

6 KAJIAN PENGAJARAN: KEBERKESANAN PEMBELAJARAN KENDIRI TERARAH DAN KOLABORATIF DALAM PENULISAN KARANGAN NARATIF MENGGUNAKAN SIMPULAN BAHASA UNTUK MURID DARJAH 4

Nur Fazalina Hussin
nur_fazalina_hussin@moe.egov.sg

Suriana Mohamed Bakri
hesheam_hashim@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Kranji

ABSTRAK

Simpulan bahasa merupakan satu peninggalan nenek moyang kita yang merupakan ungkapan yang telah mantap dan mempunyai maksud yang khusus. Sehubungan dengan itu, kertas kerja ini membincangkan bagaimana penggunaan Pembelajaran Kendiri Terarah (SDL) dan Pembelajaran Kolaboratif (CoL) dapat memperbaiki gaya penulisan murid agar membantu perkembangan idea dalam penulisan dengan menggunakan simpulan bahasa. Kajian ini menggunakan kaedah kajian p untuk mengumpul dan menganalisis data. Karangan naratif yang baik memerlukan idea yang kreatif. Oleh sebab itu unsur kreativiti dan aspek gaya bahasa dalam penulisan juga perlu diberi keutamaan dalam proses latihan. Murid perlu didedahkan kepada cara menulis karangan naratif menerusi latihan yang sistematik dan model penulisan yang sesuai. Dapatan kajian menunjukkan bahawa lebih ramai murid menggunakan simpulan bahasa dalam penulisan karangan mereka secara berkesan.

Kata kunci

Kajian Pengajaran, Rubrik, Simpulan Bahasa



PENGENALAN

Simpulan bahasa merupakan sebahagian daripada peribahasa yang merupakan susunan kata-kata yang dipilih khas, rapi, teratur dan mempunyai pengertian atau makna yang tertentu. Peribahasa dicipta oleh orang-orang Melayu dahulu hasil daripada pengalaman dan kehidupan seharian mereka. Menurut Tatabahasa Dewan Edisi Ketiga (2009, kata majmuk yang mendukung kiasan dianggap sebagai simpulan bahasa. Abbas Mohd Shariff (2006) pula menjelaskan simpulan bahasa mengandungi nilai yang membayangkan kehalusan budi.

Di peringkat Darjah 3 & 4, murid diajar aspek peribahasa yang merangkumi simpulan bahasa di mana murid diberikan senarai simpulan bahasa yang perlu dipelajari. Murid sudah mula menulis karangan berperenggan dalam Darjah 3. Di peringkat ini, murid juga perlu tahu bagaimana untuk menyusun dan menulis ayat-ayat secara kronologi agar dapat dilihat kesinambungan dalam cerita/karangan yang ditulis. Ini penting dalam proses penulisan murid. Murid dikehendaki menulis ayat-ayat yang lengkap dan bermakna bagi menyatakan keinginan mereka dalam penulisan karangan. Selain itu, penggunaan simpulan bahasa dalam karangan bertujuan untuk memperindah bahasa. Karangan murid akan lebih menarik sekiranya simpulan bahasa yang digunakan menimbulkan unsur gaya dalam penulisan. Untuk menggunakan simpulan bahasa dengan baik, murid hendaklah betul-betul memahami simpulan bahasa itu dan mengetahui tempat dan ketika yang sesuai simpulan bahasa itu digunakan.

Bagi menghasilkan penulisan karangan jenis naratif yang baik, murid bukan sahaja dituntut untuk mengolah sesuatu cerita dalam bentuk penulisan, malah mampu menerbitkan ayat-ayat serta ungkapan yang menggunakan perkataan dalam gaya bahasa yang indah dan menarik. Di samping itu, aspek susunan urutan cerita dan kerelevanan peristiwa juga akan menjamin kejelasan cerita dalam karangan jenis naratif. Penulisan karangan memerlukan kreativiti bagi menghasilkan nilai estetika serta menggunakan gaya bahasa yang tersendiri.



