

8

KEBERKESANAN KAEDAH *BYOD* MEMPERTINGKAT KEYAKINAN, PENGLIBATAN DAN KESERONOKAN DALAM PEMBELAJARAN: *BYOD* PERKASA PELAJAR

Julinda Hassan
Julinda_hassan@moe.edu.sg

Muhammad Irwan Jamal
irwan_jamal@ngeeannsec.edu.sg

Sarimah Ahmad
sarimah_ahmad@moe.edu.sg

Sekolah Menengah Ngee Ann

ABSTRAK

Kegentaran, keseganan dan kebosanan merupakan ciri-ciri ketara yang dimanifestasikan oleh para pelajar yang pasif semasa pengajaran di bilik darjah. Kertas ini akan mengetengahkan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan keyakinan dan minat malah, mengubah perspektif para pelajar untuk lebih terlibat secara aktif dalam sesi pelajaran yang dijalankan di bilik darjah. Strategi pengajaran ini menerapkan pendekatan *BYOD* (*Bring Your Own Device*) dan dipandu dengan pedagogi yang memanfaatkan aplikasi-aplikasi telefon bijak dan tablet sebagai wahana pengajaran, pembelajaran dan penilaian. Sinergi dan kesinambungan antara isi, alat dan aplikasi merupakan tunggak utama dalam memastikan kejayaan pendekatan *BYOD*. Melalui strategi ini, teknologi aplikasi telefon bijak dan tablet telah dapat menghidupkan pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Dapatan kajian ini memperlihatkan anjakan perspektif para pelajar bukan hanya dalam keseronokan mempelajari bahasa Melayu, malah juga kerelevanan dan keperluannya dalam membentuk jati diri mereka.

Kata kunci

Teknologi Maklumat, Telefon Bijak, Tablet, Keyakinan, Penglibatan, Keseronokan



PENGENALAN

Sesi perbincangan, sumbang saran dan tanya-jawab sering kali digunakan oleh guru dalam usaha mereka untuk mencungkil respons daripada pelajar. Secara tidak langsung, pendekatan sebegini mengasah kemahiran para pelajar untuk bukan hanya berbahasa Melayu, malah juga membina keyakinan mereka untuk berani berhujah dan berwacana. Namun, ramai pelajar sering mengelak daripada memberi respons mereka ketika guru mengajukan soalan. Dalam menghadapi masalah ini, para guru perlu memikirkan strategi pengajaran yang interaktif, menyeronokkan dan relevan.

Justeru, kertas ini akan mengajukan strategi pengajaran yang mengutarakan pendekatan *Bring Your Own Device (BYOD)* sebagai *stimuli* dan pembelajaran sendiri. Kajian ini mencuba untuk menyalurkan kemahiran teknologi digital para pelajar agar ia dapat disesuaikan dalam pembelajaran mereka. Dapatan kajian ini amat berharga dalam memperlengkap dan memperkasa para pelajar untuk berani menyuarkan pendapat dan lebih terlibat dalam sesebuah sesi pelajaran.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk meneliti keberkesanan kaedah BYOD dalam meningkatkan keyakinan, penglibatan dan keseronokan pelajar dalam pembelajaran.

PERMASALAHAN KAJIAN

Ramai pelajar yang menunjukkan keengganan dan tidak yakin untuk terlibat dalam sesi perbincangan bersama guru mahupun rakan sedarjah. Tanpa memberi peluang dan fokus terhadap soalan-soalan yang diajukan, ramai pelajar yang terus mendiamkan diri lalu mengharapkan rakan-rakan lain memberikan respons di dalam kelas. Penglibatan pelajar yang rendah ini boleh menjejaskan pengajaran dan

pembelajaran bahasa Melayu. Justeru, para pelajar perlu dibimbing dan diberi peluang untuk menyuarakan pendapat mereka melalui aktiviti yang menyeronokkan dan dalam keadaan yang tidak tertekan.

KAJIAN LEPAS

Menurut Norris & Soloway (2011), para pengkaji menyusuri anjakan paradigma para pendidik dan pentadbir sekolah terhadap penggunaan teknologi telefon bimbit dan peralatan elektronik yang dahulunya dianggap sebagai parasit dan pengganggu tetapi kini dijulung sebagai pendorong dan pemangkin pembelajaran di bilik darjah.

