelajar dalam bahasa Melayu. Ia dapat mengukur kemampuan pelajar memberikan pemerian, penjelasan serta penerangan secara terperinci. Kemahiran pelajar menulis sebuah penulisan penceritaan semula berbentuk deskriptif yang bermutu menunjukkan tahap keupayaan pelajar untuk memilih dan menggunakan kosa kata yang sesuai lagi tepat bagi tujuan peperiksaan. Pelajar dikehendaki menggambarkan satu situasi, peristiwa atau kejadian bagi menjawab kehendak soalan yang diberikan. Namun demikian, ada pelajar yang mengalami kesukaran untuk memahami maksud, menilai, memilih dan menyisipkan kosa kata jenis adjektif perasaan yang sesuai dalam penulisan bentuk deskriptif mereka.

Satu usaha untuk menangani ketidakupayaan pelajar memilih kata adjektif perasaan yang sesuai dalam penulisan jenis penceritaan semula berbentuk deskriptif adalah dengan cara mengasah kemampuan dan kemahiran pelajar untuk memperkaya kosa kata, secara khususnya penggunaan kata adjektif jenis perasaan. Untuk mencapai tujuan ini, pengkaji telah memikirkan cara inovatif melalui penggunaan Roda Kata Adjektif Perasaan. Penggunaan Roda Kata Adjektif Perasaan diperkenalkan bagi memberikan pelajar pilihan yang rencam dan berstruktur sebagai perancah dalam penulisan deskriptif mereka. Pelajar juga dapat mempelajari kata adjektif jenis perasaan yang berbeza tahapnya untuk menggambarkan skala perasaan berbeza yang dialami oleh seseorang. Di samping itu, pelajar juga dipandu agar menyisipkan kata adjektif perasaan yang sesuai dalam menggambarkan keadaan sebelum, semasa dan selepas berlakunya sesuatu kejadian atau situasi mengikut kehendak soalan.

PERNYATAAN MASALAH

Pengkaji mendapati semasa menyemak esei pelajar, kata adjektif jenis perasaan yang digunakan pelajar agak terhad dan berpusat pada perkataan 'gembira', 'sedih', 'takut' dan 'marah'; yang diulang-ulang sepanjang penulisan. Hal ini tidak dapat menunjukkan kepelbagaian perasaan sebenarnya yang ada dan boleh digunakan untuk menggambarkan tahap emosi atau situasi yang berbeza. Pelajar juga mengalami masalah untuk memastikan penggunaan kata adjektif perasaan pada keseluruhan esei untuk menggambarkan keadaan sebelum, semasa dan selepas sesuatu pokok kejadian atau situasi yang dikehendaki oleh tuntutan soalan.

Keterbatasan kosa kata ini disebabkan kurangnya pendedahan pelajar kepada kata-kata adjektif jenis perasaan yang pelbagai dan mudah dirujuk. Ketidakupayaan ini juga boleh dikaitkan dengan kurangnya perbincangan yang berlaku antara guru dengan pelajar, untuk menerangkan kata-kata adjektif perasaan yang berbeza intensitinya mengikut situasi yang berlainan. Sebagai contoh, perkataan 'gembira' boleh digantikan dengan 'girang', 'puas hati', 'optimistik' dan 'berterima kasih' mengikut konteks situasi yang sedang digambarkan. Oleh yang demikian, pengkaji ingin menerapkan kaedah pembelajaran yang inovatif dan dapat memperkenalkan pelajar kepada kepelbagaian spektrum perasaan melalui penggunaan Roda Kata. Diharapkan ini bukan sahaja dapat mencungkil minat pelajar untuk menggunakan alat bantuan seperti Roda Kata, malah alat ini juga berupaya untuk memudahkan pelajar memilih kata adjektif jenis perasaan yang rencam sehingga terhasilnya penulisan penceritaan semula jenis deskriptif yang lebih bermutu.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. memperbaik dan menyokong penguasaan kosa kata pelajar dalam penulisan esei penceritaan semula jenis deskriptif; dan

2. meningkatkan kemahiran pelajar untuk memilih kata adjektif jenis perasaan yang sesuai dan bermutu bagi menerangkan situasi dan mengutarakan idea yang bertepatan dengan kehendak soalan esei.

KAJIAN LEPAS

William Strunk Jr dan E.B. White (2009), dalam makalah mereka, *The Elements of Style* menjelaskan bahawa, dalam penulisan deskriptif, kata-kata adjektif yang dipilih harus tepat dan sesuai dengan subjek. Dalam makalah itu juga ada menekankan pemilihan kata yang tepat untuk menyampaikan sesuatu maklumat penting agar dapat menghindari kesamaran yang boleh mengaburkan pemahaman. Oleh itu, pengajaran dan pembelajaran penulisan jenis penceritaan semula dalam bentuk deskriptif, tidak boleh dipandang remeh.

Tambahan, para guru harus juga menyediakan bahan pengajaran yang berperingkat agar para pelajar bukan sahaja dapat mempelajari dan memahami kata adjektif yang diajar, malah dapat menggunakan kata adjektif yang dipelajari secara tekal dalam penulisan mereka. Strategi pengajaran seperti ini juga dibincangkan oleh Kersten (2010). Beliau menjelaskan bagaimana pengajaran kosa kata boleh dijalankan secara berperingkat iaitu, peringkat pendedahan kepada sesuatu perkataan, disusuli dengan peringkat mengetahui lebih lanjut tentang perkataan tersebut dan seterusnya peringkat menggunakan perkataan tersebut secara konsisten dalam penulisan.

Sejajar dengan ini, guru harus menyediakan kelompok kata adjektif perasaan yang rencam untuk didedahkan kepada pelajar. Robert Plutchik, seorang ahli psikologi, telah menyediakan sebuah model yang dinamakan *Plutchik's Wheel of Emotions*. Beliau mengatakan bahawa ada sekurang-kurangnya lapan emosi dasar yang boleh menjelaskan semua emosi manusia, dan emosi tersebut dapat digabungkan atau dicampur bersama, lalu menghasilkan pelbagai perasaan yang muncul dalam intensiti yang berbeza. Lapan emosi yang menjadi dasar itu terdiri daripada Kebahagiaan, Kesedihan, Ketakutan, Jijik, Kemarahan, Kejutan, Antisipasi dan Kepercayaan diri.

Memandangkan kajian ini merupakan satu kajian rintis, pengkaji telah memberikan tumpuan kepada empat daripada lapan dasar emosi yang diadaptasi daripada hasil pemikiran Plutchik iaitu Kegembiraan, Kesedihan, Kemarahan dan Ketakutan. Dengan menggunakan Roda Kata Adjektif Perasaan yang diadaptasi daripada Plutchik ini, pengkaji yakin strategi yang bersifat inovatif ini dapat membantu pelajar dalam pemilihan kata adjektif jenis perasaan yang sesuai untuk digunakan dalam penulisan penceritaan semula, dalam bentuk deskriptif dan sekaligus memberikan gambaran perasaan yang lebih jelas dan tepat.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggabungkan penggunaan kajian yang bersifat kuantitatif dan kualitatif untuk mengumpul dan menganalisis data. Tinjauan yang dijalankan selepas setiap latihan menulis esei menjadi sumber utama data kualitatif. Untuk mendapatkan data kuantitatif pula, pengkaji memperoleh data melalui hasil kertas latihan esei subjek kajian. Data-data tersebut menjadi sandaran untuk menentukan keberkesanan dan kerelevanan kajian yang telah dijalankan.

Subjek Kajian

Kajian ini dijalankan sepanjang 6 bulan dari bulan Januari hingga Julai 2023. Subjek kajian terdiri daripada 60 orang pelajar menengah dua yang mengambil mata pelajaran bahasa Melayu. Subjek kajian dibahagikan kepada dua kumpulan yang terdiri daripada pelajar-pelajar yang mempunyai tahap kebolehan yang pelbagai. Kumpulan kajian ini terdiri daripada 14 orang pelajar daripada aliran Normal Akademik dan 46 pelajar daripada aliran Ekspres.

Instrumen Kajian

Roda Kata Adjektif Perasaan yang dihasilkan pengkaji merupakan satu alat bagi membantu pelajar menggunakan kata adjektif perasaan yang rencam. Roda Kata Adjektif ini merupakan adaptasi daripada Roda Emosi Plutchik. Memandang ini merupakan projek rintis, pengkaji hanya mengadaptasi empat daripada lapan kumpulan emosi. Emosi yang melibatkan perasaan gembira, marah, takut dan sedih. Rajah 1 menunjukkan Roda Kata Adjektif Perasaan yang bertujuan untuk membantu pelajar meluaskan penggunaan kata adjektif perasaan dalam penulisan esei mereka.

Rajah 1: Roda Perasaan yang Dihasilkan Guru Pengkaji

Satu set kriteria dan standard yang berbentuk rubrik penilaian penggunaan kata adjektif perasaan telah dihasilkan untuk menilai prestasi subjek dalam penulisan esei deskriptif. Rubrik yang standard ini membolehkan pengkaji menilai penulisan subjek berdasarkan kriteria ini dan membuat pemarkahan dengan lebih mudah dan telus, selaras dengan setiap band untuk komponen bahasa. Rajah 2 menunjukkan rubrik penilaian yang telah dimurnikan dari segi i. Kriteria penulisan, ii. Kualiti pencapaian, dan iii. Penskoran yang digunakan oleh pengkaji sepanjang kajian bagi menentukan prestasi subjek dalam penggunaan kosa kata jenis adjektif perasaan dalam penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif mereka.

Rajah 2: Rubrik Penilaian Penggunaan Kosa Kata Adjektif Perasaan Berdasarkan Band 1-4

RUBRIK PENULISAN PENCERITAAN SEMULA BENTUK DESKRIPTIF (DIUBAH SUAI)

KOMPONEN	(18-20)	(12-17)	(9-11)	(0-8)
	Band 1	Band 2	Band 3	Band 4
(i) BAHASA	• Menggunakan pelbagai ayat secara berkesan dan kreatif untuk menggambarkan peristiwa • Hampir tiada kesalahan dan segi bahasa, ejaan • Penggunaan kosa kata yang luas dan sesuai	• Menggunakan pelbagai ayat, frasa dan perkataan seperti peribahasa dan bahasa puitis (adjektif) • Terdapat sedikit kesalahan bahasa, ekspresi dan ejaan • Penggunaan kosa kata yang mencukupi dan agak sesuai	• Menggunakan beberapa ragam ayat, frasa dan perkataan • Banyak kesalahan yang ketara dalam pengunaan aspek bahasa, ekspresi ejaan salah • Penggunaan kosa kata yang terhad	• Menggunakan ayat mudah yang sesuai dan mencukupi untuk menggambarkan peristiwa • Hampir semua penggunaan aspek bahasa, ekspresi ejaan salah • Penggunaan kosa kata yang terlalu terhad
	Band 1	Band 2	Band 3	Band 4
(ii) Rubrik untuk menilai penggunaan kata-kata adjektif perasaan dalam penulisan	• Menunjukkan pelbagai penggunaan kata-kata adjektif perasaan • Menunjukkan keintensifan perasaan yang sesuai • Menunjukkan ekspresi perasaan yang tepat dengan konteks atau situasi yang digambarkan • Mengetengahkan perasaan melalui secara tersirat melalui beberapa cara/stail (gaya bahasa seperti simili, hiperbola, melalui dialog/monolog)	• Menunjukkan beberapa penggunaan kata-kata adjektif perasaan • Menunjukkan kebanyakan perasaan yang agak umum • Menunjukkan ekspresi perasaan yang hampir tepat dengan konteks atau situasi yang digambarkan • Mengetengahkan perasaan melalui 1 atau 2 cara sahaja (pemerian)	• Menunjukkan 6 kata-kata adjektif perasaan sahaja • Menunjukkan beberapa perasaan yang umum dan tidak selalunya tepat • Menunjukkan ekspresi perasaan yang tidak tepat dengan konteks atau situasi yang digambarkan • Mengetengahkan perasaan melalui cara yang eksplisit sahaja	• Menunjukkan 1-2 kata-kata adjektif perasaan sahaja • Menunjukkan perasaan yang terlalu umum dan kurang tepat • Hampir semua penggunaan aspek ekspresi perasaan salah • Menunjukkan perasaan yang terhad
(iii)Rubrik mengukur kerencaman gambaran perasaan	• Amat sesuai dengan gambaran perasaan dan mempunyai kerencaman	• Amat sesuai dengan gambaran perasaan, namun kurang rencam	• Sesuai dengan gambaran perasaan	• Kurang sesuai dengan gambaran perasaan

Tinjauan 1 dan 2

Dua tinjauan (tinjauan 1 dan tinjauan 2) telah dijalankan. Tinjauan ini dijalankan selepas latihan penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif. Tujuannya adalah untuk mengumpul maklum balas subjek mengenai pemahaman mereka tentang kehendak soalan dan kesukaran yang dihadapi. Tinjauan

ini menggabungkan pengumpulan data dengan pendekatan metakognitif yang bertujuan untuk memahami proses penulisan subjek.

Data metakognitif ini bertujuan membantu pengkaji merancang sokongan penulisan dan pencelahan yang lebih berkesan, disesuaikan dengan keperluan dan cabaran subjek. Data kualitatif dikumpulkan bagi menjelaskan keberkesanan strategi intervensi.

Pra dan pascaujian juga telah dijalankan untuk membandingkan pencapaian subjek sebelum dan selepas latihan penulisan. Skrip esei subjek kajian diteliti dan digunakan untuk mengenal pasti kata adjektif perasaan yang terdapat dalam esei yang dihasilkan oleh subjek kajian.

Prosedur Kajian

Sebelum strategi intervensi diperkenalkan, subjek diberikan latihan penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif yang pertama. Band pencapaian setiap subjek dicatatkan berdasarkan rubrik yang telah dihasilkan. Berdasarkan dapatan Tinjauan 1, penambahbaikan telah dilakukan dengan memperbaik rancangan pelajaran. Kemudian, subjek diberikan latihan penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif yang kedua. Markah band setiap subjek dicatatkan. Kedua set markah dibandingkan. Rajah 3 menunjukkan proses kajian yang dijalankan.

Rajah 3: Proses Kajian

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Pengkaji akan memberi tumpuan khusus kepada tinjauan persepsi subjek, prestasi subjek dalam penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif dan juga kepada penjumlahan kata-kata adjektif perasaan yang digunakan.

Tinjauan Persepsi Subjek

Pengkaji mendapati dapatan dari tinjauan persepsi subjek ini dilakukan untuk membenarkan subjek memberikan introspeksi berkenaan proses pembelajaran yang telah dilalui. Jadual 1 menunjukkan gabungan dapatan bagi Esei 1 dan Esei 2 .

Jadual 1: Dapatan tijauan gabungan (Esei 1 & Esei 2) bagi Persepsi Subjek

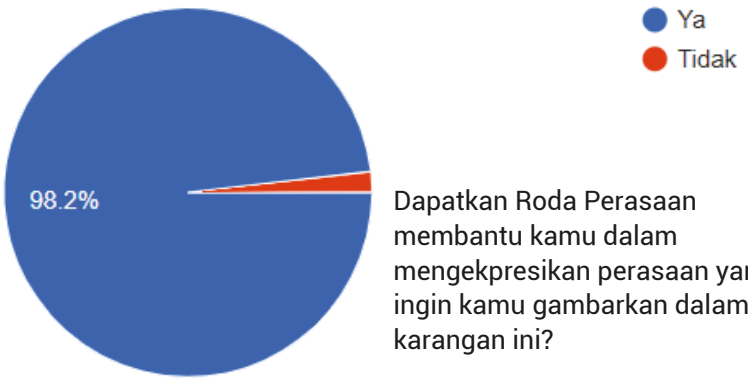
No	Item		Sangat Setuju (%)	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)	Sangat Tidak Setuju (%)
1	Saya dapat menceritakan semula pengalaman saya dengan baik	Esei 1	10	60	30	0
		Esei 2	12.5	62.5	23.2	1.8
2	Saya dapat menerangkan perasaan saya dengan baik	Esei 1	6	38	46	10
		Esei 2	21.4	55.4	19.6	3.6
3	Saya dapat memilih kata adjektif perasaan yang tepat untuk menerangkan situasi yang berbeza dalam penulisan saya	Esei 1	4	38	54	4
		Esei 2	8.9	48.2	41.1	1.8

Daripada dapatan tinjauan Esei 1 dan Esei 2, pengkaji mendapati subjek sedar akan kemampuan mereka memilih kata adjektif perasaan yang sesuai bagi menerangkan situasi yang

berbeza dalam penulisan mereka. 57.1% subjek berkeyakinan memilih kata adjektif perasaan yang sesuai berbanding 41% semasa mereka menulis esei yang pertama, satu peningkatan yang progresif. Dengan adanya roda kata yang diperkenalkan, subjek berasa lebih yakin dan lebih sedar dengan penggunaan roda kata sebagai alat sokongan bagi menambah nilai hasil penulisan mereka.

Berdasarkan Rajah 4, jelas menunjukkan lebih 98% subjek yang menunjukkan keyakinan dalam mengekspresi perasaan dalam penulisan mereka. Dengan subjek mula berkeyakinan dalam penggunaan kata adjektif perasaan ini, pengkaji yakin situasi ini akan meningkatkan penguasaan kosa kata mereka jika penggunaan Roda Kata Plutchik ini ditingkatkan menjadi lapan.