Penggunaan simpulan bahasa dalam penulisan karangan adalah penting untuk melengkapkan kemahiran menulis bagi seseorang murid di mana pembelajaran dan penghayatan simpulan bahasa itu sendiri bertujuan untuk meningkatkan keupayaan berbahasa murid. Kemahiran berbahasa ini pula akan diteliti dalam konteks kebolehan murid menggunakan simpulan bahasa dalam aktiviti seharian dan penulisan. Hasil penulisan tentunya akan menjadi lebih indah dan bermutu sekiranya dimuatkan dengan simpulan bahasa yang tepat dan sesuai.

TUJUAN KAJIAN

Penulisan yang menggunakan simpulan bahasa juga dapat menjamin wujudnya nilai estetik dalam penulisan murid. Bagi pihak guru pula, kajian ini diharapkan mampu memberikan gambaran pencapaian dan tahap kemahiran murid menggunakan simpulan bahasa di dalam penulisan karangan mereka. Melaluinya juga guru dapat membuat persediaan yang lebih baik semasa mengajarkan karangan naratif.

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti:

1. keberkesanan penggunaan simpulan bahasa dalam penulisan karangan naratif murid Darjah 4; dan
2. keberkesanan penggunaan simpulan bahasa dalam memperbaiki gaya penulisan dan pengembangan idea murid.

PERMASALAHAN KAJIAN

Secara am, murid menghadapi kesukaran memahami makna peribahasa. Berdasarkan keputusan peperiksaan akhir tahun 2012, pencapaian bagi komponen peribahasa ialah 74%. Berdasarkan analisis item bagi kohort murid Darjah 3 (2012), hanya 74% murid yang lulus bagi bahagian simpulan bahasa. Murid masih keliru akan penggunaan simpulan bahasa dalam ayat. Lazimnya, murid tidak dapat menggunakan simpulan bahasa yang sesuai mengikut konteks.



Murid didapati kurang minat dan usaha untuk mempelajari dan memahami makna peribahasa. Bagi keputusan karangan pula, 85% pelajar lulus dalam komponen ini dan hanya 10% murid sahaja yang memperoleh markah 15 dan ke atas bagi markah penuh 20. Murid dinilai dari segi isi dan penggunaan bahasa bagi penulisan karangan bergambar (empat gambar bersiri). Dalam penggunaan bahasa, murid digalakkan menggunakan frasa berbunga, peribahasa, penjodoh bilangan dan aspek-aspek tatabahasa yang lain yang boleh menjadikan hasil karangan murid lebih baik. Aspek penggunaan simpulan bahasa yang kurang diberikan perhatian oleh murid semasa menulis karangan menyebabkan kualiti penulisan juga kurang menarik.

Jabatan Bahasa Melayu telah melakarkan pengajaran berdasarkan pendekatan Pembelajaran Murid Terarah (SDL) dan Pembelajaran Kolaboratif (CoL) bagi mengenengahkan aspek bahasa (pengajaran Simpulan Bahasa) dan nilai murni.

KAJIAN LEPAS

Penggunaan pendekatan SDL dan CoL dalam kajian ini sejajar dengan matlamat ICT iaitu:

1. menggalakkan integrasi ICT ke dalam kurikulum sekolah
2. memudahkan keberkesanan penggunaan ICT dalam pentadbiran sekolah
3. menyediakan kakitangan sekolah dengan pembangunan ICT untuk menyokong integrasi ICT ke Program Pendidikan dan fungsi-fungsi pentadbiran sekolah
4. memberi pelajar pendedahan kepada ICT di luar kurikulum sekolah

Antara ciri-ciri utama SDL yang dikenal pasti ialah pemilikan dalam pelajaran, pengurusan dan pemantauan pembelajaran secara sendiri, dan lanjutan dalam pelajaran. Ciri-ciri utama CoL pula termasuk proses kerja berkumpulan yang berkesan dan kebertanggungjawaban individu dan kumpulan pembelajaran.