Mutchler, Shim & Ormond (2011) pula membentangkan bahawa kuasa aplikasi-aplikasi telefon bijak dalam mempengaruhi pemikiran dan tabiat pembelajaran para pelajar sudah begitu menebal dan mendalam sehingga sesetengah pelajar berasa begitu gelisah jika tidak dapat melakukan pencarian maklumat menerusi *Google* dalam sesebuah sesi pelajaran.

Namun Prensky (2012) bersifat optimis dan mencabar para guru untuk merenung semula peranan teknologi dalam membentuk keperibadian dan pemikiran para pelajar. Beliau mengusulkan agar kebolehan semula jadi para pelajar kini selaku '*digital natives*' tidak boleh diabaikan apatah lagi dibenarkan untuk berfungsi tanpa sebarang panduan. Dengan itu, Marc Prensky menggalakkan para guru untuk memperkasa para pelajar untuk "*acquire digital wisdom*" melalui keserasian mereka dalam alam dalam talian.

KAEDAH KAJIAN

Prinsip utama dalam pendekatan *BYOD* menyentuh perihal tujuan guru dan pelajar yang perlu diselaraskan ketika menggunakan peralatan teknologi seperti *tablet* mahupun telefon bimbit bijak bagi sesebuah sesi pelajaran. Ini bererti bahawa guru dan pelajar turut terlibat dan bertanggungjawab semasa menggunakan pendekatan *BYOD*. Dalam menerapkan pendekatan *BYOD*, guru bertindak selaku fasilitator yang mendorong penglibatan para pelajar melalui platform



alam maya manakala pelajar pula harus bertanggungjawab ketika menggunakan alat teknologi mereka bagi tujuan pendidikan. Setelah prinsip utama *BYOD* ini ditepati, barulah sesi pelajaran dapat dijalankan dengan berkesan dan bermakna. Ciri-ciri Bilik Darjah Abad ke-21 dalam dilihat secara lengkap di **Lampiran 1**.

Salah satu komponen yang menjadi teras kepada pendekatan *BYOD* ini adalah *Learning Analytics* atau Analisis Pembelajaran. Komponen ini merupakan usaha untuk mengumpul data yang relevan dalam pengajaran dan pembelajaran agar dapat ditakrif dan ditafsir perlakuan pembelajaran yang dijalankan guru dan pelajar-pelajarnya. Malangnya, dewasa ini, data yang sering dikumpul dan mendapat perhatian guru dan pentadbir sekolah adalah markah dan skor yang diraih pelajar selepas menduduki kertas peperiksaan mereka. Namun bagi tujuan kajian ini, data-data lain turut diambil kira untuk menentukan tahap penglibatan pelajar dalam kelas. Pendekatan *BYOD* juga menegaskan penggunaan platform media sosial dalam pendidikan. Para pendidik perlu mengakui kuasa penyebaran dan kepengaruhan pelantar ini.

Subjek Kajian

Subjek kajian merupakan empat kelas yang merangkumi para pelajar Menengah satu, dua, tiga dan empat ekspres / lima normal (akademik) pada tahun 2013. Kajian ini melibatkan 94 orang pelajar. Berdasarkan revid Unit Bahasa Melayu dan log perbincangan yang dirakam dalam sesi Komuniti Pembelajaran Profesional atau *Professional Learning Community* (PLC) mendapati cabaran utama ialah bagaimana meningkatkan penglibatan pelajar dalam pembelajaran. Hanya segelintir pelajar yang memberi respons hampir setiap kali guru mengajukan soalan kepada seluruh kelas. Namun, hal ini berbeza jika pelajar diminta untuk mengepos komen-komen mereka di ruang siber dan laman media sosial seperti *Facebook* dan *Twitter*.

Instrumen Kajian

Dalam menilai keberkesanan strategi yang digunakan dalam kelas, guru menilai respons pelajar terhadap soalan-soalan yang diajukan di dalam kelas. Respons tersebut boleh dihasilkan secara

individu, berpasangan mahupun berkumpulan, bergantung kepada jenis aktiviti yang dirancang oleh guru. Dalam meneliti penerimaan pelajar terhadap strategi pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan, borang maklum balas digunakan untuk mengumpul dapatan kajian mengenai respons pelajar.

Prosedur Kajian

Persediaan guru dan pelajar perlulah rapi dan teratur sebelum sebarang sesi pelajaran dijalankan. Guru perlu memastikan bahawa pegawai ICT sekolah sudah dimaklumkan untuk memastikan rangkaian jalur lebar di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengurangkan sebarang masalah teknikal semasa kelas sedang berlangsung.