Rajah 4: Tahap Keyakinan Subjek dalam Mengekspresikan Perasaan



(Contoh senarai kata adjektif perasaan yang digunakan subjek juga boleh ditinjau pada bahagian 9.3 di bawah.)

Prestasi Subjek dalam Esei 1 dan Esei 2

Seterusnya, dapatan kajian pada Jadual 2 juga menunjukkan peningkatan peratusan markah antara Esei 1 dan Esei 2 yang

melebihi 50% bagi subjek yang memperoleh markah dalam Band 1 dan Band 2. Penurunan mendadak bagi subjek yang mendapat Band 4 daripada 23 subjek kepada hanya 7 orang subjek juga menandakan bahawa subjek telah berjaya menggunakan kata adjektif perasaan yang sesuai dan rencam dalam penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif mereka.

Jadual 2: Pemantauan Peningkatan Prestasi Subjek

Esei 1						
Kelas	**Band 1**	**Band 2**	**Band 3**	**Band 4**	**Jumlah Subjek**	**Jumlah Penuh Subjek**
A	0	3	11	11	25	25
B	0	10	6	5	21	21
C	1	1	5	7	14	16
	1	14	22	23	60	62

Esei 2						
Kelas	**Band 1**	**Band 2**	**Band 3**	**Band 4**	**Jumlah Subjek**	**Jumlah Penuh Subjek**
A	5	6	8	6	25	25
B	2	9	10	0	21	21
C	1	8	4	1	14	16
	8	23	22	7	60	62

Analisis Senarai Kata Adjektif Perasaan yang Digunakan Subjek

Analisis peningkatan jumlah penggunaan kata adjektif perasaan untuk Esei 2 berbanding dengan Esei 1 boleh dilihat dalam senarai kata adjektif perasaan yang digunakan subjek. Peningkatan ini bukan sahaja melibatkan jumlah keseluruhan kata adjektif perasaan yang telah digunakan tetapi juga jumlah kata adjektif yang unik yang telah digunakan. Kesan ini memang seperti yang dijangkau kerana penggunaan Roda Kata Adjektif Perasaan ini akan membantu subjek untuk menggunakan Kata Adjektif Perasaan yang sesuai.

Analisis Roda Kata Adjektif Perasaan yang diberikan ini mempunyai tiga tahap. Tahap 2 dan 3 merupakan perkembangan perkataan-perkataan daripada Tahap 1, yang mengandungi empat daripada lapan dasar emosi (Gembira, Sedih, Takut dan Marah). Tahap 2 dan 3 dikembangkan kepada 44 patah perkataan setiap satu tahap. Berdasarkan dapatan pada Jadual 3, subjek telah menggunakan 29 perkataan daripada Tahap 2 dan 16 perkataan daripada Tahap 3. Ini bermaksud subjek telah menggunakan hampir 52% daripada perkataan yang terdapat pada Roda Kata Adjektif Perasaan dan subjek telah berjaya menggunakan kata adjektif perasaan bagi menunjukkan tahap intensiti perasaan yang ingin digambarkan dalam penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif mereka. Kata adjektif perasaan yang banyak digunakan adalah daripada kategori dasar emosi Gembira dan Sedih.

Jadual 3: Analisis Senarai Kosa Kata Adjektif Perasaan bagi Tahap 2 dan Tahap 3

Tahap 2	Jumlah	Tahap 2	Jumlah	Tahap 3	Jumlah
teruja	34	bingit	2	puas hati	19
seronok	31	naik darah	2	yakin	10
bangga	15	benci	2	kagum	8
geram	15	riang	1	meriah	7
ceria	13	berterima kasih	1	tertekan	7
kecewa	7	hampa	1	girang	5
tertekan	7	sayu	1	gementar	5
senang hati	6	tersinggung	1	terharu	4
bimbang	6	keliru	1	lapang hati	3
optimistik	5	seram	1	bebas	2
putus asa	5	khuatir	1	kesal	2
panik	4	agresif	1	pilu	2
duka	2	terganggu	1	bingung	2
sakit hati	2			naik gila	2
tidak yakin	2			berharap	1
resah	2			hiba	1

Cabaran

Antara cabaran yang telah diperhatikan adalah dengan adanya peranti peribadi, subjek dapat mengakses Internet untuk mencari maksud kata adjektif perasaan dan menyemak maksud perasaan sebagaimana yang mereka ingin gunakan bagi mengekpresikan perasaan dalam esei mereka. Jadi, pengkaji mempunyai persepsi bahawa subjek akan dengan sendirinya mencari maksud perkataan yang terdapat dalam roda kata sekiranya mereka ingin menggunakannya dalam penulisan esei mereka. Namun, pengkaji mendapati subjek tidak melakukan hal ini dengan berkesan. Terdapat segolongan subjek yang kurang tahu maksud sesuatu perasaan lalu gagal untuk menggunakannya dengan sesuai. Hal ini boleh diatasi dengan memberi masa kepada subjek dalam kelas untuk mencari sendiri maksud perasaan yang terdapat dalam Roda Kata, seiring dengan visi kecekapan abad ke-21 Kementerian Pendidikan (MOE) dalam membentuk pembelajaran terarah kendiri dalam kalangan subjek.

Saranan

Selain daripada hanya terbatas kepada empat dasar emosi, Roda Kata Adjektif Perasaan ini boleh dikembangkan dan merangkumkan kata adjektif perasaan daripada dasar emosi yang lain. Roda Kata Adjektif Perasaan ini juga boleh digunakan untuk penulisan e-mel dan jenis-jenis penulisan esei yang berbeza. Pada masa yang sama pengkaji yakin jika roda kata ini dapat dijadikan bahan digital untuk memudahkan subjek menggunakan alat pembelajaran peribadi atau PLD.

KESIMPULAN

Kesimpulan daripada kajian ini menunjukkan keberkesanan Roda Kata Adjektif Perasaan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran bagi pelajar yang memerlukan bantuan dari

segi pemilihan kata adjektif perasaan. Roda ini membolehkan para pelajar menggunakan kata deskriptif jenis perasaan yang rencam serta lebih sesuai dengan gambaran perasaan yang ingin diluahkan dalam penulisan penceritaan semula dalam bentuk deskriptif mereka. Pelajar bukan sahaja dapat meneroka pelbagai jenis kosa kata adjektif perasaan daripada dasar emosi yang berbeza, malah juga dapat diajak memahami wujudnya kata adjektif perasaan mengikut keperluan yang berbeza yang dapat mereka gunakan mengikut situasi yang sesuai.

Sejajar dengan dapatan kajian yang menunjukkan peningkatan pada prestasi pelajar dari segi pencapaian markah, pemahaman dan penggunaan kata adjektif perasaan, hal ini juga dapat meningkatkan keyakinan pelajar dalam penulisan mereka selanjutnya.

Guru pengkaji mendapati, pengenalan Roda Kata Adjektif Perasaan yang bersifat inovatif ini membolehkan guru merujuk kepada sesuatu bahan pengajaran yang dapat diguna pakai oleh pelajar dengan mudah, dapat diulang dan dihafal oleh pelajar secara berperingkat-peringkat, di samping mampu diterapkan secara tekal dalam proses penulisan mereka.

RUJUKAN

K. Saskia (2010), *The Mental Lexicon and Vocabulary Learning Implications for the Foreign Language Classroom*. BOD-Book on demand

Plutchik, Robert (1980), *Emotion: Theory, research, and experience*: Vol. 1. Theories of emotion, vol. 1, New York: Academic, dipetik dari https://www.6seconds.org/2022/03/13/plutchik-wheel-emotions/

W. Strunk Jr. and E.B. White (2009), *The Elements of Style. Fiftieth Anniversary Edition. New York: Pearson Longman. ISBN 0-205-63264-5.*

27 Penggunaan Senarai Semak untuk Meningkatkan Kualiti Penulisan Naratif

Nur Alinah Ali
nur_alinah_ali@schools.gov.sg

Sekolah Menengah West Spring

Abstrak

Dalam aktiviti penulisan karangan naratif, pelajar praaras kebolehan lazimnya akan meluahkan rasa bimbang kerana tidak faham kehendak soalan, tidak pasti idea yang harus dijana dan kurang menggarap teknik-teknik penulisan naratif. Walaupun guru akan mengupas soalan dan membimbing dengan latihan draf, ramai pelajar tetap tidak menguasai penulisan naratif dengan baik. Maka itu, kajian ini bertujuan untuk membuktikan keberkesanan senarai semak untuk membantu pelajar menguasai kemahiran penulisan naratif. Kajian tindakan gabungan kuantitatif dan kualitatif ini telah menunjukkan bahawa pelajar dapat berfikir secara lebih kritis dalam merancang, menulis serta menyemak plot dan karangan mereka menggunakan senarai semak. Pelajar juga lebih yakin memberikan kritikan terhadap karangan rakan mereka selain berfikir secara lebih kritis terhadap penulisan mereka sendiri.

Kata Kunci: penulisan naratif, senarai semak, penilaian formatif

PENGENALAN

Kajian ini dijalankan untuk menerapkan penggunaan senarai semak sebagai satu teknik dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) serta mengukur keberkesanannya dalam membantu pelajar menjadi lebih peka akan proses pembelajaran penulisan karangan naratif. Dengan adanya senarai semak, pelajar dapat membuat penilaian kendiri semasa menulis. Senarai semak ini membimbing pelajar menyemak proses penulisan mereka. Dengan teknik ini, pengkaji berharap pelajar dapat membina keupayaan mereka untuk mengenal pasti dan menambah pemahaman terhadap punca kelemahan serta kemahiran yang kurang dikuasai mereka.

Dengan kesedaran terhadap proses penulisan karangan naratif menggunakan senarai semak, pelajar dapat melaksanakan penilaian rakan serta penilaian kendiri dengan lebih baik. Maka itu, penulisan yang lebih berkualiti dapat dihasilkan. Penghasilan dua jenis senarai semak untuk karangan naratif dilakukan dengan meneliti hasil penulisan pelajar dan memikirkan panduan yang relevan yang diperlukan oleh pelajar untuk menyokong proses pembelajaran mereka.

PERNYATAAN MASALAH

Pelajar sering kali tidak pasti tentang struktur sesuatu karangan naratif dan cara-cara untuk meningkatkan mutu penulisan mereka. Pelajar juga menemui jalan buntu ketika dalam proses penulisan. Pelajar tidak dapat menghuraikan perkara yang harus mereka cerna dan membina isi-isi yang membina penceritaan mereka. Apabila membicarakan tentang plot, pelajar didapati sering keliru atau tidak pasti sebab-sebab perlunya membuat perkaitan antara konflik kecil dan konflik besar. Pelajar juga tidak pasti untuk memastikan plot mereka menjawab persoalan-persoalan yang timbul dalam karangan mereka. Tambahan lagi,

pelajar juga kurang yakin untuk mengolah karangan mereka agar lebih menarik dan memberi kesan kepada pembaca. Walaupun guru membimbing mereka secara tradisional melalui perancangan dan pengembangan plot serta proses penulisan draf, sering kali cara ini tidak menampakkan hasil yang diinginkan. Permasalahan ini diperhatikan oleh pengkaji dan dikenal pasti sebagai antara masalah yang dihadapi pelajar dalam menghasilkan karangan naratif yang baik.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meningkatkan kemahiran pelajar terhadap proses penulisan naratif melalui penggunaan senarai semak; dan

2. meneliti keberkesanan penggunaan senarai semak untuk membina pelajar yang berfikir secara kritis dalam proses penulisan karangan naratif.

KAJIAN LEPAS

Black dan William (1998b) telah mentakrifkan penilaian formatif sebagai semua aktiviti yang dilakukan oleh pengkaji dan pelajar untuk memperoleh maklumat yang boleh digunakan secara diagnostik untuk mengubah PdP. Kajian mereka juga mendapati penilaian formatif amat berguna untuk pelajar praaras kebolehan dan pada aras kebolehan. Pengkaji digalakkan menggunakan teknik penyoalan dan perbincangan kelas untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman.

Pertimbangan yang mendasari kajian ini ialah model PdP yang dianjurkan oleh Amalan Pengajaran Singapura (STP) yang menerapkan strategi pengajaran eksplisit. Proses pengajaran yang menjadi pilihan pengkaji ialah penilaian dan maklum balas yang berfokus pada aspek pengajaran 'memantau pemahaman

dan memberikan maklum balas'. Aktiviti mengajar atau pertimbangan yang dijalankan ialah 'Saya Buat, Saya Tahu, Saya Semak'.

Aspek pengajaran 'memantau pemahaman dan memberikan maklum balas' menekankan penggunaan penilaian formatif yang dilakukan ketika pengajaran sedang berlangsung agar dapat mengetahui tahap penguasaan sesuatu kemahiran oleh pelajar. 'Memantau pemahaman' membolehkan guru mengenal pasti jurang antara pemahaman pada masa tersebut dengan hasil pembelajaran yang diharapkan, manakala 'memberikan maklum balas' merupakan langkah untuk merapatkan jurang tersebut. Aspek pengajaran ini membolehkan pelajar membentuk pemahaman sebagai sebahagian daripada proses pembelajaran mereka. Pelajar juga berpeluang untuk cuba membuat perubahan pada tugasan yang diusahakan berdasarkan maklum balas guru.

Aktiviti mengajar atau pertimbangan 'Saya Buat, Saya Tahu, Saya Semak' melibatkan penggunaan senarai semak dan maklum balas dalam pengajaran. Senarai semak boleh digunakan sebagai penilaian kendiri atau berkumpulan mahupun penilaian rakan.

Kebergunaan dan keberkesanan senarai semak telah dikaji oleh Vasu K. et al (2018) apabila ia digunakan dalam proses penulisan argumentatif oleh siswazah Universiti Putra Malaysia. Senarai semak telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggeris sebagai bahasa kedua selama lima minggu. Para penuntut telah memberikan maklum balas yang positif. Senarai semak dikatakan telah menggalakkan mereka mengarang, menimbulkan kepekaan terhadap tahap kemahiran menulis diri sendiri dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap penulisan argumentatif. Kebergunaan ini telah membolehkan para penuntut menjadi lebih berdikari dalam menghasilkan

karangan yang ditulis dengan lebih sistematik. Empat orang pensyarah yang meneliti penggunaan senarai semak dalam kelas tersebut mendapati bahawa ia berkesan dalam menjimatkan masa memberikan maklum balas kepada penuntut.

Double K.S et al. (2020) telah mengkaji kesan penilaian rakan dalam kalangan pelajar dan penuntut dalam pencapaian akademik untuk pelbagai subjek. Penilaian rakan dikatakan rata-rata dapat meningkatkan pencapaian akademik berbanding tiada penilaian kendiri atau rakan sebaya. Para peserta kajian itu juga lebih menerima secara positif penilaian oleh rakan mereka berbanding dinilai oleh seseorang yang berkuasa, iaitu guru. Namun yang lebih menarik, terdapat data yang menunjukkan bahawa penilaian rakan sebaya lebih berkesan apabila ia dilakukan oleh penuntut universiti berbanding pelajar sekolah menengah atau sekolah rendah. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor kematangan dalam menilai tugasan rakan atau kemampuan mereka yang lebih tinggi dalam memahami perkara yang harus dinilai.

Untuk memastikan penerapan senarai semak dalam pengajaran dilakukan dengan berkesan dalam pengajaran, pengkaji mengikut panduan yang disenaraikan sebagai *Optimal Model* oleh Van den berg et al (2006) dalam Spiller D. (2012) iaitu:

1. Penilaian dilakukan kepada bahan sepanjang 5-8 halaman.
2. Perlu masa yang cukup untuk membolehkan pelajar menilai, membaca maklum balas dan membuat pembaikan, kemudian dihantarkan kepada guru untuk penilaian seterusnya.
3. Komunikasi maklum balas dua hala lebih mudah, maka itu boleh dilakukan secara lisan secara berpasangan atau berkumpulan.

4. Penjelasan secara lisan, menganalisis (masalah atau keadaan) dan memberi saranan untuk pembaikan perlu dilakukan. Maka itu, kaedah paling mudah adalah secara lisan.

5. Kerjasama tiga atau empat orang untuk mendengar/ membaca maklum balas lebih daripada seorang penilai dan untuk mengurangkan risiko pelajar memberi maklum balas yang kurang baik.

6. Penilaian harus dijalankan dalam pemantauan, sebaik-baiknya di kelas kerana jika dilakukan dalam talian, akan kurang bimbingan guru.

Memandangkan pentingnya proses penilaian dalam menyokong pembelajaran pelajar, pengkaji memberikan tumpuan pada aspek penilaian untuk merangsang pembelajaran yang berstruktur dan secara kritis dalam proses PdP. Gabungan strategi pengajaran secara eksplisit dan penggunaan senarai semak plot merupakan inovasi yang dibina oleh pengkaji demi memberikan peluang kepada pelajar untuk terlibat aktif secara sedar dalam proses PdP dan membina keupayaan mereka untuk berfikir secara kritis untuk menghasilkan karangan naratif yang lebih baik dan berkualiti.

KAEDAH KAJIAN

Kaedah kajian tindakan digunakan dalam kajian ini. Proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan sebanyak tiga kali pusingan yang pertama sebagai praujian, pusingan yang kedua sebagai pascaujian (tahap pertama), dan pusingan ketiga sebagai pascaujian (tahap kedua). Pusingan kedua dan ketiga melalui sedikit perubahan berdasarkan senarai semak dan maklum balas yang diberikan oleh subjek kajian.