SDL merupakan suatu pembelajaran yang berkesan kerana dapat menjadikan murid lebih bersedia dan bermotivasi untuk belajar. CoL pula melibatkan sekumpulan murid yang berusaha bersama ke arah mencapai prestasi dan matlamat yang sama. Dengan kata lain, SDL dan CoL dapat membantu guru meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran dalam bilik darjah.

SDL dan CoL disokong oleh Kementerian Pendidikan di bawah inisiatif "*The ICT Connection*". Menurut Gibbons (2002), pembelajaran secara sendiri atau SDL melibatkan usaha peribadi dalam aktiviti yang mencabar dan membina kemahiran dan pengetahuan sendiri untuk menempuh cabaran dengan jayanya.

Barkley (2002) pula menjelaskan bahawa pembelajaran secara kolaborasi ialah aktiviti yang melibatkan murid bekerjasama secara berpasangan atau kumpulan menyelesaikan sesebuah masalah atau mencapai objektif pembelajaran yang sama.

KAEDAH KAJIAN

Reka bentuk kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan data yang diperoleh melalui cara pemerhatian, respons murid dan analisis karangan murid. Sebanyak 23 orang murid Darjah 4 dari Kelas 4ML2 dipilih sebagai sampel kajian. Mereka diminta menuliskan sebuah karangan berbentuk naratif berdasarkan gambar bersiri empat. Perbincangan berkaitan penggunaan simpulan bahasa diberikan sebelum aktiviti menulis karangan dimulakan. Masa yang diperuntukkan untuk menulis karangan (dengan menggunakan sekurang-kurangnya 80 patah perkataan) tersebut adalah 40 minit.

Setiap karangan diperiksa dan dianalisis untuk mengenal pasti bilangan simpulan bahasa yang digunakan dalam karangan dan kesesuaian simpulan bahasa yang digunakan dalam ayat atau teks. Statistik berbentuk peratusan digunakan untuk menyatakan kekerapan penggunaan simpulan bahasa dalam penulisan karangan. Pemarkahan juga diberikan di mana markah penuh bagi bahagian isi atau kandungan karangan ialah 8 dan bahasa pula ialah 7 markah.



Subjek Kajian

Kumpulan sasaran bagi kajian ini ialah murid bahasa Melayu Darjah 4 (4ML2). Secara umum, tahap keupayaan murid adalah sederhana. Kajian ini dijalankan menggunakan pendekatan Kajian Pengajaran sebanyak dua kitaran. Penghasilan kajian ini dilaksanakan di dalam bilik darjah dan setiap pasangan murid diberikan sebuah komputer riba. Murid sudah diperkenalkan dengan simpulan bahasa yang akan digunakan dalam kajian ini. Hasil kerja yang diharapkan ialah pelajar dapat menghasilkan karangan naratif berdasarkan gambar bersiri empat yang mengandungi sebanyak mungkin simpulan bahasa yang telah dipelajari.

Sebelum menjayakan kajian ini, murid sudah tahu menulis karangan naratif yang berperenggan. Ini termasuk bentuk, bahasa dan struktur sebuah karangan naratif.

Instrumen Kajian

Keberkesanan kajian ini dipantau melalui penggunaan rubrik, respons murid menerusi “*Social Learning Wall*” dan perkongsian pendapat di laman linoit.com, markah yang diperolehi melalui Permainan iFlash dan karangan naratif. Dapatan daripada yang disebutkan di atas boleh dinilai secara kualitatif. Rubrik yang digunakan mempunyai lapan bahagian yang cuba menyelidik pemikiran dan pembelajaran murid bagi setiap langkah/aktiviti semasa pembelajaran dijalankan.

