

9 **KEBERKESANAN KAEDAH D.M.A. MEMBINA WATAK DINAMIS DALAM KARANGAN NARATIF**

Maznah Md Rashid
maznah_md_rashid@moe.edu.sg

Ramna Johana
ramna_johana@moe.edu.sg

Sekolah Menengah St. Hilda's

ABSTRAK

Peluang menerapkan peristiwa realistik dan kebebasan mengolah arah cerita sering dijadikan landasan untuk menulis karangan jenis Naratif. Namun, hasil karangan pelajar kerap kali hambar akibat gambaran watak yang tidak dinamis. Watak merupakan penggerak utama plot sesebuah karangan naratif yang sekaligus juga bertindak sebagai faktor penyumbang kepada mutu dan keberkesanan penceritaan. Kertas ini akan mengetengahkan strategi pengajaran dalam usaha untuk mewujudkan watak dinamis melalui Dialog, Monolog dan Aksi (D.M.A) untuk menggerakkan plot karangan Naratif para pelajar. Strategi pengajaran yang dibentuk mengaplikasikan pendekatan pengajaran pembezaan, penggunaan ICT, Kod QR dan juga menggunakan rutin berfikir untuk aktiviti berkumpulan. Dapatan prakajian dan pascakajian menunjukkan terdapat peningkatan dalam hasil kerja pelajar dengan adanya olahan cerita yang lebih menarik.

Kata Kunci

Pengajaran Pembezaan, ICT, Kod QR, Rutin Pemikiran



PENGENALAN

Karangan naratif yang baik terbina daripada mutu bahasa dan olahan jalan cerita yang menarik serta berkesan. Jalan cerita digerakkan oleh watak-watak yang saling berhubung dalam sesuatu cerita. Para pelajar berupaya menulis sebuah karangan naratif yang lengkap tetapi sering gagal menghidupkan watak dalam cerita. Oleh itu, karangan pelajar menjadi mendatar dan tidak menarik tanpa unsur-unsur seperti dialog, monolog atau gambaran jelas mengenai aksi watak. Pengajaran pembezaan, ICT, Kod QR dan rutin berfikir telah digunakan bagi mempertingkatkan hasil penulisan pelajar.

TUJUAN KAJIAN

Fokus pengajaran yang hendak dipertingkatkan ialah untuk mewujudkan watak dinamis dalam karangan naratif pelajar melalui penggunaan dialog, monolog dan aksi watak.

Tujuan Kajian ini seperti yang berikut:

1. mengukur keberkesanan wadah berteraskan ICT sebagai pemangkin proses pembelajaran pelajar;
2. menggilap kemahiran pelajar dalam mewujudkan watak dinamis dalam karangan naratif; dan
3. membandingkan hasil prakajian dan pascakajian sebagai pengukur tahap pemerolehan kemahiran menulis pelajar.

Profil pelajar kini adalah terdiri daripada golongan yang celik teknologi maklumat. Pelajar kini lebih terdorong jika diberi peluang untuk belajar secara sendiri dengan menggunakan teknologi. Maka diharapkan penggunaan teknologi dalam pengajaran ini akan menjadi pemangkin proses pembelajaran para pelajar.

PERMASALAHAN KAJIAN

Sejak dari peringkat Menengah 1 lagi, para pelajar telah terdedah kepada pelbagai jenis karangan seperti naratif, deskriptif dan ekspositori. Dalam proses menulis, pelajar berpeluang mencungkil kemahiran penulisan mereka melalui penerapan pemikiran kritikal dan kritis serta kreatif masing-masing di samping menggunakan laras bahasa yang bersesuaian. Karangan jenis deskriptif dan naratif merupakan dua jenis karangan yang menjadi pilihan popular dalam kalangan pelajar.