Borang maklum balas berbentuk objektif dan terbuka, serta senarai semak merupakan sumber data berbentuk kuantitatif dan maklumat kualitatif yang diperoleh untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang dapatan kajian. Pengkaji juga membuat perbandingan terhadap karangan subjek untuk mencerap bukti peningkatan kemahiran menulis.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan seramai 28 subjek yang terdiri daripada pelajar menengah dua aliran Ekspres (gabungan 14 pelajar Ekspres dan 14 pelajar Normal Akademik). Walaupun kelas ini merupakan kelas tahap G3, rata-rata subjek aliran Ekspres mempunyai kemahiran menulis yang lebih tinggi dalam bahasa Melayu berbanding subjek aliran Normal Akademik. Terdapat seramai 6 subjek yang digolongkan sebagai subjek praaras kebolehan manakala sebahagian besar subjek kelas ini merupakan pada aras kebolehan.

Instrumen Kajian

Untuk mengumpulkan data kuantitatif, borang penilaian digunakan oleh pengkaji untuk menilai penulisan naratif subjek. Borang ini (Rujuk Jadual 1) ialah senarai semak subjek yang telah diringkaskan. Kriteria yang melibatkan 'emosi' tidak dikira kerana ia merupakan aras kemahiran yang tinggi dan belum tercapai oleh subjek.

Jadual 1: Borang Penilaian Penulisan Naratif

Pengenalan		Perkembangan		Klimaks		Peleraian		Penyelesaian	
1) Watak U & S dikenalkan.	☐	1) Latar tempat/ masa berubah.	☐	1) Latar tempat/ masa berubah.	☐	1) Latar tempat/ masa berubah.	☐	1) Latar tempat/ masa berubah.	☐
2) Latar tempat/ masa disisipkan.	☐	2) Konflik kecil 2 dikesan.	☐	2) Konflik besar jelas.	☐	2) Penyelesaian sudah kelihatan.	☐	2) Masalah telah diselesaikan dengan jelas.	☐
3) Konflik kecil 1 dikesan.	☐	3) Watak U lebih menyerlah. (OAR)	☐	3) Watak U gerakkan cerita dengan berkesan.	☐	3) Watak U beri kesan yang sepatutnya.	☐	3) Unsur pengajaran dapat dikesan.	☐
4) Perwatakan U dikesan.(OAR)	☐	4) Watak S lebih menyerlah. (OAR)	☐	4) Watak S gerakkan cerita dengan berkesan.	☐	4) Watak S beri kesan yang sepatutnya.	☐		
5) Perwatakan S dikesan.(OAR)	☐								

Nota: Borang penilaian pengkaji berdasarkan senarai semak yang subjek rujuk untuk penulisan naratif.

Maklum balas berbentuk objektif (menggunakan *Google Form*) juga didapatkan daripada pelajar selepas setiap pusingan pembelajaran penulisan naratif dijalankan di dalam bilik darjah. Soalan maklum balas menguji keberkesanan serta kebergunaan senarai semak plot.

Jadual 2: Soalan-Soalan Maklum Balas Serta Tujuannya Untuk Kajian.

No	Pernyataan	Kaitan dengan kemahiran
1	Saya boleh merancang pengenalan dengan baik.	Watak, konflik, latar
2	Saya boleh menulis perancangan dengan teknik OAR.	Watak dan perwatakan
3	Saya boleh membezakan watak dan perwatakan.	
4	Saya boleh membezakan perwatakan luaran dan dalaman.	
5	Saya tahu menggunakan teknik perwatakan luaran (rupa).	Teknik perwatakan OAR
6	Saya tahu menggunakan teknik perwatakan luaran (objek).	
7	Saya tahu menggunakan teknik perwatakan luaran (aksi).	
8	Saya tahu cara menyemak plot dan karangan.	Plot dan kehendak soalan

9	Senarai semak membantu saya menulis dengan lebih baik.	Menggunakan senarai semak dengan sebaik-baiknya.
10	Senarai semak membantu saya memantau kemajuan saya dari perancangan hingga penulisan karangan.	
11	Bahagian komen memberi saya peluang untuk mengkritik plot dan karangan kawan saya.	
12	Kawan-kawan telah memberi komen tentang karangan saya.	

Dapatan kualitatif juga diperoleh melalui maklum balas terhadap soalan-soalan terbuka (juga menggunakan *Google Form*) untuk memperbaik proses pengajaran dalam pusingan yang selanjutnya. Pengkaji juga membuat perbandingan terhadap data yang diperoleh selepas setiap pusingan pembelajaran untuk membuat penilaian tentang proses pembelajaran yang dilalui oleh subjek.

Prosedur Kajian

Kajian tindakan ini dijalankan selama beberapa minggu dalam penggal 2 dan 3. Keseluruhan kajian terbahagi kepada tiga tahap: prakajian, kajian pertama dan kajian kedua.

Tahap 1: Prakajian (6 masa)

Pengkaji memulakan pengajaran karangan naratif dengan mengajar kemahiran asas mengarang seperti menganalisis soalan, membuat perancangan plot dan membina pengenalan. Kemudian subjek menghasilkan karangan naratif yang pertama. Tujuan proses prakajian adalah untuk mengenal pasti kelemahan subjek dalam penulisan naratif, iaitu:

1. Subjek menerangkan watak serta perwatakan, bukan 'menunjukkan'.
2. Subjek tidak memanfaatkan pengenalan untuk menarik pembaca.

3. Konflik kecil tidak menyokong konflik besar.

4. Konflik besar tidak dikaitkan dengan peleraian dengan baik.

5. Penyelesaian tidak mempunyai unsur pengajaran yang jelas.

Berdasarkan permasalahan ini, pengkaji mendapati bahawa aspek pengajaran 'memantau pemahaman dan memberikan maklum balas' paling sesuai untuk mengajar subjek memantau proses pemikiran mereka. Aktiviti mengajar atau pertimbangan 'Saya Buat, Saya Tahu, Saya Semak' menjadi rangka untuk pengkaji membentuk senarai semak plot. Pengkaji juga menghasilkan senarai semak soalan untuk karangan yang kedua.

Tahap 2: Kajian Pusingan Pertama (8 masa)

Pengkaji memulakan pengajaran dengan mengajarkan teknik OAR. Teknik ini menggalakkan subjek menggunakan asosiasi Objek, Aksi dan Rupa untuk menyampaikan tentang watak dan perwatakannya tanpa menerangkan secara terang-terangan. Subjek boleh menggunakan teknik ini pada seluruh karangan naratif. Teknik ini diharapkan dapat membantu subjek dengan permasalahan yang pertama.

Pengkaji mengimbas semula pengajaran tentang membina pengenalan dan perancangan plot. Setelah menganalisis soalan, subjek merancang plot berpandukan Senarai Semak Soalan khas untuk karangan kedua.

Senarai Semak Soalan ialah senarai semak yang dinamik. Senarai semak ini berbentuk panduan yang dibina berdasarkan tuntutan soalan karangan naratif yang akan dijawab oleh subjek. Senarai tersebut terdiri daripada soalan dan menggunakan kata-kata kunci yang berkaitan dengan kehendak soalan naratif. Berdasarkan senarai ini, subjek perlu menyemak bahawa plot mereka telah menepati kehendak soalan yang dipilih.

Berikut adalah contoh senarai semak soalan berdasarkan soalan peperiksaan sekolah EOY 2021 (karangan kedua).

Soalan: Tuliskan sebuah cerita mengenai satu kejadian malang yang menimpa diri kamu akibat terlalu mempercayai seseorang.

Senarai Semak Soalan

1. Adakah 'aku' menunjukkan kepercayaan terhadap watak sampingan dalam KK1?
2. Adakah watak sampingan telah menunjukkan 'sikap tidak boleh dipercayai' dalam KK2?
3. Adakah KK2 menyebabkan KB berlaku?
4. Adakah kejadian yang menimpa 'aku' dalam KB suatu kejadian 'malang'?
5. Adakah masalah 'aku' dileraikan?
6. Adakah cerita ini berakhir dengan suatu gambaran tentang perhubungan 'aku' dan watak sampingan selepas kejadian ini?

Perhatian: KK- Konflik kecil KB – konflik besar

Senarai semak ini dijadikan rujukan apabila pengkaji mengajak subjek berbincang tentang perancangan plot. Setelah subjek menyediakan plot, pengkaji memperkenalkan Senarai Semak Plot dan menjelaskan setiap kriterianya. Kini subjek menilai plot mereka berdasarkan senarai semak plot. Kemudian, 2 rakan penyemak juga menyemak plot setiap subjek.

Senarai Semak Plot dihasilkan berdasarkan perancangan plot yang diajarkan kepada subjek. Apabila subjek mahupun teman penyemak membaca senarai ini, setiap kriteria ialah ayat penyata berdasarkan pemahaman pembaca. Senarai semak yang dihasilkan berkait langsung dengan garis plot yang digunakan untuk menghasilkan sebuah cerita. Setiap kriteria yang diberikan adalah dalam bentuk ayat yang harus difahamkan oleh penilai atau penyemak sebagai sesuatu yang dia dapat lakukan ketika membaca plot atau karangan rakannya. Senarai ini tekal untuk setiap latihan karangan naratif yang dilakukan.

Jadual 3: Senarai Semak Plot yang Digunakan oleh Pelajar untuk Memastikan Setiap Kriteria Diberikan Perhatian

Senarai Semak Plot Karangan Naratif 2 (EOY 2021)

Nama Pemilik Plot: _____

ARAHAN: Klik pada kotak untuk bubuh pada kriteria yang dapat kamu kesan.

Bahagian / Perkara yang perlu disemak	Penyemak Plot (nama)	Penyemak Plot (nama)	Penyemak Karangan (nama)	Penyemak Karangan (nama)
Pengenalan				
1) Watak utama dan sampingan telah dikenalkan.	☐	☐	☐	☐
2) Latar tempat dan masa telah disisipkan.	☐	☐	☐	☐
3) Konflik kecil pertama dapat dikesan.	☐	☐	☐	☐
4) Perwatakan watak utama dapat dikesan. (OAR)	☐	☐	☐	☐
5) Perwatakan watak kedua dapat dikesan. (OAR)	☐	☐	☐	☐
6) Unsur emosi telah disisipkan.	☐	☐	☐	☐
Perkembangan				
1) Latar tempat dan masa telah berubah.	☐	☐	☐	☐
2) Konflik kecil kedua dapat dikesan.	☐	☐	☐	☐
3) Perwatakan watak utama lebih menyerlah. (OAR)	☐	☐	☐	☐
4) Perwatakan watak sampingan lebih menyerlah. (OAR)	☐	☐	☐	☐
5) Unsur emosi lebih ketara.	☐	☐	☐	☐
Klimaks				
1) Latar tempat dan masa telah berubah.	☐	☐	☐	☐
2) Konflik besar dapat dikesan dengan jelas.	☐	☐	☐	☐
3) Perwatakan watak utama menggerakkan cerita dengan berkesan.	☐	☐	☐	☐
4) Perwatakan watak sampingan menggerakkan cerita dengan berkesan.	☐	☐	☐	☐
5) Unsur emosi (ketegangan) sangat ketara.	☐	☐	☐	☐
Peleraian				
1) Latar tempat dan masa telah berubah.	☐	☐	☐	☐
2) Cara menyelesaikan masalah sudah kelihatan.	☐	☐	☐	☐
3) Unsur emosi kurang ketegangan.	☐	☐	☐	☐
4) Perwatakan watak utama memberi kesan yang sepatutnya.	☐	☐	☐	☐
5) Perwatakan watak sampingan memberi kesan yang sepatutnya.	☐	☐	☐	☐
Penyelesaian				
1) Latar tempat dan masa telah berubah.	☐	☐	☐	☐
2) Masalah telah diselesaikan dengan jelas.	☐	☐	☐	☐
3) Unsur pengajaran dapat dikesan.	☐	☐	☐	☐

Plot yang baik akan mempunyai banyak kotak kriteria ditandakan oleh dua orang rakan penyemak. Mereka juga boleh menulis komen pada senarai semak ini atau perancangan plot. Setiap subjek dikehendaki menulis karangan mereka berdasarkan semakan yang dilakukan.

Pada masa pengajaran seterusnya, rakan penyemak kini menyemak karangan menggunakan Senarai Semak Plot yang sama. Maka itu, keempat-empat kolum sudah diisi dengan maklum balas rakan penyemak. Subjek akan meneliti dan membuat perubahan yang perlu pada karangan mereka sebelum menghantarnya kepada pengkaji.

Setelah proses penulisan karangan, subjek mengisi borang maklum balas objektif dan terbuka.

Tahap 3: Kajian Pusingan Kedua (8 masa)

Dalam penggal ketiga, pusingan kedua dimulakan. Untuk mengukur keberkesanan penggunaan senarai semak soalan dan

plot, proses yang sama akan dijalankan untuk kajian pusingan pertama dan kedua. Pengkaji juga akan mendapatkan maklum balas daripada subjek (soalan objektif dan terbuka).

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan kuantitatif yang pertama diperoleh daripada borang penilaian pengkaji (Jadual 1). Skor penuh adalah 20 mata. Perbandingan antara skor karangan pertama dan kedua dilakukan. Jumlah -2/-1/1/0 menunjukkan bahawa skor karangan ketiga lebih rendah daripada karangan kedua. Namun hal ini tidak membimbangkan kerana subjek ini bukanlah subjek yang lemah dan kekurangan mata disebabkan mereka meninggalkan aspek latar dalam karangan. Julat yang positif menunjukkan bahawa subjek telah mencapai sedikit peningkatan pada karangan yang kedua. Jumlah subjek NA yang memanfaati penggunaan senarai semak ini seramai 9 orang manakala subjek Ekspres pula sebanyak 7 orang.

Julat yang positif menunjukkan perkembangan yang sihat kerana subjek telah cuba menerapkan teknik yang dipelajari dalam penulisan mereka. Maka itu dapat disimpulkan bahawa perbezaan kesan pembelajaran pusingan pertama dan pusingan kedua adalah baik.

Jadual 4: Perbandingan hasil penilaian karangan kedua dan ketiga

Pelajar Aliran Ekspres	Perbezaan Jumlah Mata Antara Dua Karangan	Pelajar Normal Akademik
7	Jumlah -2/ -1/1/0	5
4	Jumlah +2 /3	4
0	Jumlah +4 /5	2
2	Jumlah + 6/7	1
1	Jumlah +8 / 10	2

Data kuantitatif seterusnya diperoleh daripada borang maklum balas. Di bawah ini digolongkan jumlah subjek yang memilih respons 'Sangat Setuju' dan 'Setuju'. Jumlah subjek Ekspres dan Normal Akademik, kedua-duanya kumpulan terdiri daripada 14 orang.

Jadual 5: Perbandingan Dapatan Maklum Balas daripada Pelajar Ekpres dan Normal Akademik

No	Pernyataan	Ekpres		N. Akademik	
		Kar 1	Kar 2	Kar 1	Kar 2
1	Saya boleh merancang pengenalan dengan baik.	14	13	13	14
2	Saya boleh menulis perancangan dengan teknik OAR.	13	8	11	8
3	Saya boleh membezakan watak dan perwatakan.	14	12	14	12
4	Saya boleh membezakan perwatakan luaran dan dalaman.	6	9	12	13
5	Saya tahu menggunakan teknik perwatakan luaran (rupa).	13	11	8	10
6	Saya tahu menggunakan teknik perwatakan luaran (objek).	13	13	11	11
7	Saya tahu menggunakan teknik perwatakan luaran (aksi).	11	14	11	12
8	Saya tahu cara menyemak plot dan karangan.	13	13	2	11
9	Senarai semak membantu saya menulis dengan lebih baik.	1	14	14	12
10	Senarai semak membantu saya memantau kemajuan saya dari perancangan hingga penulisan karangan.	12	14	13	12
11	Bahagian komen memberi saya peluang untuk mengkritik plot dan karangan kawan saya.	13	11	11	11
12	Kawan-kawan telah memberi komen tentang karangan saya.	13	13	9	14

Subjek kajian dari Normal Akademik memberikan respons yang positif untuk enam soalan berbanding subjek kajian dari Ekspres iaitu, empat soalan. Dapatan ini menunjukkan bahawa penggunaan senarai semak telah membantu subjek melalui proses penulisan naratif dengan lebih kritikal. Subjek Ekspres juga akur bahawa senarai semak telah membantu mereka menulis dengan lebih baik.

Senarai Semak Plot juga mempunyai ruang untuk subjek memberi komen setelah menilai karangan rakan mereka. Walaupun mungkin mereka tidak menganggap ia peluang untuk mengkritik plot rakan mereka, ramai subjek mencuba memberi komen seperti yang diajarkan oleh pengkaji.

KESIMPULAN

Daripada kajian ini, dapat dibuktikan bahawa penggunaan Senarai Semak Plot dan senarai semak soalan membantu pelajar berfikir secara kritis sebelum, ketika dan selepas karangan mereka ditulis. Pelajar juga lebih faham akan kepentingan memberi komen yang jelas dan terarah untuk membimbing rakan mereka dalam membetulkan karangan mereka. Setelah belajar mengkritik penulisan rakan, pelajar sendiri menjadi lebih sensitif ketika menilai karangan mereka sendiri.