Sebelum sesi pelajaran bermula, guru juga perlu mempersiapkan pelajar. Pelajar perlu diarahkan untuk telah memuat-turunkan aplikasi-aplikasi yang diperlukan seperti *Socrative*, *QR Reader*, *YouTube*, *Facebook* dan *Kamus Pro 2012* ke dalam telefon bimbit bijak atau *tablet* mereka. Seelok-eloknya, setiap pelajar dapat memuat turun aplikasi-aplikasi percuma ini ke dalam alat-alat teknologi mereka. Namun, jika ada hambatan bagi sesetengah pelajar, mereka digalakkan untuk berkongsi dengan rakan yang mempunyai alat dan aplikasi yang diperlukan. Oleh kerana empat rancangan pelajaran yang berbeza telah digunakan berpandukan pendekatan *BYOD* ini, kertas ini akan membentangkan hanya satu rancangan pelajaran yang memanfaatkan pendekatan tersebut dengan cara yang paling langsung dan mudah.

Bagi set induksi, guru memancarkan beberapa perkataan baharu di skrin komputer. Perkataan-perkataan tersebut dipilih secara sengaja kerana perkataan itu mempunyai kaitan dengan topik yang bakal diajar dan juga bermanfaat bagi pembinaan kosa kata para pelajar. Para pelajar yang pernah menggunakan aplikasi *Kamus Pro 2012* akan terus mencari maksud kekata dan penggunaannya dalam ayat/konteks yang sesuai. Ini boleh mengurangkan masa yang diambil bagi proses penerangan guru.

Kemudian, guru akan meluangkan sedikit masa untuk berbincang dengan para pelajar mengenai makna dan penggunaan

perkataan yang baru dipelajari. Oleh kerana para pelajar sudah mempunyai rujukan, mereka boleh mengutarakan makna perkataan dengan tepat dan menyesuaikan penggunaannya mengikut konteks yang diperlukan. Bagi bahagian pelajaran ini, pelajar digalakkan memberikan respons secara verbal.

Seterusnya, guru akan mengarahkan para pelajar untuk bekerja secara berpasangan. Lalu, guru akan memancarkan kod-kod QR di skrin. Pelajar dikehendaki menggunakan aplikasi *QR Reader* untuk mengimbas kod-kod tersebut. Dengan menggunakan telefon bimbit mereka, pelajar akan mengakses pautan secara sistematik. Mereka diarah mengumpul maklumat daripada artikel-artikel akhbar digital atau video yang berkaitan dengan topik yang bakal diajar. Aktiviti terarah ini membolehkan para pelajar mengumpul seberapa banyak maklumat yang termampu untuk dikongsi dengan para pelajar yang lain.

Kemudian, guru akan mengaktifkan aplikasi *Socrative* yang berupa sebuah aplikasi pengetik (*clicker*) yang interaktif. Para pelajar juga diminta untuk berbuat demikian. Guru akan mengajukan soalan yang berkaitan dengan maklumat yang telah mereka cari melalui kod-kod QR mereka. Oleh kerana terdapat tafsiran yang berbeza, guru akan memastikan setiap pelajar terlibat dalam memberikan respons.

Melalui *Socrative*, setiap pasangan perlu memberikan respons kepada soalan yang diajukan guru dalam talian. Tambahan lagi, mereka juga perlu cepat mencatatkan pendapat mereka kerana gerbang soalan itu sudah dikawal dan ditetapkan oleh guru. Kesemua maklumat yang dimasukkan dalam talian kemudiannya disatukan dan dipaparkan kepada seluruh kelas. Cara ini menyebabkan pelajar lebih prihatin dalam pemilihan dan penggunaan kosa kata yang digunakan.

Selanjutnya, secara berkumpulan pelajar akan mengambil bahagian dalam sebuah kuiz mengenai topik yang baru mereka pelajari. Guru boleh menjalankan kuiz yang dipanggil *Space Race* untuk menilai tahap pemahaman pelajar berdasarkan respons yang diberikan para pelajar. Jika ada kumpulan yang mempunyai masalah untuk menyelesaikan kuiz tersebut, guru boleh mengulangi bahagian pelajaran yang kurang difahami pelajar dan mengenal pasti strategi



yang berbeza untuk menyampaikan pengajarannya dengan lebih berkesan. Akhirnya, sebelum kelas ditamatkan, guru menjalankan aktiviti *Exit Ticket* yang memerlukan setiap pelajar untuk mencatatkan satu perkara yang telah mereka pelajari dalam kelas tersebut.