Ramai pelajar berpendapat bahawa adalah lebih mudah untuk menulis kedua-dua jenis karangan ini berbanding dengan jenis ekspositori yang memerlukan tahap penguasaan bahasa yang baik dan pengetahuan sedia ada yang beragam dan mendalam tentang isu semasa. Ditambah pula dengan profil pelajar yang bukan pembaca yang luas, karangan ekspositori langsung tidak diminati oleh para pelajar. Melalui pengamatan hasil kerja para pelajar, pelajar tidak dapat mengolah cerita dan menggambarkan watak dengan baik. Hasilnya, karangan pelajar lebih condong ke arah menulis rentetan peristiwa dan tidak melibatkan hal-hal yang berkaitan dengan pembinaan watak. Dalam menangani masalah ini, guru perlu memikirkan strategi pengajaran yang menarik, bersesuaian dengan minat pelajar.

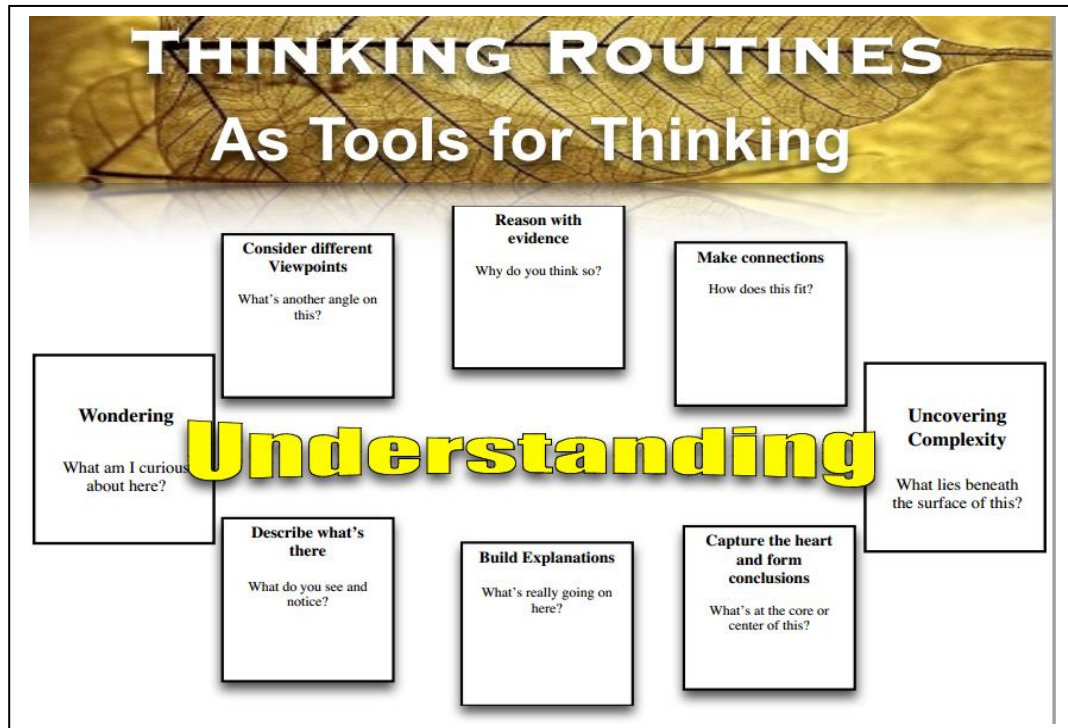
KAJIAN LEPAS

Menurut Carol Ann Tomlinson (2001), pendidik dapat memastikan bagaimana seseorang pelajar itu belajar. Guru juga dapat mewujudkan kepelbagaian dalam pengajaran melalui kandungan isi pengajaran, proses pengajaran dan produk dengan mengambil kira minat, kesediaan dan profil pelajar. Berdasarkan pendekatan ini, guru merancang penyampaian pembelajaran yang bersesuaian dengan tahap keupayaan pelajar supaya pembelajaran mencapai objektif yang disasarkan.