Prosedur Kajian

Sebelum kajian pengajaran dijalankan, guru terlebih dahulu mendedahkan kepada murid simpulan bahasa yang ingin diajar. Murid juga dikehendaki memahami makna dan penggunaan simpulan bahasa seperti hati emas, ada hati, ambil hati, besar hati, keras hati dan murah hati. Langkah-langkah pengajaran adalah seperti berikut:

1. Induksi
2. Langkah 1 (kerja berpasangan) – hasil pembelajaran SDL
3. Langkah 2 (kerja berpasangan) – hasil pembelajaran SDL & CoL
4. Langkah 3 (kerja kumpulan) – hasil pembelajaran CoL



5. Aktiviti Susulan (kerja individu)

Induksi

Guru menayangkan klip video di mana murid dikehendaki menyatakan nilai-nilai murni (contoh: kasih sayang, tanggungjawab, balas jasa, tabah/cekal) yang terdapat dalam klip video tersebut. Secara tidak langsung apabila murid dapat menyatakan nilai-nilai murni tersebut, murid juga dapat mengaitkan nilai tersebut dengan simpulan bahasa yang sesuai. Murid juga digalakkan memberikan simpulan bahasa lain yang tidak terdapat dalam senarai yang diberikan.

Langkah 1 (kerja berpasangan) – hasil pembelajaran (SDL)

Untuk mengukuhkan lagi pemahaman murid tentang simpulan bahasa tersebut, guru menayangkan simpulan bahasa, makna dan contoh ayat kepada murid dalam bentuk titik kuasa. Sebagai aktiviti pengukuhan, secara berpasangan murid mencuba permainan interaktif simpulan bahasa yang direkacipta sendiri menggunakan perisian *iFlash Game* melalui komputer riba yang disediakan. Murid hanya diberikan satu peluang untuk menjawab soalan dan perlu juga mencatatkan pencapaian mereka dalam borang yang diberikan.

Langkah 2 (kerja berpasangan) – hasil pembelajaran (SDL & CoL)

Guru memuatnaikkan teks bacaan ke laman linoit.com dan kemudian murid membaca petikan itu. Selepas membacanya, murid dikehendaki memberikan sekurang-kurangnya satu simpulan bahasa berserta maknanya yang berkaitan dengan petikan tersebut. Kemudian, murid memberikan refleksi atau respons peribadi tentang petikan yang dibaca melalui "*Social Learning Wall*" yang boleh didapati melalui MCOonline.

Soalan rangsangan yang diberikan adalah seperti yang berikut:

1. Apakah perasaan kamu setelah membaca petikan itu?
Jelaskan.



2. Adakah kamu akan melakukan perkara yang sama?
Mengapa?

Langkah 3 (kerja kumpulan) – hasil pembelajaran (CoL)

Guru membahagikan murid kepada 4 kumpulan. Gambar bersiri empat ditayangkan terlebih dahulu agar murid ketahui dan faham akan jalan ceritanya. Kemudian, setiap kumpulan diberikan sekeping gambar yang berlainan yang diambil daripada gambar bersiri empat yang ditunjukkan. Dalam kumpulan masing-masing, murid mengarang cerita dalam satu perenggan berdasarkan gambar yang diberikan dengan menggunakan sekurang-kurangnya 2 simpulan bahasa yang telah dipelajari. Sejurus itu, secara berkumpulan murid melihat hasil kerja rakan mereka melalui aktiviti Lintas Galeri. Murid digalakkan menilai dan membetulkan kesalahan yang dikenal pasti, sekira ada, serta memberikan pendapat tentang hasil kerja tersebut. Guru kemudiannya merumuskan dapatan hasil kerja kumpulan.

Aktiviti Susulan (kerja individu)

Berdasarkan gambar bersiri empat yang sama, murid menulis karangan dengan menggunakan sekurang-kurangnya 4 simpulan bahasa yang telah dipelajari. Aktiviti ini dijalankan di luar waktu kajian dalam waktu kurikulum pada hari berikutnya. Guru kemudiannya, memeriksa dan menilai hasil karangan murid serta mengenal pasti data-data yang diperlukan seperti jumlah simpulan bahasa yang digunakan serta penggunaannya dalam ayat/teks dan pemarkahan bagi menilai isi dan penggunaan bahasa dalam karangan itu sendiri.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Pendekatan kajian pengajaran yang dijalankan telah membuahkan hasil yang positif dari segi pencapaian murid dan pengajaran guru. Daripada penelitian yang dijalankan ternyata, murid telah meraih manfaat dari segi kemahiran bertutur menggunakan bahasa Melayu baku. Daripada pemerhatian yang dijalankan, pelibatan murid didapati lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diteliti dengan lebih lanjut dalam **Lampiran 1**.