DAPATAN KAJIAN

Berdasarkan pemantauan dan pemerhatian guru, para pelajar menunjukkan kesungguhan dan penglibatan yang positif ketika menjalani aktiviti-aktiviti yang dirancang oleh guru. Respons dan maklum balas yang diberikan oleh pelajar amat memberangsangkan. Dalam masa yang begitu padat, para pelajar diberikan peluang bagi setiap aktiviti untuk mengutarakan pendapat mereka melalui pelantar siber yang digunakan. Peralatan dan perisian teknologi yang digunakan bagi sesi pelajaran tersebut telah memperkasa pelajar untuk bertanggungjawab atas pembelajaran mereka. Jadual 1 merupakan contoh arahan guru dan respons pelajar .

Jadual 1: Arahan Guru dan Respons Pelajar A

<p>Arahan (secara lisan):</p> <p>Sila baca perkataan-perkataan yang dipaparkan. PENAGIH. SIBERFOBIA. MELELONG. RENCAM.</p> <p>Respons Pelajar A (secara lisan):</p> <p>“<i>Baik semua, mari cari maknanya dalam Kamus Pro.</i>”</p>

Melalui respons yang dipetik di atas, guru hanya perlu memancarkan sesuatu di skrin untuk mencetus tindakan yang selanjutnya daripada para pelajar. Maka, jika dilaksanakan dengan jelas, set induksi sebegini boleh dijadikan rutin seharian bagi para pelajar di kelas.

Selain itu, pelajar juga dapat menjalankan aktiviti pelajaran secara sendiri dengan mengimbas kod QR yang diberi guru. Setelah mengikuti arahan yang diberi, para pelajar juga menggunakan masa

yang diperuntukkan oleh guru untuk menyediakan respons bagi soalan yang disalurkan melalui aplikasi *Socrative*. Contoh arahan guru dan respons pelajar menggunakan aplikasi *Socrative* seperti dalam Jadual 2.

Jadual 2: Arahan Guru dan Respons Pelajar B

Soalan (via *Socrative*):

Kaitkan perkataan yang kamu pelajari tadi dengan video yang baru kamu tonton.

Respons Pasangan B (via *Socrative*):

“Kami menggunakan perkataan penagih daripada perkataan-perkataan yang diberi tadi. Ini kerana video yang kami tonton menunjukkan kisah seorang remaja yang juga seorang penagih Internet. Obsesi remaja itu begitu teruk sehingga dia makan dan minum di hadapan komputernya. Dia hanya berdiri daripada kerusi komputer untuk ke tandas. Tapi Cikgu betul ke perkataan penagih Internet?”

Dengan menilai respons di atas, didapati usaha pelajar untuk menterjemahkan istilah bahasa Inggeris (*Internet addict*) kepada padanannya dalam bahasa Melayu iaitu penagih Internet. Ini menunjukkan bahawa para pelajar dapat membuat kaitan dan huraian mereka dengan lebih pantas apabila respons mereka dilahirkan secara dalam talian. Malah, mereka juga tidak berasa segan untuk bertanya sama ada istilah 'penagih Internet' itu betul atau sebaliknya. Selain itu, para pelajar juga melahirkan rasa puas hati terhadap kaedah pembelajaran sebegini. Pelajar juga begitu serasi dengan pendekatan yang digunakan kerana diberi peluang untuk terlibat sama dalam proses pembelajaran pada sesi tersebut.

Respons di Jadual 3 mengutarakan perkara-perkara yang dinyatakan ini.



Jadual 3: Arahan Guru dan Respons Pelajar C, D dan E

Pelajar C:

“Saya mahu gunakan Socratic dengan lebih kerap!”

Pelajar D:

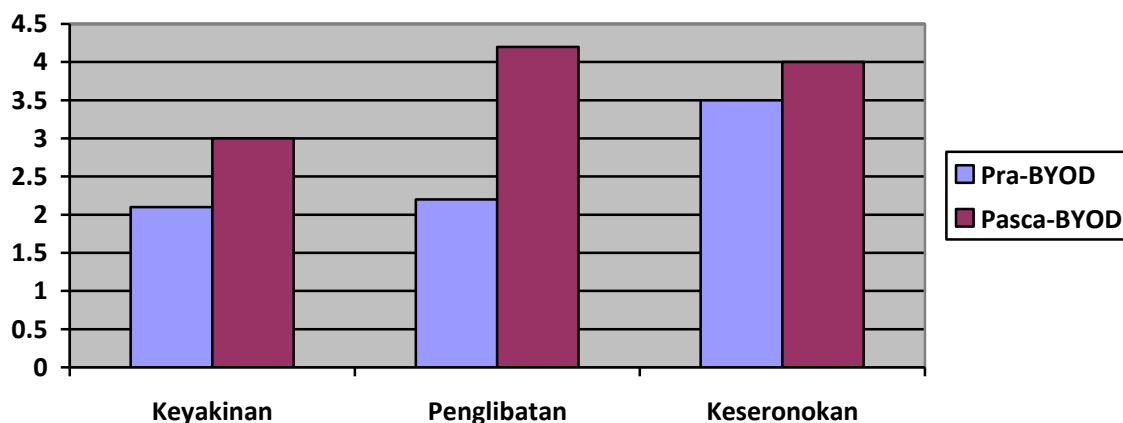
“Saya suka sesi pelajaran ini kerana saya dapat gunakan telefon bimbit saya. Siapa sangka yang kita boleh buat sebegitu di dalam kelas?”

Pelajar E:

“Saya rasa bahawa dengan menggunakan Socratic, setiap pelajar boleh terlibat dalam pelajaran. Mereka dapat berikan sumbangan mereka terhadap pelajaran tanpa rasa malu. Cikgu pun boleh lihat sama ada jawapan kita menepati soalan yang diberi itu.”

Bersandarkan borang maklum balas yang diberikan, pelajar mengakui keberkesanan dan elemen keseronokan yang ada dalam sesi-sesi tersebut. Rajah 2 menunjukkan respons pelajar merentas keempat-empat kelas.

Rajah 2: Maklum Balas Pelajar Mengenai Pendekatan *BYOD* dalam Pembelajaran Bahasa Melayu



Secara keseluruhan, usaha ini menunjukkan peningkatan keyakinan, penglibatan dan keseronokan dalam pembelajaran. Terdapat anjakan dan loncatan yang signifikan bagi penglibatan pelajar dalam sesi pelajaran yang dijalankan. Ini menunjukkan bahawa dengan adanya platform dan persekitaran pembelajaran yang sesuai bagi para pelajar, mereka akan lebih terangsang untuk melibatkan diri dalam pelajaran. Oleh itu, membina keyakinan pelajar dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berkesan.

KESIMPULAN

Cabaran-cabaran yang mewarnai perjalanan kajian ini agak rumit dan berguna buat renungan dan tindakan pasukan pengkaji. Pertama, sesetengah pelajar terlalu bergantung kepada aplikasi yang digunakan, khususnya *Kamus Pro 2012*. Terdapat juga beberapa pelajar yang bertanya sama ada mereka boleh menggunakan aplikasi tersebut sebagai rujukan dalam peperiksaan kelak. Justeru, penggunaan aplikasi tersebut perlu dihadkan penggunaannya agar tidak disalahgunakan oleh pelajar.

Tambahan lagi, masalah pengemaskinian perisian *Socrative* turut timbul dalam kajian ini. Demi menangani masalah ini, guru



memastikan agar pelajar memuatturunkan versi aplikasi yang terkini untuk digunakan dalam sesi pelajaran yang mendatang. Selain itu guru perlu menegur pelajar mengenai mutu bahasa yang digunakan di alam maya. Walaupun pelajar menghormati adab dan etika berbahasa di ruang siber, mereka masih kurang peka dan teliti dari segi ejaan, tanda tanya, singkatan dan lain-lain lagi. Guru memberikan maklum balas kepada pelajar untuk memperbaiki kesilapan menerusi aplikasi *Socrative* dan leلمان rangkaian sosial yang lain. Daripada dapatan kajian yang dikumpulkan, guru akan meneruskan penggunaan pendekatan *BYOD* dengan memperbaiki dan mengemas kini aspek yang ditimbulkan dalam dapatan kajian.

Nota:

Guru-guru berikut turut terlibat dalam kajian yang dijalankan.

1. Nurulhuda Ab Hamid

RUJUKAN

Mutchler, L., Shim, J. & Ormond, D. (2011). *Exploratory Study on Users' Behaviour: Smartphone Usage*. Mississippi: Mississippi State University.

Norris, C. & Holoway, E. (2011). *From banning to BYOD: This inevitable shift is at the heart of school change*. Los Angeles: Professional Media Group LLC.