Ron Ritchhart (2006) menyatakan bahawa *Thinking Routine* atau rutin pemikiran merupakan wadah yang unik dan boleh diaplikasikan merentasi peringkat pelajar, konteks dan subjek

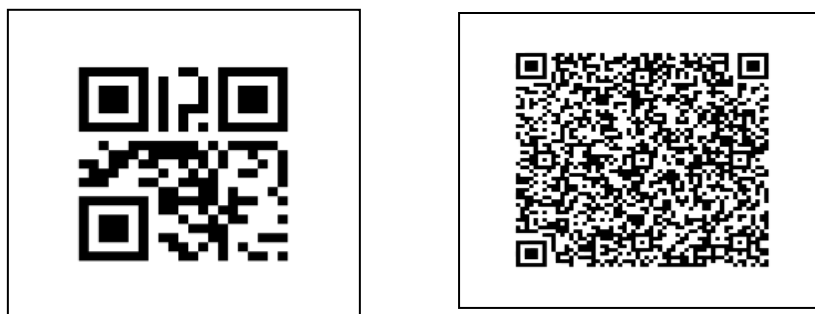
pengajaran. Rutin pemikiran bukan sahaja boleh diserapkan ke dalam aktiviti pembelajaran tetapi juga boleh berfungsi sebagai alat yang menjurus kepada objektif pengajaran guru. Menurut Ritchhart lagi, rutin pemikiran bersifat fleksibel yang membolehkan guru mencorak atau mengubah pengajaran mengikut tahap dan cara pembelajaran para pelajar.

Rajah 1: Rutin Pemikiran oleh Ron Ritchart (2006)



Kod QR digunakan sebagai alat ICT yang mampu menjalinkan penggunaanya dengan laman web dan laman video yang diterapkan ke dalam kod tersebut. Alat ini digunakan dalam aktiviti berkumpulan untuk memanfaatkan penggunaan alat yang rata-rata dimiliki ramai pelajar iaitu telefon bimbit bijak atau *phablet*.

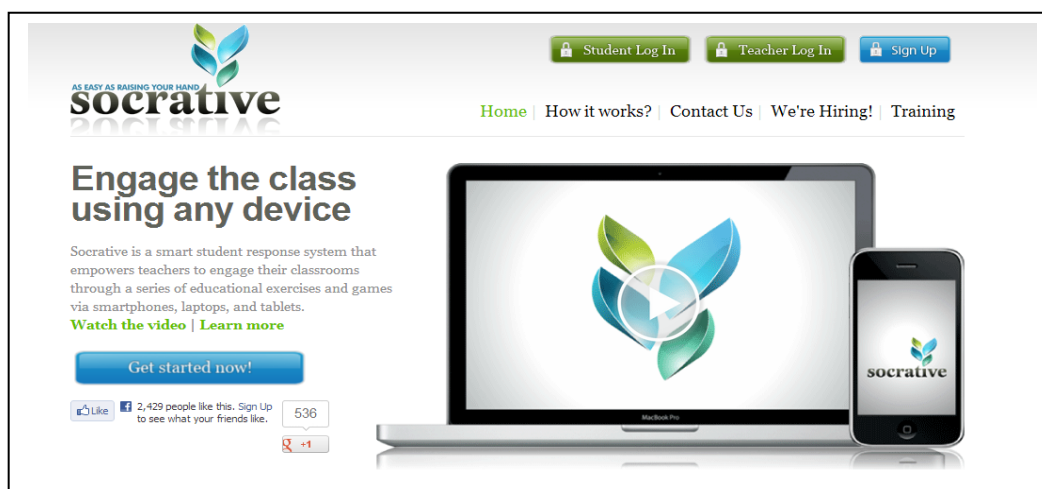
Rajah 2: Kod QR atau Quick Respose versi 1 dan 10



Kod QR digunakan sebagai wadah pelajar memperoleh klip video yang telah guru muat naikan ke laman youtube. Dengan cara ini, guru bukan sahaja dapat memaksimumkan penggunaan masa pelajaran tetapi guru juga dapat memanfaatkan teknologi.