Daripada data yang dikumpulkan melalui penggunaan rubrik, didapati lebih ramai murid telah menggunakan simpulan bahasa dalam karangan naratif yang dibina. Dibandingkan dengan sebelumnya, pelajar yang mendapat markah rendah juga cuba menggunakan simpulan bahasa dalam penulisan karangan. Lebih ramai murid yang sederhana menggunakan simpulan bahasa secara berkesan dalam penulisan karangan mereka. Sila lihat **Lampiran 2** bagi perincian dapatan mengenai penggunaan simpulan bahasa dalam penulisan murid.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, sampel kajian masih belum begitu mahir dalam menggunakan simpulan bahasa yang melambangkan nilai estetik dalam penulisan karangan mereka. Implikasi kajian ini terhadap kurikulum adalah wujudnya keperluan dan kepentingan mengajarkan aspek simpulan bahasa dalam penulisan karangan. Penggunaan simpulan bahasa dalam karangan naratif dapat meningkatkan lagi mutu penulisan murid.

Berdasarkan dapatan kajian, beberapa cadangan boleh dikemukakan untuk tujuan memperbaiki mutu penulisan karangan naratif murid. Pendedahan secara eksplisit mengenai penggunaan simpulan bahasa dalam karangan perlu diberitahu kepada murid. Untuk tujuan tersebut guru perlu memberikan maklumat berkaitan simpulan bahasa dengan menggunakan teknik dan kaedah mengajar yang lebih sesuai. Guru boleh memberikan senarai simpulan bahasa yang boleh digunakan semasa menulis karangan. Walau bagaimanapun, murid perlulah memahami maksud simpulan bahasa terlebih dahulu sebelum menggunakannya dalam penulisan mereka. Oleh sebab dalam penulisan naratif memerlukan idea yang kreatif, unsur kreativiti dalam penulisan juga perlu diberi keutamaan. Oleh itu, murid perlu didedahkan kepada model penulisan yang sesuai dan cara penulisan karangan naratif menerusi latihan terbimbing dan sistematik. Hal ini pasti membantu pembelajaran murid.

Nota

Guru-guru berikut turut terlibat dalam kajian yang dijalankan.



1. Ernie Jumat
2. Noorasmaedah Ahmad
3. Radhiah Jais
4. Rasidah Bahrom
5. Sarimah Mohamad Noor
6. Sri Rahayu Mohamed Amin

RUJUKAN

Abbas Mohd Shariff (2006). Strategi Pengajaran & Pembelajaran Bahasa. Singapura: Alfa Media.

Jeremy Harmer (2004). How to Teach Writing. Harlow: Pearson Education Limited.

Marohaini Yusoff (2004). Perlakuan dan Proses Menulis Karangan Bahasa Melayu. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.

Nik Safiah *et al* (2009). Tatabahasa Dewan. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka <http://ictconnection.moe.edu.sg>