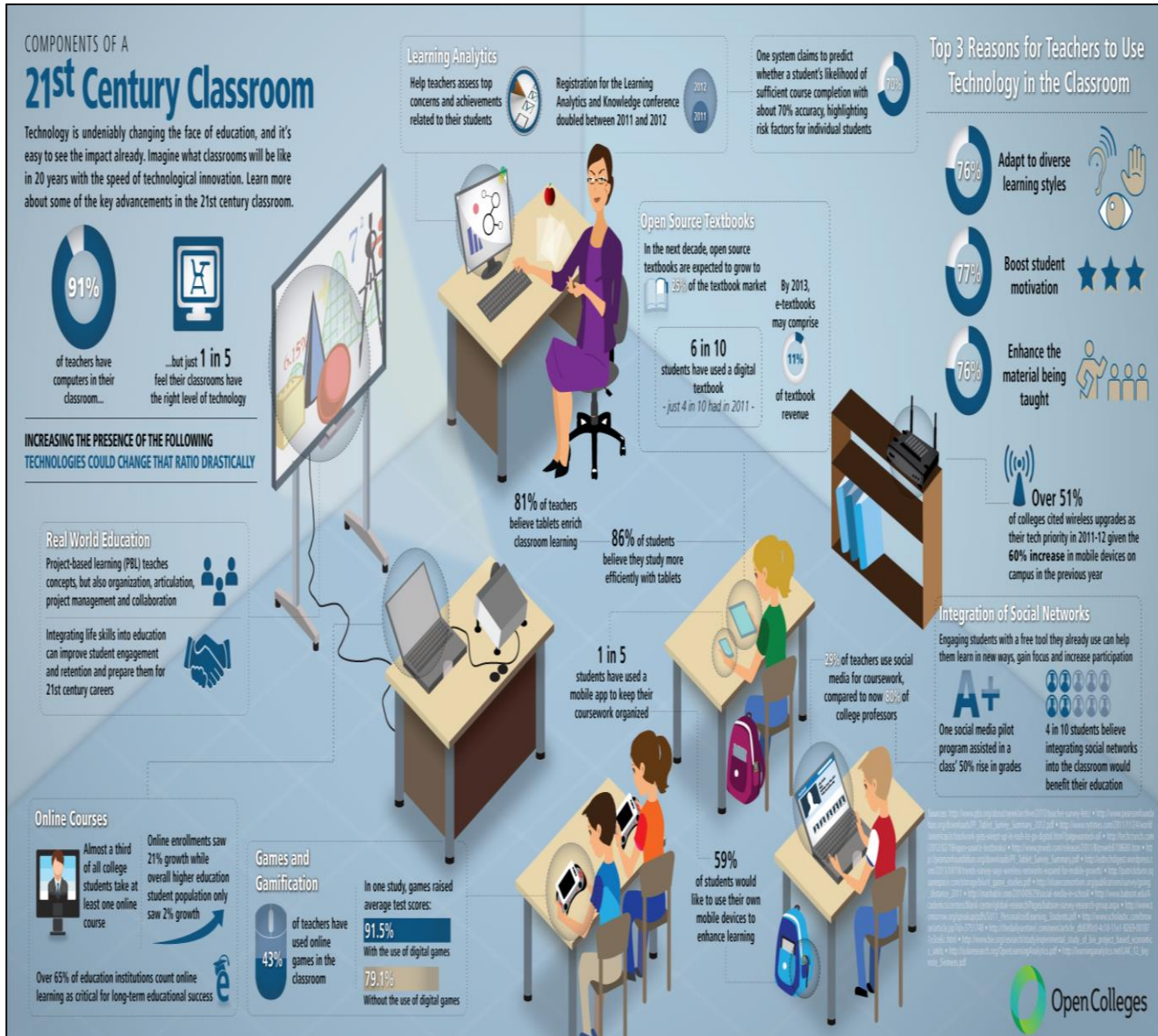
Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Thousand Oaks: Corwin.

Sumber Elektronik

Components of a 21st Century Classroom. Lenovo K-12 Education: Best Practices for K-12 Education Technology. Diakses dan dimuat turun dari <http://www.k12educationtechnology.com/2012/07/23/91-teachers-computer-access-infographic/> pada 5 April 2013.



Ciri-Ciri Bilik Darjah Abad ke-21



Nota: Pendekatan *Bring Your Own Device (BYOD)* dipetik dan diubah suai daripada *Lenovo K-12 Education: Best Practices for K-12 Education Technology*. Diakses dan dimuatturun dari <http://www.k12educationtechnology.com/2012/07/23/91-teachers-computer-access-infographic/> pada 5 April 2013.