Seiringan dengan penggunaan Kod QR, guru juga memanfaatkan sofwe aplikasi *Socrative*. Aplikasi *Socrative* ini telah dicipta untuk membolehkan guru meluaskan corak pengajaran, penilaian mahupun cara pengumpulan data atau respon pelajar secara langsung menerusi laman dan aplikasi mereka. Sofwe aplikasi ini merupakan sebuah sistem respon pelajar yang bijak yang membolehkan guru mendapatkan data, respon atau jawapan pelajar secara serta-merta.

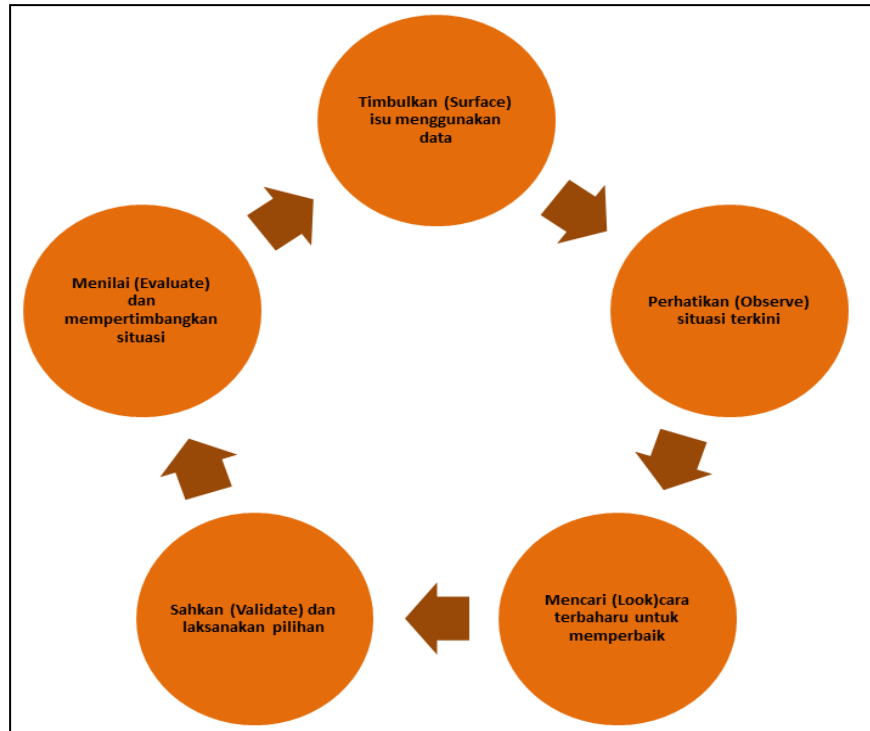
Rajah 3: Lelaman *Socrative* – Aplikasi mengumpul respon pelajar



KAEDAH KAJIAN

Proses inovasi **S.O.L.V.E.** telah digunakan oleh guru dalam merangka kajian yang dijalankan. Alat inovasi ini bertindak sebagai pendekatan seluruh sekolah ini, memberi ruang kepada guru-guru untuk mengenal pasti permasalahan lalu membuat inovasi untuk menangani permasalahan tersebut.