Inovasi guru dalam pengajaran ini adalah dalam menghasilkan Senarai Semak Plot yang tekal untuk kegunaan setiap aktiviti penulisan naratif serta menyediakan senarai semak soalan yang khas daripada soalan naratif.

Sebagai usaha selanjutnya, guru akan cuba menghasilkan senarai semak untuk penulisan lain, seperti respons blog, e-mel, karangan deskriptif dan ekspositori.

RUJUKAN

Buku

Boston, C. (2002). The concept of formative assessment. *Practical assessment, research, and evaluation*, *8*(1), 9.

Spiller, D. (2012). Assessment matters: Self-assessment and peer assessment. *The University of Waikato*, *13*, 2-18.

Jurnal

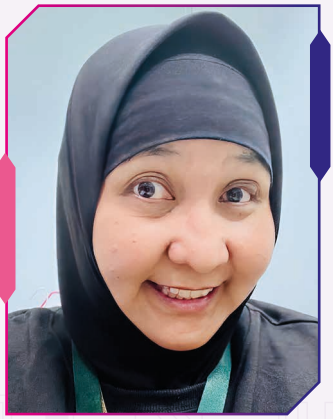
Double, K. S., McGrane, J. A., & Hopfenbeck, T. N. (2020). The impact of peer assessment on academic performance: A meta-analysis of control group studies. *Educational Psychology Review*, *32*, 481-509.

Vasu, K., Nimehchisalem, V., Fung, Y. M., & Rashid, S. M. (2018). The usefulness and effectiveness of argumentative writing self-assessment checklist in undergraduate writing classrooms. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, *8*(4), 202-219.

Sumber dari Internet

Singapore Teaching Practice. https://academyofsingaporeteachers.moe.edu.sg/professional-excellence/the-singapore-teaching-practice/

28 Penggunaan Teknik Akronim KASIH dan Penilaian Formatif bagi Meningkatkan Kefahaman



Noraishah Mostapa
noraishah_mostapa@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Meridian

Abstrak

Tercetusnya idea akronim KASIH berdasarkan pengamatan tentang pelajar yang i mengalami kesukaran untuk memahami dan mengingati apa yang dibaca. Hal ini telah menjejas keupayaan mereka untuk menjawab dan menyusun jawapan mereka secara berstruktur serta tersusun. Kebanyakan pelajar mempunyai idea yang bercelaru dan tidak memahami apa yang tertera dalam petikan yang dibaca atau didengar. Ada pelajar gagal memahami serta menganalisis soalan dengan kritis dan efektif terutamanya ketika berdepan dengan soalan-soalan mencabar. Objektif utama kajian ini untuk mengetengahkan teknik akronim KASIH bagi mempertingkat kemahiran berbahasa secara kritis dan kreatif bagi pembelajaran kefahaman. Dapatan kajian menunjukkan bahawa bahawa strategi KASIH dapat meningkatkan kemahiran pelajar dari segi pemahaman bacaan teks kefahaman dan menjawab soalan kefahaman.

Kata Kunci: petikan kefahaman, penilaian maklum balas, KASIH

PENGENALAN

Kajian ini bermula dengan keprihatinan terhadap kelemahan pelajar dalam komponen kefahaman. Kohort pelajar yang menggunakan buku JATi sebagai Buku Teks dan Buku Aktiviti perlu disesuaikan dengan aspek penilaian terkini yang menggunakan maklum balas berterusan sebagai instrumen penilaian formatif dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Kajian yang dijalankan ini memberikan tumpuan pada komponen kefahaman. Bidang yang dikaji ialah prestasi pelajar dalam menggarap kemahiran kefahaman serta keberkesanan maklum balas berterusan dalam meningkatkan mutu pencapaian dan pembelajaran pelajar.

Kepentingan kajian ini membolehkan para guru serta pelajar merenung apa yang telah dipelajari dan bahagian mana yang perlu diperbaik. Inovasi yang diperkenalkan dalam kajian ialah penggunaan teknik akronim KASIH untuk meningkatkan kemahiran pelajar dalam komponen kefahaman. Teknik yang diajarkan kepada pelajar didapati mampu menyokong para pelajar untuk memahami apa yang dibaca atau didengar serta mampu menjawab kehendak soalan berdasarkan petikan bacaan atau bahan autentik yang diberikan.

Akronim KASIH mampu melengkapkan pelajar dengan kemahiran abad ke-21 serta memupuk pelajar yang berkeyakinan dan berwibawa. Melalui kerja kumpulan dan pelbagai akitiviti pembelajaran yang diselarikan dengan teknik KASIH, proses pembelajaran menjadi seronok dan menghiburkan buat para pelajar.

PERNYATAAN MASALAH

Perkara yang ingin dikaji adalah untuk mengenal pasti masalah-masalah yang dihadapi oleh pelajar semasa menjawab komponen kefahaman. Pengkaji mendapati bahawa pelajar berasa terbeban untuk memahami terlalu banyak informasi yang perlu diperoleh daripada pembacaan atau perkara yang didengar. Apabila pelajar berhadapan dengan masalah-masalah ini, pelajar perlu menangani perkara tersebut demi memantapkan kemahiran mereka untuk memahami teks dan menjawab soalan-soalan yang sukar dalam komponen kefahaman.

Menurut pemerhatian pengkaji, sebilangan besar pelajar tidak mempunyai penguasaan bahasa Melayu yang baik dan tidak mempunyai struktur yang betul semasa menjawab soalan kefahaman. Oleh sebab itu, teknik akronim KASIH diperkenalkan kepada pelajar untuk membantu mereka memahami komponen kefahaman secara berstruktur dan mudah. Akronim KASIH yang diperkenalkan mempunyai penjelasan dan makna yang tersendiri. Rujuk Jadual 1 di bawah ini bagi penjelasan makna di sebalik akronim KASIH.

Jadual 1: Penjelasan Makna KASIH

KASIH @ KEFAHAMAN Obj , Subjektif & Mendengar

AKRONIM	MAKNA K.A.S.I.H	ELEMEN ISI PETIKAN
K	• Kandungan Petikan - Kefahaman Objektif (Bhg B-10m) - Kefahaman Subjektif(Bhg C-30m) - Kefahaman Mendengar (LC 20m)	• Isi petikan (informasi penting yang ingin disampaikan) • Informasi (tersirat & tersurat) • 3 jenis teks kefahaman – (Rangsangan Grafik & Petikan Fakta & Petikan Cerita Naratif (Subjektif)
A	• Adegan dalam bahan bercetak iaitu kertas soalan	• Fizikal- blog,poster,iklan,risalah,brosur, e-mel, borang pendaftaran , sedutan cerpen , berita , informasi fakta • Rasa- tujuan & butiran yang menarik • Aksi- pereka Grafik Rangsangan vs penulis vs pelajar (pembaca) • Minda- merangsang daya intelektual • Emo- selami pemilik teks kefahaman (Rangsangan Grafik & Petikan Fakta & Petikan Cerita Naratif (Subjektif)
S	• Situasi	• Latar - Tempat , Masa, Sosial , Masyarakat, Latar Belakang
I	• Implikasi dalam kehidupan • Ilmu Pengetahuan	• Maklumat atau informasi amat berkait rapat dengan tema kehidupan dan tingkatkan ilmu pengetahuan
H	• Hayati	• Hayati setiap perenggan dan bahagian secara berurutan (intro atas → pertengahan isi → akhir penutup (Strategi TCC – Tick , Circle , Cross)

TUJUAN

Tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk:

1. membimbing pelajar menggunakan teknik akronim KASIH untuk menganalisis soalan berdasarkan Taksonomi Bloom; dan

2. meneliti keberkesanan penilaian maklum balas secara formatif dalam menyokong pembelajaran pelajar.

Kajian ini bukan sekadar bertujuan untuk memperkenalkan akronim KASIH untuk membimbing para pelajar menjawab komponen kefahaman, bahkan untuk memupuk dan membina pelajar yang kritis lagi holistik. Akhir sekali, kajian ini juga bertujuan untuk menilai dan mengukur kejayaan pelajar melalui penilaian maklum balas sebagai instrumen penilaian formatif di dalam kelas.

KAJIAN LEPAS

Teknik KASIH ialah lanjutan daripada perkongsian *Network For Leaders in Professional Development* (NLPD) yang dianjurkan oleh Akademi Guru Singapura yang dikendalikan oleh Prof. Dr. Kidman. Pada tahun 2018, pengkaji telah berpeluang untuk bekerjasama dengan Prof. Dr. Kidman berkaitan usaha membina keupayaan pelajar memahami teks kefahaman. Pengkaji bekerjasama dengan Prof. Dr. Kidman berkaitan projek kajian yang bertajuk 'Making Malay Reading and Comprehension Thinking Visible'. Kajian tersebut memperlihatkan kemajuan yang memberangsangkan dalam kalangan pelajar menjawab soalan kefahaman dan menggalakkan pelajar untuk membaca serta memahami apa yang dibaca.

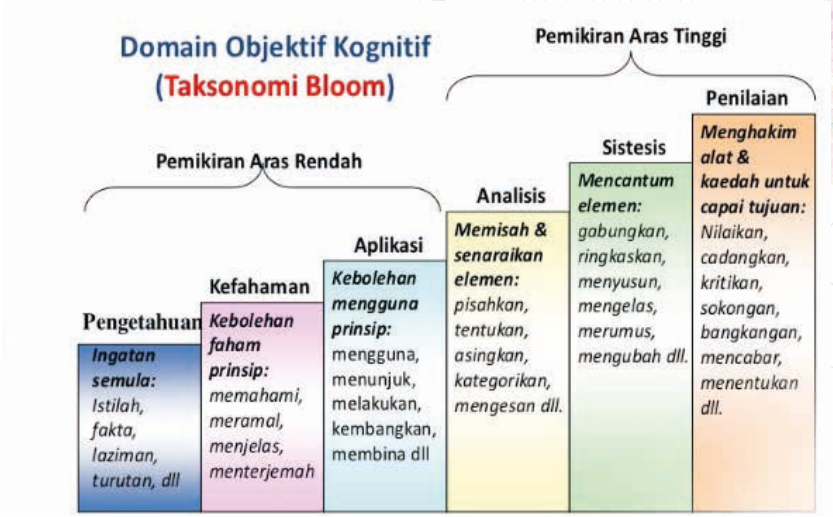
Dari aspek kefahaman, kajian dilanjutkan kepada aspek bahasa Melayu yang lain. Semasa membuat kertas kerja bersama Prof. Dr. Kidman, beliau telah membimbing pengkaji bagi memikirkan dan memahami masalah berkaitan membaca dengan mengutarakan beberapa persoalan seperti:

1. Bagaimanakah cara mengajar pelajar membaca?
2. Bagaimanakah mengajar membaca kepada pelajar yang mengambil Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua?
3. Apakah strategi membaca yang digunakan?
4. Adakah soalan-soalan kefahaman berdasarkan Taksonomi Bloom?

Soalan-soalan yang ditanyakan membantu pengkaji untuk memahami dan mendalami masalah dan persoalan yang perlu ditangani dalam pengajaran kefahaman.

Yasmin Azahari dan Norashikin Abdul Hamid (2019) menjelaskan tentang manfaat menggunakan Taksonomi Bloom dalam pengajaran kefahaman membaca. Dengan menggunakan Taksonomi Bloom, minat pelajar untuk membaca, memahami dan menjawab didapati meningkat. Sila rujuk Rajah 1 di bawah ini yang ditukil dari lelaman Internet dan diambil sebagai panduan semasa membina kertas latihan kelas dan juga semasa membentuk soalan-soalan kefahaman. Para pelajar didedahkan kepada soalan-soalan berdasarkan Taksonomi Bloom agar mereka lebih peka akan kehendak soalan dan memikirkan jawapan yang setara dengan aras pemikiran mereka.

Rajah 1: Aras Kognitif Taksonomi Bloom



Kajian yang dijalankan oleh Paivio (1971) tentang penggunaan mnemonik menjelaskan bahawa penggunaan mnemonik dapat menyokong pembelajaran dengan memudahkan pemahaman pelajar. Pembacaan kefahaman yang efektif merangkumi penguasaan beberapa aspek seperti fonik, kosa kata dan kemahiran membaca dengan pemahaman. Ini mengukuhkan dapatan bahawa sekiranya pelajar tidak dipimpin untuk menggunakan strategi membaca kefahaman yang betul maka pelajar gagal memahami apa yang dibaca. Penggunaan teknik akronim KASIH mampu menyokong pelajar mengingat perkara-perkara yang penting untuk dijelaskan semasa menulis respons jawapan bagi soalan-soalan kefahaman dengan berstruktur dan jelas.

Selain menekankan aspek membaca, kajian ini juga menekankan teknik Penyoalan Socratic atau '*Socratic Questioning*'. Teknik penyoalan yang digunakan membuktikan bahawa sekiranya pelajar didedahkan dengan teknik menyoal secara Socratic, ia akan menggalakkan pelajar berfikir secara

kritis dan kreatif. Bukan sekadar membaca petikan atau soalan tetapi pelajar akan berfikir akan sebab-sebab jawapan itu dipilih dengan menerapkan teknik KASIH. Penggunaan teknik KASIH juga mempersiapkan pelajar dengan rangka jawapan seperti yang diketengahkan dalam '*How to effectively teach comprehension in the classroom*.' Dengan rangka dan ayat-ayat yang baik, pelajar dapat menulis jawapan dengan lebih jelas dan tersusun serta difahami oleh guru atau pemeriksa.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada pelajar-pelajar menengah 4 yang berkeupayaan sederhana yang menduduki peperiksaan nasional GCE '0' 2022. Mereka merupakan kohort pelajar yang masih menduduki kertas nasional format lama. Strategi ini kemudian dilanjutkan kepada kohort menengah 3 pada tahun lalu (2023) demi melihat keberkesanan strategi ini. Kohort menengah 3 (2023) merupakan kohort pelajar pertama yang didedahkan dengan buku JATi dan juga kohort pertama yang akan menduduki peperiksaan nasional menggunakan format baharu.

Subjek kajian dipilih kerana kebanyakan subjek agak lemah dalam penguasaan Bahasa Melayu dan tidak mempunyai struktur yang betul semasa menjawab soalan kefahaman termasuk semasa menjawab soalan-soalan dalam kertas peperiksaan. Memandangkan kohort 2023 ini ialah kohort pertama yang akan menduduki kertas peperiksaan format baharu, maka amat penting memantapkan dan mempersiapkan diri untuk memahami komponen kefahaman lantas mempersiap diri mereka untuk menduduki peperiksaan nasional pada tahun 2024.

Instrumen Kajian

Beberapa instrumen telah digunakan dalam kajian ini demi memantapkan hasil dapatan. Pengkaji telah melaksanakan aktiviti praintervensi iaitu latihan-latihan sebelum teknik KASIH diperkenalkan sebagai ujian diagnostik untuk melihat kelemahan serta kesilapan yang kerap dilakukan para subjek. Senarai semak dan rubrik digunakan agar pengkaji dan subjek peka akan tuntutan jawapan serta pemahaman soalan.

Prosedur Kajian

Di bawah ini ialah ringkasan tentang teknik KASIH yang digunakan. Teknik ini memfokuskan pada komponen dan kemahiran yang spesifik yang mengambil masa sekurang-kurangnya 4 minggu untuk dilaksanakan.

- Minggu 1 - Pengenalan pada teknik KASIH
- Minggu 2 - Sesi aplikasi teknik KASIH
- Minggu 3 - Sesi memberi maklum balas bagi setiap latihan pelajar
- Minggu 4 - Sesi pengukuhan melihat keberkesanan teknik KASIH

Teknik KASIH merupakan teknik yang menyeluruh bagi mengajar dan menjawab komponen kefahaman dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini dijalankan pada awal tahun bagi kohort menengah 4 agar aspek pengukuhan dan intervensi dapat dijalankan sebelum peperiksaan nasional bermula.

Secara ringkas, teknik KASIH ini amat memanfaatkan pengkaji dan subjek kerana ia boleh dijadikan sebagai senarai semak, rangka peta minda dan rubrik penilaian. Ia juga melatih pengkaji dan subjek untuk mempunyai '*photographic memory*'

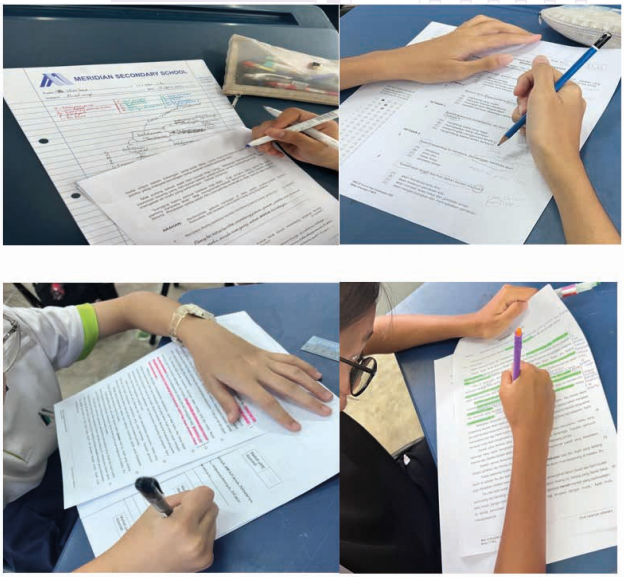
iaitu kemampuan untuk mengingat peristiwa, gambar, angka dan hal-hal lain dengan terperinci. Seorang pakar ilmu saraf Dr Barry Gordon (1995), menjelaskan bahawa daya ingat fotografi mirip seperti fotografi dengan kamera. Kita memotret sesuatu peristiwa atau objek dengan fikiran kita. Kemudian potret tersebut kita simpan dan ketika memerlukan informasi tertentu, kita membuka 'album foto' itu. Kita tinggal mengamati, memperbesar (zoom in) atau memperkecil (zoom out) bahagian yang diinginkan. Ia dapat mempertingkatkan pembelajaran kerana pengkaji tahu apa yang hendak diajar dan subjek faham apa yang telah diajar dan apa yang perlu diaplikasikan semasa menjawab soalan-soalan yang ditanyakan termasuk soalan-soalan dalam kertas peperiksaan Bahasa Melayu.