Lapor Balik Kajian Pengajaran

Kitaran Pertama	Kitaran Kedua
<p><u>Induksi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru sepatutnya imbas kembali video untuk memberikan contoh-contoh konkrit kepada murid. • Murid tidak pasti akan nilai-nilai dan teragak-agak menjawab soalan guru. • Murid hanya dapat sebutkan kasih sayang dan membalas jasa sebagai nilai. <p><u>Saranan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rancangan Pengajaran Kitaran 2 harus disertakan dengan soalan-soalan rangsangan dan boleh dikaitkan dengan nilai teras sekolah. ➤ Perkataan 'nilai' boleh digantikan dengan 'perkara baik' dan guru berikan contoh untuk merangsang murid menjawab soalan. 	<p><u>Induksi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kualiti video lebih baik dan menyentuh hati murid. • Video kali ini lebih mudah untuk murid fahami. • Murid lebih mudah memberikan contoh sifat kepada watak daripada memberikan contoh nilai. • Murid lebih banyak memberikan bukti-bukti mengenai video. • Murid dapat berikan contoh simpulan bahasa yang lain seperti baik budi dan memberikan maknanya sekali. • Murid dapat kaitkan pelbagai simpulan bahasa menerusi contoh dalam video. <p><u>Saranan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru dapat menggunakan aktiviti ini untuk menambah tentang nilai murni. ➤ “<i>Teachable moments</i>” sepatutnya dilakukan selepas menonton video.
<p><u>Langkah 1.1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid tidak pasti dan keliru menjawab soalan sebab/akibat. • Ramai pasangan mulakan dengan akibat dahulu, baru mereka menulis sebab. • Murid ambil masa yang lama 	<p><u>Langkah 1.1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Banyak penglibatan murid kali ini. • Murid juga dapat berikan ayat lain setelah lihat contoh ayat dalam slaid.



<p>untuk membuka pautan <i>Linoit</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru pemantau harus membantu murid. • Petikan teks terlalu panjang. <p><u>Saranan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tulis simpulan bahasa sahaja dahulu dan tulis pendapat murid di “<i>Social Learning Wall</i>”. ➤ Aktiviti menulis sebab/akibat ditiadakan. <p><u>Langkah 1.2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ramai murid membuang masa menaip nama. • Murid masih kurang pasti menggunakan Linoit. • Murid dapat berikan simpulan bahasa. • Guru dapat menggulung pengajaran dan berikan nilai ‘beri’ sebagai ‘si pemberi’ (murah hati) dan nilai ‘terima’ sebagai ‘si penerima’ (besar hati). <p><u>Langkah 1.3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibuat sebagai kerja rumah (Tidak dapat dijalankan) <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Langkah 1.1 (sebab/akibat) dijadikan sebagai Langkah 1.3 (beri pendapat tentang video). 	<p><u>Saranan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru perlu mendekati murid jika suara murid terlalu perlahan. <p><u>Langkah 1.2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat masalah teknikal, “server” agak lambat. • Murid sudah terbiasa dengan sistem/lelaman yang diajar guru. • Guru tidak benarkan murid masuk ke lelaman (log-in) dahulu sama seperti Kitaran 1. • Ada murid yang cuba letakkan jawapan dan baca keseluruhan ayat sebelum memeriksa jawapan dalam Permainan <i>iFlash</i> (murid visual) • Kepelbagaian bagi cara pembelajaran murid. • Proses cara berfikir murid amat ketara melalui proses pemilihan jawapan. <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “<i>Plug in</i>” di hadapan kelas supaya talian internet/”server” lebih baik.
<p><u>Langkah 2.1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaiki rubrik. • Langkah untuk pengajaran menggunakan slaid <i>powerpoint</i> 	<p><u>Langkah 2.1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid lebih terlibat. • Ada murid yang bekerja secara berpasangan untuk