Rajah 1: Rangka kerja **S.O.L.V.E**



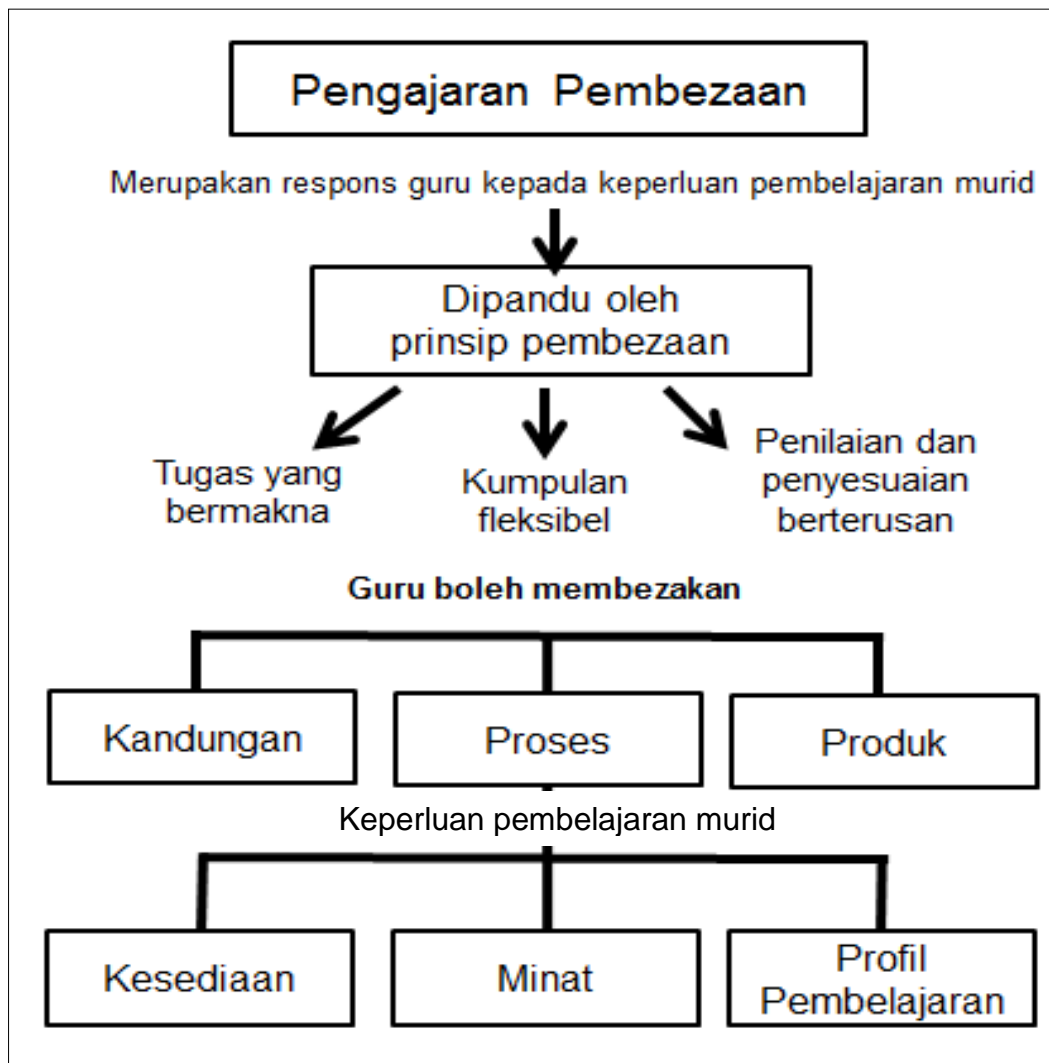
SOLVE telah digunakan secara aktif terutama sekali bagi para pelajar di peringkat Menengah 3 yang kini sedang dalam proses melaksanakan projek *Service Learning* mereka. Secara ringkas, guru menggunakan rangka kerja penggalak inovasi ini berpandukan langkah-langkah berikut:

1. Mengenalpasti permasalahan yang wujud berasaskan data yang dikumpul (S);
2. Memantau situasi dengan memberi tumpuan kepada corak pembelajaran subjek kajian (O);
3. Mencari dan menjana idea serta cara untuk mempertingkatkan keadaan sedia ada (L);
4. Mengesahkan kebolehtadbiran cara-cara yang dijana lalu menjalankannya (V); dan
5. Menilai keberkesanan cara-cara yang dijalankan (E).

Bertolak dari alat inovasi ini, guru merangkakan kajian dengan meneliti kajian lepas dan kaedah-kaedah yang relevan.

“*Differentiated Instructions*” atau lebih dikenali sebagai *DI*, merupakan strategi pembelajaran yang membenarkan guru untuk mencapai objektif pengajaran yang optimal dalam konteks keupayaan pelajar yang rencam.