Walaupun teknik KASIH ini seolah-olah berpusat pada aspek akademik, namun ia juga dapat membantu pengkaji dan subjek untuk berfikir di luar kotak dan zon keselesaan kerana ia mampu melatih pemikiran subjek untuk berfikir dan bertindak secara rasional kerana mereka lebih peka dalam aspek memahami apa yang didengar atau dibaca.

Setelah subjek memahami bahawa penggunaan akronim membawa impak positif dalam diri para pelajar maka lahirlah teknik akronim KASIH demi mempersiapkan pelajar menghadapi soalan-soalan kefahaman dan Kertas Bahasa Melayu dalam peperiksaan nasional terutama dalam memahami kehendak soalan.

Sila rujuk Rajah 2 di bawah ini yang menunjukkan subjek mengaplikasikan teknik akronim KASIH semasa menjawab komponen Kefahaman.

Rajah 2: Subjek Mengaplikasi Teknik KASIH



Bahagian maklum balas diberikan kepada subjek berdasarkan markah rubrik yang diperoleh bagi soalan Kefahaman Subjektif. Markah rendah ialah 1 markah dan markah tinggi ialah 3 markah atau 5 markah bagi soalan yang menganugerahkan markah penuh 3 markah atau 5 markah. Sekiranya subjek diberikan 0 markah, ia menunjukkan bahawa jawapan yang diberikan adalah salah. Begitu juga jika subjek tidak berjaya mendapat markah penuh bagi sesebuah soalan, ia memperlihatkan bahawa jawapan yang diberikan ada bahagian isi yang tertinggal atau tidak lengkap.

Kerja kumpulan dan akitiviti yang pelbagai diselaraskan dengan teknik KASIH dapat menjadikan pembelajaran menyeronokkan dan menghiburkan. Penilaian Maklum Balas disulami dengan aktiviti-aktiviti yang dipilih berdasarkan pelbagai wadah seperti penggunaan SLS, video, permainan, nota kecil dan projek rakaman audio serta video yang dihasilkan

oleh para subjek dapat memudahkan pemahaman subjek dalam menggarap informasi dan kemahiran yang ingin diajar terutama kemahiran membaca, memahami dan mendengar.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Teknik akronim KASIH ini dapat membantu pengkaji dan subjek semasa berdepan dengan kemahiran kefahaman yang hendak diuji. Setiap individu tidak kira pengkaji atau subjek, dapat gunakan teknik KASIH sebagai instrumen penilaian. Hasilnya, mereka lebih peka dengan kehendak soalan dan dapat elak daripada melakukan kesilapan besar dalam mengajar atau menjawab. Sebagai contoh, sekiranya subjek ingin menjawab komponen kefahaman, maka teknik KASIH digunakan sebagai rangka dan senarai semak agar hasil jawapan subjek menjadi lebih baik dan dapat meyakinkan pemeriksa.

Pengkaji telah memantau dan melakukan perbandingan antara markah yang dicapai pelajar semasa melakukan 3 ujian. Pencapaian subjek dalam menjawab soalan kefahaman membuktikan bahawa teknik akronim KASIH ini amat berkesan dan efektif dalam membantu subjek memahami soalan dalam minda dan membantu mereka menjawab secara berstruktur dan tersusun.

Maklum balas yang diberikan oleh guru dan rakan sebaya amat penting dalam membina kemahiran dan kenyakinan subjek untuk meningkatkan pembelajaran mereka. Maklum balas daripada pengkaji dan rakan sebaya amat memberangsangkan dan mengukuhkan lagi keyakinan diri subjek meningkat dan dapat mengadaptasikan diri dengan melakukan perubahan setelah menerima maklum balas yang diberikan.

Profil subjek dalam kelas adalah rencam dan merangkumi subjek praaras kebolehan, pada aras kebolehan dan melebihi aras kebolehan. Subjek yang terlibat dalam kajian ini bukan

hanya memiliki kemampuan berbahasa yang berbeza tetapi juga penguasaan tatabahasa yang pelbagai. Oleh yang demikian, pengkaji perlu peka dengan keperluan pembelajaran subjek dan perlu kreatif melaksanakan pengajaran dalam kelas agar kemahiran atau maklumat yang perlu digarap atau diperoleh dapat dilaksanakan secara efektif. Penilaian juga perlu dilakukan bagi memantau keberkesanan sesebuah strategi. Penilaian Maklum Balas dipilih sebagai penilaian dua hala iaitu pengkaji memberi maklum balas tentang prestasi subjek manakala subjek menerima maklum balas tersebut demi melihat kesilapan dan kekurangan agar kesilapan tersebut dapat dikurangkan bagi mengelakkan kehilangan markah. Pengkaji akur bagi soalan kefahaman 3 markah atau 5 markah, para subjek sering kali tidak mampu beroleh markah penuh kerana kekurangan isi atau ada bahagian isi yang tertinggal. Oleh demikian, teknik KASIH ini terbukti dapat membantu subjek mengelakkan daripada kehilangan markah.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, penggunaan Teknik Akronim KASIH dalam PdP Bahasa Melayu dapat meningkatkan kemahiran membaca untuk memahami dan Instrumen Penilaian Formatif merupakan satu strategi yang efektif sekiranya digunakan dan diaplikasikan secara konsisten. Ia boleh digunakan di mana-mana bahagian pelaksanaan pengajaran seperti pada awal pengajaran atau ketika penerangan pengajaran mahupun sebagai aktiviti pengukuhan atau penutup sesebuah pengajaran.

Keberkesan penggunaan Teknik Akronim KASIH dalam PdP Bahasa Melayu untuk meningkatkan kemahiran membaca untuk memahami dan Instrumen Penilaian Formatif jelas terbukti menyokong peningkatan prestasi para pelajar dalam memahami setiap bentuk teks yang dibaca dan keupayaan pelajar mencerna isi-sisi penting serta memahami kehendak soalan yang pelbagai.

RUJUKAN

Gordon, Barry (1995). Memory: *Remembering and Forgetting in Everyday Life.* Mastermedia. ISBN 978-1-57101-031-5.

Holly (2921). *How to effectively teach comprehension in the classroom.* Retrieved on 20/02/2024 at https://www.teachstarter.com/us/blog/how-to-effectively-teach-comprehension-in-the-classroom-us/

Jon Saphier, Mary Ann Haley-Speca dan Robert Gower (2017). The Skillful Teacher: Building Your Teaching Skills (6th ed.) Research for Better Teaching, Inc. One Acton Place (526 Main Street), Acton, MA 01720, USA

Overholser, James C.(1993). "Elements of the Socratic Method: I. Systematic Questioning." *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, vol. 30, no. 1, 1993, pp. 67-74. doi: 10.1037/0033-3204.30.1.67.

Paivio, A. (1971). Imagery and verbal processes. New York, Holt, Rinehart dan Winston.

Ron Ritchhart, Mark Church dan Karin Morrison (2011). Making Thinking Visible. USA: Jossey Bass Whiley.

Yasmin Azahari dan Norashikin Abdul Hamid (2019). Pengajaran Kefahaman Membaca Secara Kreatif Dan Inovatif dalam Seminar Bahasa Melayu 2019: Amalan Pengajaran Bahasa Melayu di Singapura. Dipetik di Internet, pada 19/02/2024. https://mlcs.moe.edu.sg/files/24-pengajaran-kefahaman-membaca-secara-kreatif-dan-inovatif.pdf

Sumber Internet

Pentaksiran Bahasa Melayu Ila (2017). https://pentaksiranbahasamelayuila.blogspot.com/2017/09/bahasa-melayu.html

29 Penggunaan TikTok sebagai Alat Bantu Mengajar Karangan Naratif

Noranika Murni Dol Karim
noranika_murni_dol_karim@schools.gov.sg

Fawziyah Ali
fawziyah_ali@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Compassvale

Abstrak

Pelajar sering menghadapi kesukaran untuk menghasilkan penulisan karangan naratif yang bermutu. Tahap minat yang rendah terhadap penulisan juga menghambat pelajar untuk mengikuti pelajaran dengan berkesan. Justeru, kajian ini menggunakan video ciptaan pelajar yang bertemakan peribahasa sebagai alat bantu belajar dalam pembelajaran berteraskan e-Pedagogi bagi pembelajaran penulisan karangan naratif. Pelajar dilibatkan dalam aktiviti pembinaan video berdasarkan model ADDIE. Secara tidak langsung, aktiviti menghasilkan video juga membantu pelajar untuk memanfaatkan pemahaman peribahasa bagi menghasilkan penulisan naratif. Untuk mewujudkan pengalaman baharu, pelajar memuat naik video ke wadah TikTok. Strategi pembelajaran menggunakan model ADDIE membantu pelajar menjana idea dan mengaitkan video peribahasa dengan jalan cerita yang ditulis. Hasil kajian menunjukkan bahawa video peribahasa TikTok dan model ADDIE membantu pelajar menghasilkan bahagian penutup karangan naratif yang kreatif.

Kata Kunci: karangan naratif, video, e-Pedagogi, peribahasa

PENGENALAN

Daripada pengalaman dan pemerhatian guru, pelajar didapati sukar untuk memulakan penulisan karangan disebabkan kosa kata yang dangkal. Pelajar sering kali menghadapi masalah untuk menghasilkan karangan naratif yang bermutu. Justeru, isu utama yang ingin dikaji adalah mengenal pasti strategi pengajaran yang mampu membuat pelajar dapat mengikuti pelajaran penulisan karangan naratif secara aktif. Tanpa pelajaran penulisan karangan naratif yang berkesan, pelajar tidak mampu menggarap kemahiran dan strategi yang ingin disampaikan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Hal ini menyebabkan timbulnya isu seperti penulisan karangan naratif yang tidak kreatif. Lazimnya, pelajar-pelajar memberikan jalan cerita yang hampir serupa, membosankan dan tidak kreatif. Pelajar tidak mampu menghasilkan pendahuluan, isi mahupun penutup karangan naratif yang menarik.

Dengan pelaksanaan pembelajaran teradun (*Blended Learning*), guru perlu memanfaatkan e-Pedagogi dalam membina tugasan dan aktiviti pembelajaran. Justeru, kajian ini dijalankan dengan menyisipkan aktiviti yang bukan sekadar menarik minat pelajar, malah menyediakan aktiviti yang mempunyai unsur yang berkait rapat dengan kehidupan seharian pelajar dalam pengajaran penulisan karangan naratif. Oleh yang demikian, penciptaan video yang semakin popular dalam kalangan pelajar dipilih sebagai wadah utama dalam PdP penulisan karangan naratif. Guru perlu mempelbagaikan kaedah pengajaran mereka agar potensi pelajar dapat diperkembang semaksimum yang mungkin (Shukri, 2007).

Untuk membantu pelajar memperluaskan repertoir penulisan karangan naratif, model ADDIE (Branson dan kawan-kawan, 1975) diguna pakai dalam kajian ini. Sehubungan itu, kajian ini turut menuil e-Pedagogi, iaitu penggunaan wadah

media sosial seperti TikTok untuk menyokong pembelajaran. Oleh sebab itu, kajian ini menggunakan wadah TikTok sebagai alat e-Pedagogi bagi menyokong PdP penulisan karangan naratif. Kreativiti yang tinggi dalam pengajaran dapat mencorakkan perkembangan minda, emosi, sikap dan diri pelajar (Abdul Rasid et al. 2016).

Pelajar mencipta video sebagai sebahagian daripada pembelajaran mereka yang membolehkan mereka terlibat secara interaktif. Abdul Rasid et al. (2016) menyatakan bahawa penggunaan bahan bantu belajar yang interaktif membantu pelajar melibatkan diri secara aktif dalam pelajaran. Proses papan cerita dalam pembikinan video telah berjaya membantu pelajar berfikir dengan kritis serta memudahkan maklum balas daripada guru dan rakan sebaya. Pengalaman pembelajaran berjaya dikuasai kerana pelajar-pelajar belajar melalui kaedah yang menarik minat mereka iaitu mencipta video dan memuat naik ke platform TikTok. Ini dapat dilihat daripada peningkatan pemahaman pelajar dalam memahami peribahasa, seterusnya menulis karangan naratif mereka. Diharapkan peribahasa juga akan menjadi sebahagian daripada falsafah hidup pelajar. Inovasi dalam pengajaran dan kajian ini adalah pelibatan pelajar dalam pembinaan video dan penerapan media sosial TikTok dalam proses PdP.

PERNYATAAN MASALAH

Sukatan Pelajaran Bahasa Melayu 2021 bertujuan untuk membangunkan pelajar menjadi pengguna aktif dan mahir menggunakan bahasa Melayu. Antara kemahiran tersebut adalah menulis karangan naratif dengan menggunakan peribahasa secara efektif.

Pada umumnya pengkaji mendapati bahawa pelajar menghadapi masalah dan kesukaran dalam memahami

konsep peribahasa yang cuba disampaikan guru disebabkan jarang menggunakannya dalam perbualan seharian apatah lagi mengaplikasikannya dalam konteks yang sesuai dalam penulisan karangan. Pengkaji telah melaksanakan satu tinjauan ke atas pelajar Menengah 3 Ekspres pada tahun 2022 mengenai pemahaman mereka terhadap penggunaan peribahasa dalam karangan naratif. Dapatan daripada tinjauan ini menunjukkan kesukaran yang dihadapi oleh pelajar berkaitan dengan penggunaan peribahasa dalam penulisan karangan. Rujuk Jadual 1.

Jadual 1: Pratinjauan 'Menggunakan Peribahasa Dalam Karangan Naratif'

<table>
<tr><th>S/N</th><th colspan="5">Soalan</th><th>Ya</th><th>Jarang</th><th>Tidak</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="5">Saya menggunakan peribahasa dalam karangan.</td><td>23.5%</td><td>58.8%</td><td>17.6%</td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="8">Berdasarkan jawapan kamu dalam Soalan 1, nyatakan sebab-sebabnya.
<table>
<tr><th>S/N</th><th>Jawapan</th><th>Bilangan Pelajar</th><th colspan="2">Sebab</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Ya, saya gunakan peribahasa dalam karangan saya kerana saya...</td><td>4</td><td>faham semua makna peribahasa dalam senarai peribahasa (25%)</td><td>tahu bagaimana untuk gunakan peribahasa dalam karangan (75%)</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Saya jarang gunakan peribahasa dalam karangan saya kerana saya...</td><td>10</td><td>tidak faham makna peribahasa dalam senarai peribahasa (50%)</td><td>tahu bagaimana untuk gunakan peribahasa dalam karangan (50%)</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Saya tidak gunakan peribahasa dalam karangan saya kerana saya...</td><td>3</td><td>tidak faham makna peribahasa dalam senarai peribahasa (33.3%)</td><td>tidak tahu bagaimana untuk gunakan peribahasa dalam karangan (66.7%)</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

Memandangkan karangan naratif merupakan salah satu komponen dalam Kertas 1 bagi pelajar menengah, pengkaji telah memutuskan untuk menjalankan kajian ini bagi membantu pelajar memahami karangan naratif dengan lebih baik. Pengkaji juga ingin subjek bekerjasama dalam menghasilkan satu alat bantu mengajar kerana dengan cara inklusif atau melibatkan subjek dalam PdP ini sahajalah yang boleh meningkatkan pemahaman subjek dalam penulisan karangan. Oleh sebab itu, kerjasama subjek merupakan aspek penting dalam proses kajian ini.

Ovando, Collier dan Comb (2003) berpendapat pembelajaran karangan memerlukan teknik perancahan yang menghendaki pelajar melalui suatu proses pembelajaran iaitu model ADDIE. Selain itu, keupayaan subjek yang agak lemah dalam penyusunan idea dan cerita dalam penulisan naratif menyebabkan pengkaji memperkenalkan perancah yang dapat membantu pelajar memahami kandungan pelajaran dengan jelas dan tersusun. Maka itu, pengajaran karangan naratif Bahasa Melayu perlu dikendalikan secara berstruktur bagi membantu subjek memahami, meminati dan mengingati. Dengan mengguna pakai video ciptaan subjek sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, diharapkan aktiviti pembelajaran dapat menarik perhatian dan pelibatan aktif subjek dalam proses pembelajaran.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan kaedah pengajaran dan pembelajaran karangan naratif berasaskan model ADDIE bagi melahirkan motivasi dalam kalangan pelajar; dan

2. meneliti keberkesanan penerapan video ciptaan pelajar bertemakan peribahasa untuk menarik perhatian pelajar dalam menghasilkan bahagian penutup karangan naratif yang kreatif.