<p>disertakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fon putih kurang jelas. • Guru harus menambahkan penglibatan murid. • Guru baca simpulan bahasa, makna dan ayat (<i>teacher talk</i>). <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Perkataan pada slaid harus silih berganti agar tidak terlalu mengelirukan. ➤ Tiadakan makna simpulan bahasa apabila ayat contoh ditunjukkan. Fon putih tukar, spacing dibaiki. <p><u>Langkah 2.2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rubrik murid diperbaiki. • Murid lebih bertenaga dan dapat dilihat keceriaan murid dengan kerja pasangan interaktif. • Murid berbincang dan dapat berikan sebab mengapa jawapan itu dipilih. • Murid dapat menjawab soalan dan melengkapkan aktiviti dalam tempoh yang diberikan. <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru berikan contoh di layar. 'Print Screen' contoh arahan permainan dan sebagainya. 	<p>memastikan jawapan mereka betul.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sikap saling membantu dapat diketengahkan. • Murid tidak buang masa untuk menghantar respons mereka. <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tunjukkan teks di skrin utama agar murid dapat baca dan tulis komen mereka. ➤ Guru memberi komen selepas aktiviti ini agar ada kesinambungan. <p><u>Langkah 2.2</u></p> <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peruntukkan masa yang lebih panjang kerana murid perlu berfikir tentang sebab dan akibatnya. ➤ "Social Learning Wall" digunakan selepas itu agar tidak mengelirukan murid.
<p><u>Langkah 3:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid boleh berikan idea tetapi kosa kata terhad dan hadapi kesukaran menuliskan idea. • Murid ada selitkan pengalaman 	<p><u>Langkah 3.1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid dapat mengenalpasti dan memperbaiki kesalahan rakan. • Guru menunjukkan gambar



<p>mereka.</p> <ul style="list-style-type: none">• Murid dapat memperbaiki dan menambah idea rakan, berikan arahan dan bergilir-gilir berikan idea.• Murid komen ayat rakan. <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru tayangkan gambar karangan secara keseluruhan.➤ Perkataan/frasa diberikan untuk setiap gambar.➤ Lanjutkan masa kerja kumpulan dari 10 minit ke 15 minit.➤ Tunjukkan kriteria/panduan sebelum menjalankan 'Gallery Walk'.➤ Adakan rubrik untuk 'Gallery Walk'.	<p>dan menyediakan perancah bagi murid menulis cerita.</p> <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Murid harus diberikan masa yang lebih.➤ Murid sentiasa diingatkan menulis simpulan bahasa yang terdapat dalam gambar. <p><u>Langkah 3.2</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ada murid yang boleh mengenal pasti kesilapan penggunaan simpulan bahasa dalam kumpulan lain. Penggunaan 'murah hati', ramai murid kurang pasti akan penggunaannya. Keliru dengan 'hati emas'.• Murid dapat menyarankan cara memperbaiki ayat. Contoh: Tidak boleh mulakan ayat dengan 'kerana'. <p><u>Saranan</u></p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru mengajar semula simpulan bahasa dan menekankan tentang makna 'murah hati'.➤ Guru boleh berikan alternatif simpulan bahasa lain yang boleh digunakan.
--	---



Lampiran 2

Data Rubrik - Kajian Pengajaran 2013

Langkah 1.2 (Kerja Pasangan)	1. Murid dapat menjawab soalan dengan betul. (Permainan iFlash)					Ya √	Tidak									
Respons Murid:	% Murid yang dapat menjawab soalan pada percubaan pertama.															
		Soalan 1	Soalan 2	Soalan 3	Soalan 4	Soalan 5	Soalan 6									
	Kitar 1	60	90	70	70	90	70									
	Kitar 2	100	100	75	100	100	100									
Aktiviti Susulan (Karangan Naratif)	Dapatan Kitar 1 (4ML2) Bilangan Murid - 23															
	Markah	14-15					12-13					8-11				
	Bilangan Murid	0 (0%)					2 (8.7%)					21 (91.3%)				
	Bilangan Simpulan Bahasa yang digunakan	0	1	3	5	> 6	0	1	3	5	> 6	0	1	3	5	> 6
	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	1	3	4	1	
Aktiviti Susulan (Karangan Naratif)	Dapatan Kitar 2 (4ML2) Bilangan Murid – 19 (4 tidak hadir)															
	Markah	14-15					12-13					8-11				
	Bilangan Murid	1 (5.3%)					4 (21.1%)					14 (73.6%)				
	Bilangan Simpulan bahasa yang digunakan	0	1	3	5	> 6	0	1	3	5	> 6	0	1	3	5	> 6
	0	1	0	0	0	0	1	3	0	0	0	1	2	0	0	