Rajah 2: Pendekatan Pembezaan



Dipetik daripada “*The Differentiated Classroom: Responding to the needs of all learners*” oleh Carol Ann Tomlinson (1999).

Pengaplikasian strategi pengajaran yang berteraskan rangka kerja *Differentiated Instructions* dan ICT – aplikasi *Socratic* dan kod video sebagai alat rangsangan dan pembelajaran sendiri, telah dijadikan fokus kajian dan kertas kerja ini. Melalui pengendalian strategi, guru dapat memanfaatkan pedagogi DI yang efektif berserta kemahiran teknologi maklumat para pelajar. Selain itu, guru juga memanfaatkan *Thinking Routine – “What makes you say that?”* sebagai landasan perbincangan pelajar dan pembentang mereka.

Understanding thinking routine atau memahami rutin pemikiran telah digunakan dalam menilai pemahaman pelajar semasa pembentangan berkumpulan dijalankan dan juga sebagai landasan pelajar menyelesaikan latihan berkumpulan yang disediakan guru. Para pelajar telah terlibat dalam aktiviti yang berbentuk analisa, andaikan dan buktikan. Maka untuk mewajarkan jawapan yang diberi, pelajar perlu mempunyai bukti dari klip video yang ditonton dan menyelesaikan latihan berkumpulan dengan berpandukan rutin pemikiran yang dipilih guru.

Kaedah pengumpulan data yang digunakan ialah melalui cara formatif - maklum balas rakan sebaya dan juga perbandingan hasil karangan pelajar prakajian dan pascakajian.

Subjek Kajian

Subjek kajian merupakan pelajar-pelajar dari kelas Menengah 2 pada tahun 2013. Mereka adalah para pelajar yang mengambil Bahasa Melayu dalam aliran Ekspres. Terdapat sejumlah 11 orang pelajar yang terlibat dalam kajian ini. Mereka dibahagikan kepada tiga kumpulan berdasarkan tahap keupayaan masing-masing; *HA – Higher Ability*, *MA – Medium Ability* dan *LA – Low Ability*. Merujuk Peperiksaan Akhir Tahun 2012 bagi komponen karangan naratif, rata-rata subjek kajian mendapat markah yang rendah bagi bahagian isi. Didapati karangan murid tidak atau kurang mengandungi unsur-unsur yang dapat menghidupkan watak iaitu dialog, monolog dan gambaran aksi watak.



Instrumen Kajian

Kajian ini berlandaskan rangka kerja DI yang digerakkan pembelajarannya melalui peralatan ICT – aplikasi *Socrative* dan terapan video dalam bentuk kod. Guru akan menilai hasil kerja pelajar secara individu. Data prakajian sudah diperoleh melalui karangan pelajar tahun lalu. Data pascakajian dikumpulkan selepas kajian ini selesai pada akhir Penggal 1. Catatan yang dikumpulkan daripada guru pemantau semasa kajian berlangsung direkodkan sebagai salah satu dapatan kajian.

Respons yang diberikan oleh pelajar menerusi aplikasi *Socrative* diteliti. Penerimaan pelajar terhadap strategi pengajaran yang dijalankan diteliti dan dianalisis.

Prosedur Kajian

Pelajar dibahagikan mengikut kumpulan berdasarkan ujian diagnostik dan latihan karangan mingguan sebelum kajian dijalankan. Biarpun kumpulan pelajar ditentukan oleh guru, para pelajar tidak mengetahui mereka telah dikumpulkan mengikut kumpulan tertentu. Rasionalnya, guru tidak mahu keyakinan diri pelajar terjejas terutama sekali bagi mereka yang dikumpulkan ke dalam kumpulan LA. Pelajar hanya diberitahu bahawa perbezaan corak kerja kumpulan ialah berdasarkan jumlah pelajar dalam setiap kumpulan.

Pengajaran terbahagi kepada 2 bahagian – aktiviti bersama dan aktiviti berkumpulan.