KAJIAN LEPAS

Bahagian ini akan menghuraikan teori yang mendukung kajian ini iaitu teori konstruktivisme dan reka bentuk model ADDIE. Seterusnya konsep umum tentang penulisan karangan naratif yang telah dilaksanakan oleh pengkaji-pengkaji lain akan dibincangkan. Fokus utama kajian ini ialah penulisan karangan naratif dalam subjek Bahasa Melayu.

Penerapan e-Pedagogi dalam pendidikan merupakan satu langkah bijak untuk memastikan pelajar tidak ketinggalan dalam dunia teknologi yang serba pesat. Penggunaan multimedia dalam pendidikan menyediakan pelbagai faedah kepada guru dan pelajar dalam meningkatkan keberkesanan proses PdP di sekolah. Ini disokong oleh Zarina Abdul Malek (2004) yang mendapati bahawa teknologi dapat membantu tugas dan meningkatkan prestasi guru, terutamanya dalam PdP sesuai dengan saranan Menteri Pendidikan, Encik Chan Chun Seng dalam *MOE Workplan Seminar 2023* yang menegaskan penerapan EdTech dalam PdP untuk mempersiap pelajar menghadapi cabaran abad ke-21.

Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan falsafah yang memerlukan pelajar bertindak aktif untuk memahami dan membangunkan pemahaman dengan baik (Sopiany dan Rahayu, 2019). Sepanjang kajian ini, pelajar diharapkan dapat memahami apa yang ingin disampaikan. Proses mengembangkan dan mengimplementasikan idea ialah cara bagi pelajar untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Teori konstruktivisme mengkaji pembelajaran sebagai proses yang berpusat pada pelajar iaitu pelajar harus menjadi peserta aktif dan guru sebagai fasilitator. Hal ini terkait dengan salah satu model pembelajaran ADDIE yang berdasarkan teori konstruktivisme.

Teori konstruktivisme Vygotsky (1962) menekankan peranan sosial dan budaya dalam pembelajaran serta perkembangan kognitif. Pendekatan ini mempengaruhi bidang pendidikan dengan menekankan kepentingan pengalaman pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif.

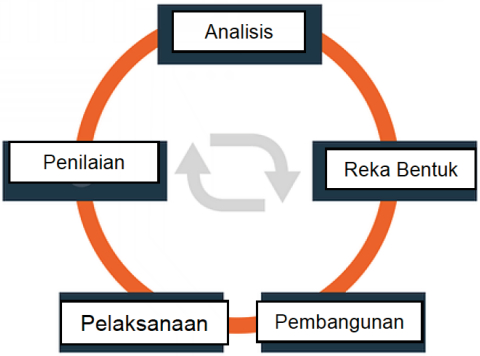
Dewi, et al. (2022) telah menjalankan satu kajian mengenai pelaksanaan reka bentuk e-Pedagogi dengan mengguna pakai model ADDIE dalam konteks pengajaran bahasa Inggeris ke atas pelajar sekolah menengah. Pengkaji mengintegrasikan teori konstruktivisme dalam kajiannya. Hasil kajian menunjukkan bahawa penerapan ADDIE dalam PdP didapati berkesan dan boleh dilaksanakan ke atas pelajar.

Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu pendekatan yang boleh membantu guru untuk mewujudkan PdP yang berkesan. Proses sistematik ini merupakan komponen penting dalam kajian ini. Terdapat lima tahap yang terkandung dalam model ADDIE. Setiap tahap dalam model ADDIE, iaitu analisis, reka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian berkaitan antara satu sama lain.

Model ADDIE pertama kali dicipta untuk Angkatan Tentera Amerika Syarikat pada tahun 1970-an oleh Universiti Negeri Florida. Model ADDIE mewakili panduan yang fleksibel untuk membina bahan pengajaran yang berkesan.

Rajah 1: Model ADDIE



Dalam kajian Alim Salamah, et. al. (2020), pengkaji mengguna pakai model ADDIE dalam menyemai nilai-nilai kewarganegaraan dalam kalangan pelajar di institusi pengajian tinggi. Tujuan utama pendidikan keperibadian adalah untuk meningkatkan pencapaian pelajar dengan membangunkan karakter mereka dalam kehidupan seharian. Dengan mengguna pakai model ADDIE, pelajar dapat menjalankan aktiviti pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Karangan Naratif

Dalam kajian yang dilakukan oleh Monica dan Zamri (2020), pelajar didedahkan dengan strategi menulis karangan di peringkat sekolah rendah melalui pembikinan projek. PdP telah dijalankan dalam tiga kitaran dan penguasaan kemahiran penulisan pelajar dinilai melalui ujian pencapaian penulisan, hasil kerja dan projek buku skrap. Hasil kajian menunjukkan peningkatan minat pelajar dalam pembelajaran penulisan dalam beberapa aspek seperti kebebasan meneroka kreativiti, fokus dan rasa ingin tahu yang mendalam dan penglibatan aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhannya, aktiviti yang dijalankan dalam kajian ini berjaya meningkatkan pencapaian dan minat pelajar untuk belajar penulisan dalam bahasa Melayu, terutamanya dalam kalangan

pelajar yang mempelajari Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua mereka. Ini bertepatan dengan teori konstruktivisme (Vygotsky, 1962) yang menyatakan bahawa penghasilan produk atau model pada akhir pembelajaran akan membuktikan bahawa pelajar telah mempelajari sesuatu ilmu mengikut pemahaman mereka sendiri.

Setelah menyorot literatur di atas, pengkaji percaya bahawa kajian ini dapat membantu pembelajaran penulisan karangan naratif. Kajian mengenai PdP karangan naratif dalam bahasa Melayu berasaskan video ciptaan pelajar sehingga hari ini belum pernah dilakukan di sekolah menengah di Singapura. Hal ini merupakan satu inovasi dalam PdP yang cuba diperkenalkan oleh pengkaji untuk menyokong pembelajaran karangan naratif dalam kalangan pelajar. Selain itu, penggunaan media sosial TikTok turut disertakan dalam kajian sesuai dengan minat dan kecenderungan pelajar masa kini pada media TikTok sebagai wadah media hiburan yang digemari ramai.

KAEDAH KAJIAN

Sebagai permulaan, guru telah memilih peribahasa yang disediakan oleh Lembaga Peperiksaan dan Penilaian Singapura (SEAB) pada tahun 2022 dan mengguna pakai model ADDIE sebagai kerangka kajian ini. Model ADDIE merangkumi lima tahap (Analisis, Reka bentuk, Pembangunan, Pelaksanaan dan Penilaian) yang membimbing subjek dalam mengintegrasikan pengetahuan dan kemahiran sedia ada mereka dalam pembelajaran penulisan karangan naratif.

Reviu sukatan pelajaran Bahasa Melayu dan pengalaman penggunaan teknologi yang berkesan di dalam bilik darjah merupakan pemangkin yang penting. Guru ingin menjadikan pembelajaran lebih seronok dan relevan berpandukan Aplikasi Utama Teknologi (KAT). Setelah memutuskan hala tuju

untuk kajian ini, guru berbincang tentang strategi yang dapat membangunkan pemahaman pelajar terhadap karangan naratif. Oleh sebab subjek sering dilihat menggunakan platform media sosial, pengkaji bercadang untuk menggunakan peluang ini untuk menyediakan proses pembelajaran yang berbeza bagi subjek. Video ciptaan subjek yang dimuat naik ke wadah TikTok dipilih sebagai alat bantu mengajar kerana subjek didapati mahir menggunakannya.

Yang lebih penting, guru perlu memastikan pembelajaran dijalankan secara berstruktur. Oleh itu, model ADDIE diaplikasikan untuk membimbing subjek dalam tugas mereka. Model ini ialah pendekatan sistematik yang banyak digunakan untuk mereka bentuk bahan pendidikan yang berkualiti dan efektif. Pengkaji mendapati ia sesuai untuk diguna pakai dengan bimbingan pengkaji untuk mencapai prestasi yang diharapkan daripada subjek.

Secara keseluruhan, kerangka ini dibina dalam bentuk kitaran lima tahap yang menghubungkan satu tahap ke satu tahap yang lain. Proses dalam setiap tahap boleh diulang semula sekiranya dapatan yang diperoleh daripada tahap penilaian menunjukkan bahawa modul yang dibangunkan kurang menepati objektif dan matlamat yang telah ditetapkan. Rajah 1 menggambarkan rangka kerja yang diguna pakai. Rujuk Rajah 1 untuk perinciannya.

Dalam menyusun PdP ini, guru memantau proses pembelajaran untuk memastikan subjek memahami setiap proses model ADDIE dalam menyiapkan video ciptaan mereka dan seterusnya menulis karangan naratif.

Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif sebagai kayu ukur keberkesanan kaedah pembelajaran karangan naratif berasaskan model ADDIE. Guru mengumpul data kajian melalui

penilaian tugasan yang diberikan kepada subjek. Tugasan diberikan di dalam kelas dan sebagai pembelajaran di rumah (HBL) dengan memanfaatkan e-Pedagogi.

Kajian ini dijalankan pada tahun 2022. Ujian diagnostik diberikan kepada subjek menengah 3 Ekspres sebelum memperkenalkan kajian ini kepada mereka. Kajian ini mengambil masa 6 waktu pelajaran Bahasa Melayu. Bagi menguji keberkesanan kaedah ini sebagai satu PdP yang berkesan, kajian ini melalui proses model ADDIE. Secara tidak langsung, subjek terlibat sama dalam pembentukan dan perancangan pembelajaran mereka. Peningkatan dalam karangan naratif subjek berdasarkan tahap penilaian yang dijalankan (rujuk Lampiran 1).

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan seramai 17 pelajar menengah 3 Ekspres pada tahun 2022 yang memiliki kebolehan yang berbeza.

Instrumen Kajian

Dalam kajian ini, instrumen-instrumen berikut telah digunakan:

i. Pratinjauan
ii. Video ciptaan subjek
iii. Tinjauan dan maklum balas
iv. Wadah TikTok

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan pada tahun 2022/2023. PdP karangan naratif dijalankan selama dua minggu. Subjek mempunyai peluang untuk melaksanakan tugasan secara berkumpulan dan secara individu. Pengkaji melaksanakan aktiviti penulisan karangan naratif dalam kelas secara terperinci dan berstruktur berdasarkan 5 proses strategi pembelajaran model ADDIE seperti tercatat di bawah ini.

- Analisis: Pengkaji menjelaskan masalah pengajaran dan objektif kajian. Subjek sedar bahawa mereka perlu memahami peribahasa yang dipilih dari senarai peribahasa sebelum menulis papan cerita bagi video ciptaan mereka.

- Reka Bentuk: Peringkat ini memerlukan subjek bekerjasama dengan ahli kumpulan mereka untuk mencipta papan cerita berdasarkan peribahasa yang dipilih. Kerjasama membolehkan pelajar memeriksa pemahaman antara satu sama lain.

- Pembangunan: Dalam peringkat pembangunan, subjek menerima maklum balas daripada pengkaji mengenai papan cerita dalam menjelaskan makna peribahasa yang dipilih mereka.

- Pelaksanaan: Subjek memulakan rakaman video mereka. Pengkaji memberikan maklum balasnya. Ini merupakan proses pembelajaran yang berulang. Berdasarkan video yang dicipta subjek, cara berkumpulan subjek menulis penutup karangan naratif bersama-sama berdasarkan papan cerita yang telah direka oleh mereka.

- Penilaian: Peringkat penilaian merangkumi pembentangan karangan subjek untuk menerima maklum balas daripada rakan sebaya dan pengkaji berdasarkan rubrik yang diberi. Komponen refleksi diselitkan oleh pengkaji untuk membantu subjek memikirkan cara untuk memperbaik diri dengan maklum balas yang diterima.

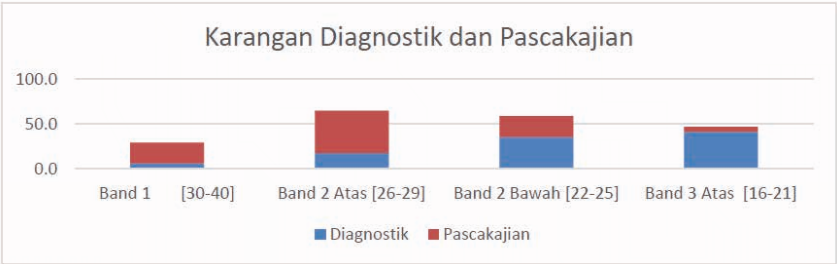
Pembentangan karangan memberi peluang kepada subjek untuk menunjukkan pemahaman mereka terhadap video TikTok yang dicipta serta penutup karangan naratif. Memuat naik video pendidikan yang mereka cipta sendiri ke wadah TikTok juga memberi pengalaman pembelajaran yang berbeza kepada subjek.

Dengan mencipta video pendidikan tersebut dan seterusnya menulis perenggan penutup karangan naratif, ia memberi pemilikan kepada subjek untuk merenung pemahaman mereka terhadap peribahasa juga. Penggunaan model ADDIE dapat memastikan bahawa subjek mampu mencapai objektif pembelajaran yang spesifik serta menarik dan interaktif. Selain itu, sepanjang proses ini, subjek juga membangunkan kemahiran penting seperti komunikasi dan kolaborasi. Melalui penggabungjalinan antara penggunaan e-Pedagogi dan model ADDIE, subjek didapati lebih berupaya menghayati papan cerita dalam video ciptaan mereka.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Sumber data berikut dikumpulkan secara berperingkat untuk merancang, memeriksa dan memberikan maklum balas terhadap seluruh PdP yang melibatkan: (1) pratinjauan untuk mengetahui sebab kesukaran subjek dalam menulis karangan, (2) kajian mengenai proses penulisan karangan naratif berdasarkan model ADDIE dan (3) penilaian pengkaji terhadap pembentangan karangan naratif.

Rajah 2: Markah Diagnostik dan Pascakajian



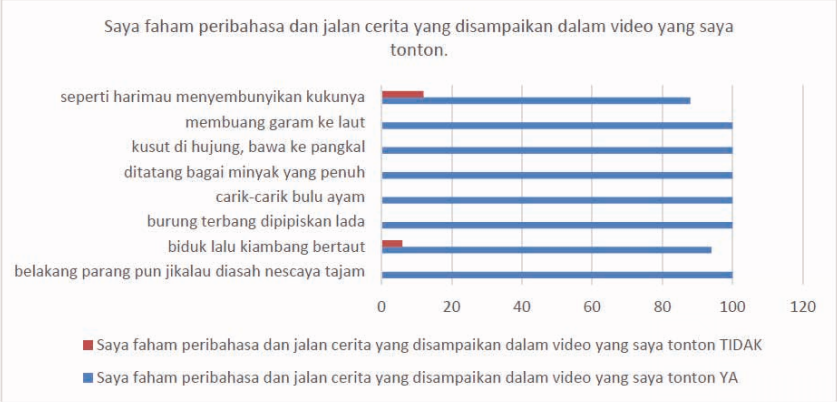
Data dalam Rajah 2 menunjukkan peningkatan yang ketara dalam pemahaman subjek terhadap penggunaan peribahasa. Dapatan ini selaras dengan maklum balas yang diberikan oleh subjek dalam kajian menunjukkan bahawa pelajaran ini

membantu mereka memahami peribahasa yang lebih baik (Rajah 3). Sebanyak 94% subjek memberikan respons positif kepada soalan: Adakah video peribahasa TikTok meningkatkan pemahaman anda terhadap peribahasa?

Rajah 3: Video Peribahasa TikTok

Dalam menilai platform (TikTok) yang digunakan, subjek merasakan bahawa ia berkesan dan membantu mereka dalam proses pembelajaran (Rajah 3).

Rajah 4: Tinjauan Pascakajian Tentang Pemahaman Peribahasa Daripada Video



Dalam pascatinjauan, semua subjek bersetuju bahawa peribahasa memainkan peranan penting dalam mengajar kebijaksanaan dalam kehidupan (lihat Rajah 5).

Rajah 5: Kepentingan peribahasa dalam kehidupan

Maklum balas tambahan daripada subjek yang diperoleh melalui temu bual (rujuk Jadual 2) menunjukkan bahawa kebanyakan pelajar (82%) bersetuju bahawa video TikTok membantu mereka mengintegrasikan peribahasa yang diajar kepada mereka dan boleh digunakan secara berkesan dalam penulisan karangan mereka.

Jadual 2: Soalan Temu Bual

Item	Subjek	Perkongsian Pengalaman
Menarik	1	Sangat menyeronokkan kerana kami dapat membuat video sambil belajar daripada video sendiri dan video orang lain.
	6	Pada pendapat saya ini ialah satu cara yang menarik untuk membuat kami belajar tentang peribahasa.
Kaitan peribahasa dalam kehidupan	9	Video Tiktok membolehkan saya mengaitkan peribahasa dengan situasi kehidupan sebenar
	12	Saya suka pengalaman mencipta video TikTok kerana ia membuatkan saya lebih memahami peribahasa yang diberikan/
Membantu dalam pembelajaran	4	Pengalaman mencipta video itu menyeronokkan kerana kami mempunyai peluang untuk menegaskan pemahaman kami tentang peribahasa tersebut. Sekarang saya tahu situasi di mana peribahasa boleh digunakan dalam karangan

	8	Saya rasa sangat seronok kerana dapat lebih rapat dengan rakan sekelas dan yang penting dapat mengetahui dengan lebih lanjut tentang maksud peribahasa antara satu sama lain. Kami juga mempelajari lebih lanjut tentang cara memisahkan peribahasa dengan makna yang serupa.
	17	Mula-mula saya rasa malu. Tetapi ahli kumpulan saya menjadikan pengalaman ini lebih lucu dan menyeronokkan. Video daripada kumpulan lain juga membantu saya memahami bagaimana peribahasa digunakan dengan lebih baik.
	18	Sebelum membuat video, saya tidak tahu bagaimana menggunakan peribahasa. Tetapi kami berfikir dan bekerjasama antara satu sama lain. Hasilnya, kami berjaya membuat video TikTok kami dan belajar daripada video kumpulan lain juga.

Penggunaan video meningkatkan keterlibatan subjek dalam proses PdP. Hal ini penting terutamanya dalam PdP berkaitan peribahasa yang dianggap lebih abstrak pembelajaran menghafal biasanya tidak berkesan.

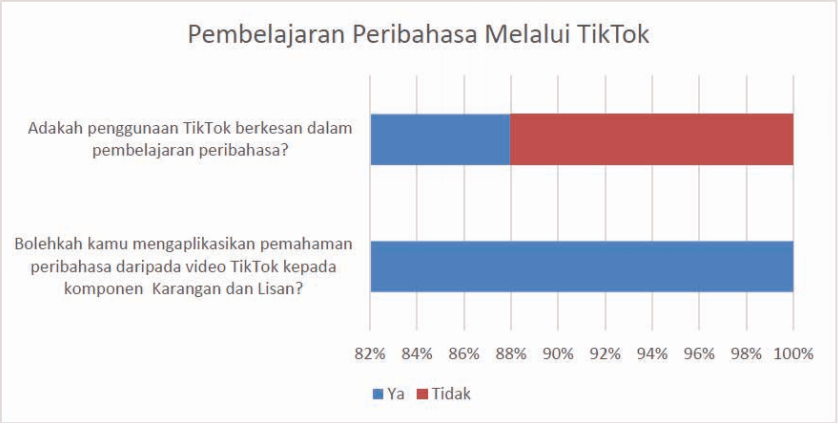
Hasil analisis data ujian diagnostik dan pascakajian jelas menunjukkan terdapat peningkatan dalam pengolahan perenggan penutup karangan naratif subjek. Data yang terkumpul turut membuktikan bahawa kaedah model ADDIE dapat membantu subjek Bahasa Melayu di sekolah menengah dalam penulisan karangan naratif mereka. Ini dapat dilihat melalui Jadual 3 yang memaparkan analisis perbandingan markah karangan semasa prakajian (Ujian Diagnostik) dan pascakajian (Penilaian). Peningkatan markah subjek amat ketara.

Jadual 3: Perbandingan Markah Ujian Diagnostik dan Pasca Kajian Berdasarkan Band

Peratusan Subjek	Band 1 [30-40]	Band 2 Atas [26-29]	Band 2 Bawah [22-25]	Band 3 Atas [16-21]
Diagnostik	5.9	17.6	35.3	41.2
Pasca Kajian	23.5	47.1	23.5	5.9

Strategi model ADDIE ternyata memberi implikasi yang tinggi kepada keberkesanan kajian ini. Hasil dapatan kajian ini menunjukkan subjek dalam kajian ini memahami PdP karangan naratif. Video TikTok peribahasa yang diguna pakai juga membantu menjana respons yang positif dalam kalangan subjek (rujuk Rajah 6).

Rajah 6: Penggunaan TikTok Dalam Pembelajaran Peribahasa

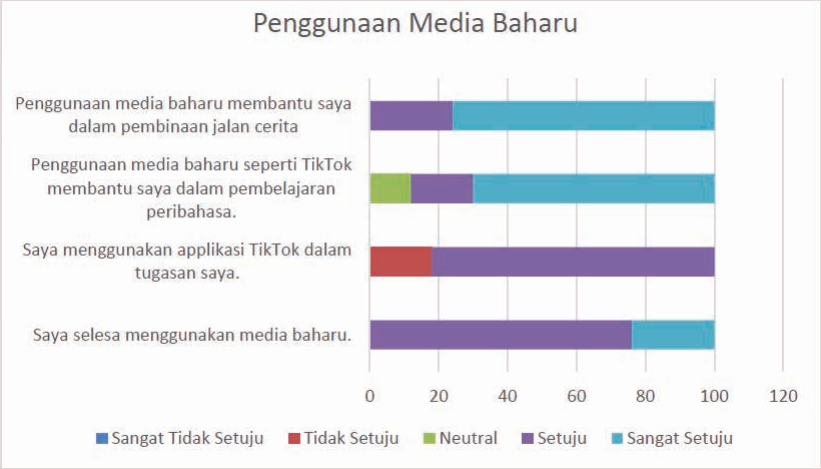


Adesope dan Rud (2018) menyatakan penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik dan bersesuaian dengan tahap kebolehan perkembangan intelek subjek semasa merencanakan isi pelajaran dapat merangsang minat subjek dan dapat menjadi motivasi kepada mereka untuk terus belajar. Video TikTok ciptaan subjek sahaja sudah boleh menarik perhatian subjek. Hal ini mencerminkan keberkesanan video yang dicipta subjek itu sendiri dalam PdP secara holistik serta dapat meningkatkan kualiti bahan mengajar.

Bahan bantu mengajar sememangnya hendaklah digunakan secara optimum dalam pembelajaran agar terhasil pembelajaran yang bermakna dan dapat meninggalkan kesan positif dalam diri subjek. Justeru, kaedah model ADDIE telah

memainkan peranan yang aktif sebagai bahan bantu mengajar dalam kajian ini. Ini dapat dilihat dalam maklum balas pascakajian yang dijalankan mengenai penggunaan media baharu (rujuk Rajah 7).

Rajah 7: Maklum Balas Subjek Mengenai Penggunaan Media Baharu



Analisis penilaian kuantitatif telah menunjukkan peningkatan dalam pengaplikasian model ADDIE dalam pencerakinan penulisan karangan naratif. Jika strategi ini dikekalkan oleh guru kelas, sudah tentu teknik yang diajar boleh dijadikan sebagai budaya berfikir dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran mata pelajaran yang lain.

Cabaran

Pelbagai cabaran telah dihadapi pengkaji sewaktu menjalankan kajian ini. Cabaran utama ialah kesuntukan masa. Hal ini disebabkan jadual pengkaji yang terlibat dalam kajian ini amat padat. Oleh yang demikian, untuk menangani masalah ini, pengkaji memperuntukkan ketiga-tiga waktu dalam seminggu

untuk membincangkan perkembangan kajian ini. Dengan melakukan hal demikian, guru dapat memikirkan strategi dan cara untuk membantu subjek serta membimbing mereka dalam melakarkan perbincangan dalam setiap proses.

Pengkaji juga harus memantau keterlibatan subjek dengan ketat di dalam kelas. Sesetengah subjek yang terlibat dalam kajian ini tidak dapat menyumbang idea mereka dengan baik memandangkan kelas ini merangkumi subjek berbilang keupayaan. Namun begitu, setelah menganalisis instrumen kajian dan data kuantitatif, kajian ini ternyata memberikan penanda aras kepada keberkesanan dan kesepaduan antara strategi pembelajaran karangan naratif dan kaedah model ADDIE.

Implikasi

Kajian ini boleh dijadikan sumber ilmu kepada pengkaji di sekolah menengah. Implikasi-implikasi kajian ini bersifat meluas iaitu mengguna pakai strategi model ADDIE dalam memerancah pengajaran karangan naratif; bukan hanya memberi implikasi kepada PdP Bahasa Melayu, malah meningkatkan kemahiran berfikir dalam kalangan subjek ketika menjalankan pembikinan video yang diintegrasikan ke dalam PdP Bahasa Melayu. Ia juga menyentuh bidang yang lebih luas iaitu sistem pendidikan di Singapura.

Daripada analisis serta hasil dapatan kajian, tidak dapat dinafikan bahawa strategi model ADDIE merupakan satu sumbangan kajian yang penting dalam memerancah pengajaran karangan naratif. Seterusnya, hasil dapatan kajian mengenai strategi model ADDIE dalam menulis karangan naratif telah menambah nilai kemahiran berfikir yang amat diperlukan dalam abad ke-21.

Dalam kajian ini juga, strategi pembelajaran model ADDIE merupakan kaedah komprehensif untuk membantu subjek memahami bagaimana menulis karangan naratif dengan menyelitkan peribahasa dalam perenggan penutup mereka. Subjek dapat memerancah karangan naratif mereka dengan bantuan video TikTok ciptaan mereka. Tahap kognitif subjek telah berjaya dipertingkatkan dengan strategi model ADDIE berdasarkan analisis data yang telah dijalankan oleh pengkaji dan rakan sebaya. Tambahan, peribahasa boleh dijadikan falsafah hidup kerana maksud peribahasa yang bersifat universal, benar dan luas. Subjek juga telah berjaya mengaplikasikan pemikiran kritis dalam perekayasaan penulisan karangan naratif, sekali gus memperbaik bahasa Melayu mereka.

Secara keseluruhannya, pengkaji dapat melihat peningkatan yang memberangsangkan dalam mempelajari karangan naratif. Strategi menggunakan video TikTok ciptaan subjek yang menjadi wadah mengajar penulisan karangan naratif dapat mengubah sikap dan minda subjek tentang kerelevanan peribahasa dalam kehidupan seharian mereka juga.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, pelajar terlibat secara berkesan sepanjang proses pembelajaran dan akibatnya, mereka dapat meningkatkan pemahaman terhadap peribahasa dan mengaplikasikannya dalam karangan naratif. Ini bertepatan dengan teori konstruktivisme (Vygotsky, 1962) yang menyatakan bahawa penghasilan produk atau model pada akhir PdP membuktikan bahawa pelajar telah mempelajari sesuatu ilmu mengikut kefahaman mereka sendiri.

Melalui pembelajaran berasaskan model ADDIE, guru dapat membimbing pelajar untuk lebih berkeyakinan dalam meneruskan pembelajaran dan membina kemahiran metakognitif. Hal ini selaras dengan falsafah kurikulum Singapura bahawa

pembelajaran berkembang apabila kita membina pengetahuan yang aktif melalui pembangunan kemahiran berfikir. Guru juga menyediakan pemahaman yang baik tentang cara pelajar belajar, memenuhi dan menyokong keperluan pembelajaran pelajar.

Kajian ini menunjukkan keberkesanan penggunaan strategi pembelajaran model ADDIE secara inovasi dalam PdP Bahasa Melayu. Kajian ini juga membuktikan bahawa penggunaan video TikTok ciptaan pelajar diguna pakai secara berkesan dalam PdP. Oleh itu, dengan menggunakan e-Pedagogi, minat pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu dapat terus dipertingkat.

RUJUKAN

Abdul Rasid Jamian, Norhashimah Hashim dan Shamsudin Othman. (2016). Multimedia interaktif mempertingkatkan pembelajaran kemahiran membaca murid-murid PROBIM. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, 2(2),* 46-53.

Adesope, O. O., dan Rud, A. G. (Eds.). (2018). *Contemporary technologies in education: Maximizing student engagement, motivation, and learning.* Springer.

Alim Salamah, Rabiatul Adawiyah Ahmad Rashid dan Mukhtar. (2020). The Development of Citizenship Education Learning Models Through the ADDIE Model to Improve Student Characters at Mulawarman University. *Palarch's Journal of Archaelogy of Egypt/Egyptology 17(9).*

Branson, R. K., Rayner, G. T., Cox, J. L., Furman, J. P., King, F. J., dan Hannum, W. H. (1975). *Interservice procedures for instructional systems development: Executive summary and model,* 188. ERIC Clearinghouse.

Dewi, N. R., Astuti, I., dan Rahmani, F. A. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran ADDIE E-Learning materi Bahasa Inggris pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME),*

8(4), 2774 dari http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME

Monica, L. T., dan Zamri Mahamod. (2020). Kesan Pembelajaran Berasaskan Projek terhadap Kemahiran Menulis Karangan Murid Sekolah Rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia, 45(1),* 12-20.

Ovando, C. J., Collier, V. P. dan Combs, M. C. (2003). *Bilingual and ESL classrooms: Teaching in multicultural contexts (3rd ed).* Boston, MA: McGraw-Hill.

Shukri Zain. (2007). *Pengantar pemikiran.* Tanjong Malim: Quantum Books.

Sopiany, H. N. dan Rahayu, W. (2019). Analisis Miskomsepsi Siwa Ditinjau dari Teori Konstruktivisme pada Materi Segiempat. *Jurnal Pendidikan Matematika, 13(2).* 185-200.

Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language.* Boston, MA: Massachusetts Institute of Technology Press.

Zarina Abdul Malek. (2004). *Kemampuan Mengajar Guru: Teori, Strategi dan Perkaedahan Dalam Pendidikan Komputer.* Teknologi & Pendidikan.

30 Keberkesanan Video TikTok dalam Penguasaan Kosa Kata

Norhidayana Jabar
norhidayana_jabar@schools.gov.sg

Norliza Ali
norliza_ali@schools.gov.sg

Siti Nurbaya Abdul Rahman
Sabariah Salim

Sekolah Rendah Punggol Green
Sekolah Rendah St. Anthony Canossian
Sekolah Menengah Xinmin
Sekolah Menengah East Spring

Abstrak

Penguasaan kosa kata merupakan asas kepada kemahiran berbahasa pelajar. Kelakonan pelajar baik di sekolah rendah mahupun di sekolah menengah menunjukkan kelemahan dalam menguasai kosa kata baharu. Meskipun diperkenalkan dengan kosa kata baharu bagi setiap unit, pelajar gagal menguasai dan memahami kosa kata tersebut. Ini mengehadkan penguasaan berbahasa mereka sama ada menerusi aktiviti bertutur mahupun menulis. Justeru, langkah intervensi dilaksanakan untuk membantu pelajar meningkatkan penguasaan kosa kata. Dengan menggunakan Model Pemprosesan Maklumat (*Information Processing Model*) dan pendekatan Teori Pembelajaran Kognitif Berbilang Media (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*), pelajar akan meningkatkan lagi penguasaan kosa kata mereka dalam ingatan jangka panjang. Berdasarkan dapatan kajian, penggunaan video TikTok mampu membantu pelajar memahami maksud kosa kata dengan lebih berkesan.

Kata Kunci: kosa kata, intervensi, TikTok, *Information Processing Model, Cognitive Theory of Multimedia Learning*.

PENGENALAN

Pemerolehan kosa kata merupakan aspek yang penting bagi seseorang pelajar untuk meningkatkan penguasaan bahasanya. Disebabkan pendedahan dan penggunaan Bahasa Melayu yang terhad dalam kalangan pelajar, keupayaan mereka untuk memperoleh dan memahami kosa kata yang baharu terjejas. Ini merupakan cabaran yang harus ditangani oleh golongan guru dalam menyediakan strategi pengajaran dan pembelajaran yang berkesan bagi meningkatkan pemerolehan kosa kata.

Kajian ini memaparkan bagaimana penggunaan TikTok dapat membantu pembelajaran lebih menarik dan efektif untuk pelajar. Memandangkan penggunaan aplikasi TikTok begitu meluas dalam kalangan pelajar, amatlah penting untuk menggunakan wadah ini bagi memanfaatkan inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) di bilik darjah. Inovasi yang menekankan kepada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini dapat memekarkan dan memperkasakan amalan pedagogi yang berkesan.

PERNYATAAN MASALAH

Dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu, halangan terbesar dalam membangunkan kecekapan bahasa adalah ketidakupayaan pelajar untuk mengingati makna kosa kata yang telah dipelajari serta menggunakannya dengan berkesan. Inilah perkara yang selalu diperhatikan semasa pelajar melakukan tugasan harian dan menerusi interaksi dengan guru. Kosa kata dan makna yang baharu sahaja dipelajari, tidak mudah untuk diingati oleh pelajar. Oleh sebab hadirnya cabaran ini, adalah penting untuk guru memahami bagaimana maklumat baharu diproses dan dikekalkan dalam minda pelajar.

Strategi yang sesuai dengan profil dan minat pelajar juga akan menjadi tumpuan penyelidikan ini. Penggunaan audio dan visual dalam menerangkan makna kosa kata baharu merupakan strategi yang lebih berkesan berbanding dengan pendekatan sehala iaitu pengkaji hanya menerangkan makna kosa kata tersebut tanpa pelajar menunjukkan pemahaman mereka.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

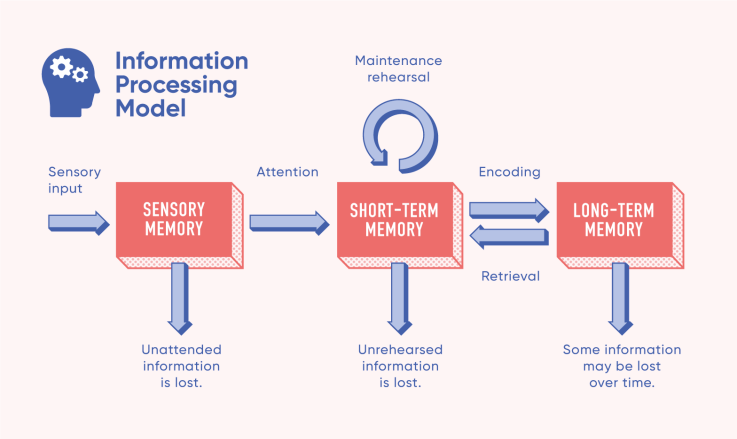
1. menilai keberkesanan penggunaan video TikTok dalam menyokong pembelajaran pelajar menguasai kosa kata; dan
2. menilai keberkesanan penggunaan bahan berbilang media dalam mengekalkan maklumat yang telah diajar.