Jadual 3: Kepelbagaian aktiviti berkumpulan bagi pelajar-pelajar HA, MA dan LA

<u>Kumpulan HA</u> (3 orang)	Kumpulan MA (i) (3 orang)	Kumpulan MA (ii) (3 orang)	Kumpulan LA (2 orang)
Aktiviti:	Aktiviti	Aktiviti	Aktiviti
<i>Analisa & Buktikan</i>	<i>Catatkan & Buktikan</i>	<i>Catatkan & Buktikan</i>	<i>Padankan & Buktikan</i>



Sebelum pengajaran bermula, guru memastikan para pelajar sudah memuat turun aplikasi *Socratic Student* dan *QR Reader* di dalam telefon bimbit bijak mereka. Untuk mengawal penggunaan telefon bimbit ketika kerja berkumpulan berlansung, setiap kumpulan hanya memerlukan satu telefon bimbit sahaja yang mempunyai khidmat 3G.

Bagi set induksi, guru memaparkan sedutan klip video dan dari klip itu guru susuli dengan beberapa soalan seperti:

1. Siapakah watak-watak dalam klip tersebut?
2. Pada pendapat kamu, bagaimana sikap watak dan apakah perasaannya?
3. Bagaimana kamu dapat buktikan pernyataan kamu?

Pelajar digalakkan untuk memberikan respons secara lisan. Seterusnya, guru mengaitkan respon pelajar dengan fokus pengajaran. Guru memfokuskan kepada aspek dialog, monolog dan aksi watak kerana inilah di antara unsur-unsur yang sering digunakan dalam karangan naratif untuk menghidupkan watak.

Untuk mengelakkan pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru, pelajar dilibatkan sama ke dalam aktiviti mini yang disiapkan guru semasa sesi penerangan. Ketika menjelaskan monolog, para pelajar diberikan sebuah senario lalu diminta menaipkan monolog mereka di aplikasi *Socratic Student*. Respon mereka secara langsung terpancar di ruangan layar guru dan semua pelajar dapat meneliti respon rakan-rakan. Cara ini sangat berkesan bagi menggalakkan penglibatan aktif setiap pelajar.

Setelah menjalankan sesi penerangan, pelajar memulakan aktiviti berkumpulan. Dalam aktiviti ini, pelajar mengimbas kod yang diberi lalu menonton klip video yang diterapkan ke dalam kod tersebut. Penggunaan Kod ini dapat meringkaskan pembelajaran yang memerlukan alat ICT dan mengelakkan rebutan penggunaan makmal komputer. Selari dengan pengajaran pembezaan, setiap kumpulan mempunyai klip video dan latihan yang berbeza.



Seterusnya, pelajar membentangkan hasil kerja mereka. Guru menggunakan kaedah pembentangan lintas galeri. Dengan cara ini, kesemua pelajar berpeluang untuk ikut serta dan memenuhi keperluan pelajar yang kinestetik. Pembentangan dan hasil kerja kumpulan dinilai menggunakan rubrik penilaian oleh rakan-rakan yang lain. Mereka menampalkan pelekat bintang pada setiap pembentangan yang mereka rasakan menepati kriteria yang ditentukan oleh guru.

Maklum balas pelajar mengenai sesi pembelajaran yang dilangsungkan disalurkan melalui aplikasi *Socrative*. Data maklum balas mereka akan dikumpulkan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan pemantauan dan latihan pascakajian yang dijalankan, pelajar menunjukkan sikap proaktif ketika pelajaran dijalankan dan mampu menuliskan sebuah karangan naratif yang baik dari segi penceritaan plot. Mereka memberi respons yang baik ketika fasa pertama pengajaran dijalankan dan telah menunjukkan daya kreativiti yang menggalakkan semasa melaksanakan aktiviti berkumpulan.

Melalui kuiz mini dijalankan pada tahap awal pengajaran berjaya menarik perhatian pelajar dan sekaligus memberi peluang kepada pelajar untuk menggunakan pengetahuan sedia ada mereka. Selain itu, guru dapat mencungkil tahap pemahaman pelajar dan menilai sejauh mana mereka telah memperoleh pengetahuan yang pernah didedahkan kepada mereka sebelumnya.