KAJIAN LEPAS

Kajian telah menunjukkan bahawa pengetahuan kosa kata ialah faktor penting dalam pembangunan bahasa dan sangat berkaitan dengan penguasaan bahasa secara keseluruhan (Bangsa, 2001). Akibatnya, banyak program dan bahan pembelajaran bahasa memberi penekanan khusus dan mengutamakan pemerolehan kosa kata sebagai matlamat utama dalam meningkatkan kecekapan bahasa.

Model Pemprosesan Maklumat (Rajah 1) ataupun dikenali dengan *Information Processing Model* boleh menjadi rangka kerja yang berguna untuk memahami bagaimana pelajar memperoleh dan memproses kosa kata baharu (Gangne, 1993). Guru boleh menggunakan strategi yang disasarkan untuk meningkatkan perhatian, pengekodan, penyimpanan dan penggunaan kosa kata baharu buat pelajar-pelajar. Pelajar perlu didedahkan kepada pelbagai wadah pembelajaran agar pemprosesan menyimpan kosa kata baharu dalam ingatan jangka panjang mereka menjadi lebih berkesan.

Rajah 1: Model Pemprosesan Maklumat



Sumber: Ellis, 1994

Pelajar harus menyimpan maklumat ini dalam ingatan jangka panjang mereka dan mampu mendapatkannya semula dalam aktiviti berbahasa. Berdasarkan teori pemprosesan maklumat, proses kognitif pemerolehan kosa kata terdiri daripada input dengan pengecaman visual dan untuk pengaktifan pemikiran, akan diserap sebelum ia diluahkan dalam bentuk percakapan ataupun penulisan (Ellis, 1994).

Dengan menggunakan model ini, pengisian yang berbentuk visual dan audio menjadikan kandungan yang menarik untuk pelajar, serta memberikan mereka konteks yang sesuai. Pelajar kemudiannya akan dapat membuat hubungan antara kosa kata baharu dengan maknanya.

Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran (CTML) ialah kerangka teori yang menerangkan bagaimana pembelajaran berlaku menerusi bahan multimedia. Menurut CTML, pelajar boleh memproses dan mengekalkan maklumat dengan lebih berkesan apabila diberi input visual dan audio. Penggunaan

multimedia dalam pembelajaran bahasa disokong oleh CTML, kerana menyediakan pelajar-pelajar dengan pelbagai modaliti untuk memproses dan mengekalkan maklumat.

Penggunaan video dan animasi dapat membantu pelajar menggambarkan konsep menerusi penggunaan muzik dan kesan bunyi. Hal ini boleh dijadikan rangsangan yang dapat membantu pengekalan maklumat (Mayer, 2009).

TikTok telah muncul sebagai wadah popular untuk berkongsi kandungan video jangka pendek dan penggunaannya dalam pendidikan telah mendapat popularity dalam kalangan guru. TikTok mampu menyokong guru untuk mereka bentuk bahan dan strategi pengajaran yang berkesan bagi menyokong pemerolehan kosa kata menerusi format pembelajaran secara nano di TikTok. Ini berdasarkan penyampaian maklumat bersaiz kecil, sejajar dengan prinsip nano-pembelajaran, sekali gus menjadikannya alat yang berkesan untuk mencipta kandungan yang berkualiti tinggi (Khlaif & Salha, 2021).

Pembelajaran nano merujuk kepada penyampaian kandungan bersaiz kecil yang sering digunakan menerusi platform media sosial. Konten-konten sebegini menawarkan fleksibiliti untuk pelajar belajar mengikut kemampuan mereka sendiri. Video TikTok sangat sesuai kerana maklumat yang diberikan tidak terlalu panjang dan hadir dengan cara yang menarik secara visual. Penggunaan video melalui aplikasi TikTok ini dijadikan satu wadah inovasi dalam PdP kerana dapat menyediakan pelajar dengan video yang menarik serta konteks bagaimana kosa kata baharu itu digunakan.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan para pelajar sebagai subjek kajian yang terdiri daripada 2 buah sekolah rendah dan 2 buah sekolah menengah. Terdapat hanya satu kumpulan kawalan untuk sekolah rendah dan tiada kumpulan kawalan untuk sekolah menengah. Pecahan kumpulan subjek adalah seperti berikut:

Sekolah Rendah

Peringkat : Darjah 5 dan 6
Jumlah Subjek : 57
Sekolah : Sekolah Rendah Punggol Green dan Sekolah Rendah St. Anthony Canossian
Jumlah guru : 2

Sekolah Menengah

Peringkat : Menengah 3 Ekspress & Normal Akademik, SBB-E
Jumlah subjek : 32
Sekolah : Sekolah Menengah East Spring dan Sekolah Menengah Xinmin
Jumlah guru : 2

Profil Subjek

Kumpulan eksperimen sekolah rendah melibatkan 57 subjek dari Sekolah Rendah Punggol Green dan Sekolah Rendah St. Anthony's Canossian dari peringkat Darjah 5 dan 6. Subjek yang terlibat merupakan golongan pelajar yang lebih kerap menggunakan Bahasa Inggeris di rumah dan cenderung dengan pembelajaran secara visual dan kinestetik.

Subjek juga lebih aktif dengan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan multimedia seperti video

dan animasi. Oleh sebab tahap pengekalan informasi mereka yang rendah, subjek akan memerlukan pelbagai strategi dan intervensi untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata mereka.

Kumpulan kawalan pula terdiri daripada subjek dari Sekolah Rendah Punggol Green. 20 orang subjek Darjah 6 membentuk kumpulan kawalan. Mereka mempunyai kemahiran berbahasa yang sederhana. Daripada sudut gaya pembelajaran mereka, sebahagian besar dari kumpulan ini merupakan mereka yang cenderung dengan pembelajaran secara visual dan kinestetik. Mereka lebih terlibat dengan pelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi dan multimedia seperti video dan animasi.

Kumpulan eksperimen dari sekolah menengah terdiri daripada 32 orang subjek dari Sekolah Menengah East Spring dan Sekolah Menengah Xinmin. Secara umum, kumpulan ini tidak mempunyai sebarang masalah pembelajaran kecuali sesetengah daripada mereka mengambil masa yang lebih lama untuk memahami konsep tertentu yang telah diajarkan. Kebanyakan subjek berbahasa Inggeris di rumah tetapi sangat bermotivasi untuk belajar bahasa Melayu.

Dari segi gaya pembelajaran subjek, kebanyakan subjek cenderung dengan pembelajaran secara visual dan kinestetik. Subjek lebih aktif dengan pelajaran yang melibatkan audio-visual serta penggunaan e-Pedagogi. Pembelajaran sedemikian dapat membantu subjek memahami isi pelajaran dengan lebih baik.

Prosedur Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah penyelidikan secara kuantitatif dan kualitatif. Melalui kaedah kuantitatif, pra ujian dan pasca ujian telah dijalankan untuk kumpulan eksperimen dan kawalan. Perbincangan kumpulan secara berfokus telah dijalankan sebagai sebahagian daripada kaedah penyelidikan kuantitatif.

Tempoh projek mengambil kira-kira 6 pelajaran dalam tempoh 6 hari.

Intervensi

Sebelum menjalankan praujian, subjek harus mengisi senarai semak mengenai pemahaman mereka tentang kosa kata yang akan diajar. Ini memberi pengkaji informasi mengenai bilangan perkataan yang tidak diketahui seperti makna dan penggunaanya sebelum pelajaran C (sila rujuk Rajah 2).

Rajah 2: Latihan Kosa Kata

SEKOLAH RENDAH PUNGGOL GREEN
PENGGAL 1 TAHUN 2023
LATIHAN KOSA KATA 1 PRIMARI 6

NAMA: _____ TARIKH:_____
KELAS: _____

Arahan: Baca perkataan-perkataan di bawah ini. Tanda (✓) pada perkataan yang telah kamu tahu maknanya.

Perkataan		✓	Perkataan		✓
1	sugul		7	mengamalkan	
2	runsing		8	mengesyorkan	
3	prihatin		9	sokongan	
4	bertekad		10	rendang	
5	merebus		11	terharu	
6	khidmat		12	mendaftarkan	

Jumlah Perkataan	

Selepas melengkapkan latihan ini, kuiz praujian dijalankan untuk kumpulan eksperimen dan kawalan. Subjek dari sekolah rendah menjalankan kuiz melalui lembaran pembelajaran sementara subjek dari sekolah menengah pula menjalankan kuiz praujian melalui platform SLS.

Pengkaji menyediakan video TikTok mereka sendiri berdasarkan senarai kosa kata yang ingin dikuasai sila rujukRajah 3). Setiap video mempunyai makna satu perkataan sahaja. Untuk video yang digunakan oleh pengkaji sekolah rendah, pengkaji tersebut dipaparkan dalam video sebagai watak utama yang menerangkan makna-makna kosa kata. Video dimulakan dengan video gambaran maksud setiap perkataan. Ini bertujuan untuk mengaktifkan pembelajaran dalam kalangan subjek. Soalan berkaitan video kemudiannya dikemukakan supaya subjek dapat membuat kaitan antara video dan makna kosa kata. Strategi ini juga membantu menggalakkan pemikiran dan perbincangan dalam kalangan mereka.

Rajah 3: Contoh 1 'Khuatir'

Subjek kemudian menonton video TikTok yang mengandungi makna dan cara menggunakan perkataan tersebut dalam ayat. Subjek diminta untuk menonton video berulang kali supaya mereka dapat mengekalkan maklumat tentang kosa kata baharu dengan lebih baik.

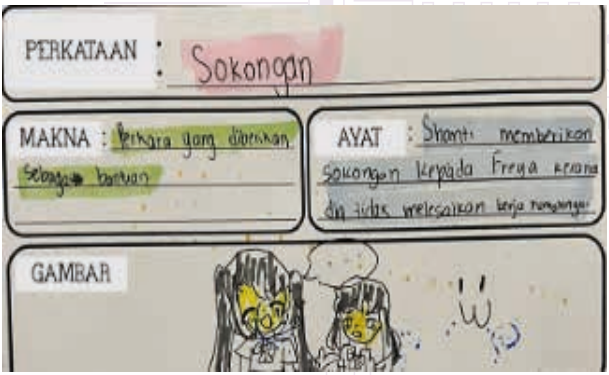
Video TikTok untuk menilai pemahaman mereka juga ditunjukkan dalam format kuiz. Guru kemudian menjalankan kuiz pascaujian untuk mengetahui sama ada penggunaan video TikTok ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran kosa kata subjek.

Subjek kemudiannya perlu menunjukkan demonstrasi pemahaman. Mereka diberi pilihan untuk menunjukkan atau memaparkan pembelajaran ini melalui lukisan, penulisan atau rakaman video (Rajah 4). Dalam hal ini, pangkaji telah menerapkan budaya positif di bilik darjah dengan memberikan pilihan dan suara kepada subjek untuk memaparkan pemahaman mereka dalam pembelajaran menggunakan pebagai mod.

Rajah 4

Selain itu, subjek juga telah diminta untuk memikirkan tentang pembelajaran yang mereka lalui dengan mengisikan Tiket Keluar. Pengisian Tiket Keluar ini merupakan refleksi subjek dan bukti pembelajaran tentang kosa kata yang mereka telah pelajari (Rajah 5).

Rajah 5: Contoh Tiket Keluar



Sebagai sebahagian daripada penyelidikan kualitatif, perbincangan kumpulan fokus telah dijalankan dengan beberapa orang subjek untuk mendapatkan maklum balas dan pandangan mereka berkaitan pengalaman pembelajaran menggunakan video TikTok.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Keputusan praujian dan pascaujian menunjukkan bahawa video TikTok yang diselitkan dalam pelajaran telah membawa kepada peningkatan pemahaman dan penguasaan kosa kata pelajar. Ini dapat dibuktikan lagi dengan dapatan perbezaan yang signifikan dalam markah yang diperoleh antara praujian dan pascaujian. Subjek mempunyai purata markah 5.54 markah semasa praujian dijalankan. Markah yang dicapai bagi pascaujian pula meningkat kepada purata 8.42. Jika dibandingkan dengan markah purata 7.95 bagi kumpulan kawalan, kumpulan eksperimen telah menunjukkan peningkatan yang lebih memberangsangkan. Bagi subjek di sekolah menengah pula, mereka telah menunjukkan peningkatan purata markah dari 5.9 kepada 7.95 setelah intervensi dijalankan. Ini membuktikan bahawa intervensi tersebut telah meningkatkan pemahaman kosa kata subjek.

Penggunaan TikTok memberi kesan positif kepada pembelajaran subjek di dalam bilik darjah. Mereka berkongsi bahawa penggunaan TikTok menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan dan menarik. Subjek juga merasakan bahawa kaedah ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami makna kosa kata yang diajarkan. Penggunaan video TikTok ialah contoh penggunaan teknologi untuk menyokong pembelajaran subjek.

Semasa perbincangan kumpulan fokus yang diadakan, rata-rata subjek yang ditemu bual menyatakan keseronokan mereka dalam mempelajari kosa kata baharu. Antara lain, mereka juga menyatakan bahawa kaedah ini lebih mudah untuk mengingati kosa kata yang diajarkan oleh pengkaji.

Namun, ada juga subjek yang memberikan maklum balas bahawa terdapat beberapa video yang terlalu pendek dan sukar untuk mereka memahami makna perkataan itu. Lantas, mereka terpaksa menonton video-video yang disediakan itu berulang kali.

Bertitik tolak daripada kajian ini, pengkaji-pengkaji di sekolah rendah akan meneruskan kaedah penggunaan video dalam melaksanakan pengajaran kosa kata baharu. Subjek juga akan diberikan peluang untuk menunjukkan pemahaman mereka menerusi kaedah pembelajaran yang pelbagai.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, penggunaan aplikasi TikTok berpotensi menjadi satu pedagogi berharga untuk pembelajaran bahasa. Aplikasi TikTok boleh digunakan oleh guru untuk menyokong pembangunan kemahiran abad ke-21 dalam kalangan pelajar. Pendidik perlu memilih dan menyusun kandungan yang sesuai untuk video pengajaran mereka.

Melalui pelbagai pendedahan video TikTok, pelajar dapat memahami dengan lebih baik makna perkataan baharu serta penggunaannya dalam ayat. Kemasukan berbilang modal video TikTok dapat membantu pelajar memproses perbendaharaan kosa kata. Di samping itu, kaedah pengulangan di TikTok membolehkan pelajar melihat video yang sama berkali-kali dan ini memudahkan pemahaman yang lebih berkesan. Walau bagaimanapun, kaedah ini perlu diseimbangkan dengan aktiviti susulan pembelajaran yang berstruktur yang membolehkan pelajar mengamalkan penggunaan kosa kata baharu untuk memahami maknanya.

RUJUKAN

Buku

Ellis R. (1994). *The Study of Second Language Acquisition*, Oxford University Press, Oxford

Gagne ED, Yekovich CW, Yekovich FR. (1993). T*he Cognitive Psychology ofSchool Learning*, Harper Collins College Publishers, New York.

Jurnal

Khlaif, Z. N., Salha, S., Affouneh, S., Rashed, H., & ElKimishy, L. A. (2021). *The Covid-19 epidemic: teachers' responses to school closure in developing countries.* Technology, Pedagogy and Education, 30(1), 95-109.

Sumber dari Internet

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. Cambridge: Cambridge University Press. Dipetik dari https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Nation, I. S. P. (2001). Learning vocabulary in another language. Cambridge: Cambridge University Press. Dipetik dari http://dx.doi.org/10.1017/CBO9781139524759

Jawatankuasa Penganjur

Seminar Bahasa Melayu 2024

Norhayati Awang

Rahmat Subadah

Salina Hussin

Muslim Hanafiah

Muhamad Rafi Abu Bakar

Haryati Surana

Siti Faridah Omar

Arshid Abdullah

Elyyah Kamsin

Nurul Huda Mohd Yassin

Penghargaan

Ucapan setinggi-tinggi penghargaan dihulurkan kepada:

- Penolong Profesor Azilawati Jamaludin
  Penolong Pengarah Pusat, Terjemahan dan Potensi Kemanusiaan, Pusat Sains Pembelajaran dalam Pendidikan (SoLEC), NIE/NTU
- para Guru Peneraju dan Guru Kanan yang telah bertugas sebagai pemudah cara bagi sesi sidang selari; dan

sesiapa sahaja yang terlibat secara langsung atau tidak dalam menjayakan perancangan, pengurusan dan pelaksanaan Seminar Bahasa Melayu 2024.

MALAY LANGUAGE CENTRE OF SINGAPORE

Ministry of Education SINGAPORE

Academy of Singapore Teachers
lead. care. inspire.

Pusat Bahasa Melayu Singapura
Akademi Guru Singapura
Kementerian Pendidikan Singapura

https://mlcs.moe.edu.sg