Selain penggunaan kuiz, sepanjang penjelasan guru pelajar dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Pelajar perlu menaipkan monolog berdasarkan senario yang diberikan. Guru menjelaskan definisi dan bentuk monolog dalam karangan. Menurut penelitian guru, 100% pelajar dapat memberikan monolog yang tepat bagi senario yang diberikan tetapi belum memahami cara menuliskan monolog tersebut dalam bentuk yang tepat.



Produk akhir pengajaran ini ialah pelajar menghasilkan sebuah karangan naratif. Dapatan kajian menunjukkan terdapat peningkatan pencapaian pelajar. Sila rujuk Jadual 2.1 and 2.2.

Jadual 2.1: Markah Isi Karangan Pascakajian

Band 1 Penulisan Esei (16-20)	Band 2 (Atas) Penulisan Esei (13-15)	Band 2 (Bawah) Penulisan Esei (11-12)	Band 3 (Atas) Penulisan Esei (8-10)
-	-	55% - 11m 18% - 12m	27% - 10m

Jadual 2.2: Markah Isi Karangan Poskajian.

Band 1 Penulisan Esei (16-20)	Band 2 (Atas) Penulisan Esei (13-15)	Band 2 (Bawah) Penulisan Esei (11-12)	Band 3 (Atas) Penulisan Esei (8-10)
18% - 16m	45% - 13m 19% - 15m	18m – 12m	-

Hasil daripada prakajian dan pascakajian telah membuktikan keberkesanan strategi yang digunakan. Dapatan pascakajian menunjukkan peningkatan pada mutu penceritaan karangan naratif pelajar. Bagi hasil karangan poskajian, pelajar dapat menulis sebuah cerita yang dapat menggambarkan perasaan yang dirasai watak dan sikap watak melalui penggunaan dialog, monolog atau aksi pelajar. Rata-rata semua pelajar termasuk pelajar LA, dapat mengolah cerita dengan baik dan tidak bercorak seakan sebuah penceritaan semula sebuah peristiwa yang dilihat, dialami atau didengar tanpa adanya komunikasi antara watak atau gambaran konflik dalaman watak utama. Penceritaan mereka juga bersifat lebih realistik dan ada interaksi antara satu watak dengan watak yang lain. Secara keseluruhannya, watak-watak dalam cerita menjadi lebih 'hidup' dan ini menjadikan karangan mereka lebih seronok dibaca.



Perkara ini membuktikan bahawa strategi ini mampu dicerna pelajar dan mudah untuk diaplikasikan pada tahap mereka. Penerimaan pelajar amatlah penting agar menjadi kayu ukur bagi guru dalam menjalankan strategi pengajaran yang sama dengan kumpulan pelajar yang lain.

Secara keseluruhan, strategi pengajaran dan pembelajaran yang digunakan telah berjaya memberikan kesan yang positif kepada para pelajar. Pelajar juga dapat melihat manfaat pengajaran. Melalui maklum balas-maklum balas di atas, dapat dilihat bahawa para pelajar sangat menggemari penggunaan IT dijadikan wadah pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan IT yang membolehkan pelajar meneroka dan membuat kesimpulan akan pasti memperkasakan mereka memperoleh ilmu dengan lebih kreatif dan berkesan.

Pelajar meraih banyak manfaat daripada kajian yang dijalankan. Antara manfaat yang diperolehi pelajar ialah mereka dapat:

1. menggunakan monolog, dialog & aksi watak dalam penulisan;
2. belajar bekerjasama dalam melaksanakan tugas secara berkumpulan;
3. menggunakan teknik yang dipelajari bagi tujuan peperiksaan;
4. memperbaiki cara penulisan karangan;
5. meluaskan pengetahuan menerusi perbincangan kumpulan; dan
6. memanfaatkan penggunaan IT bagi merangsang pembelajaran mereka dalam bahasa Melayu.

KESIMPULAN

Dalam era ICT kini, para pelajar semakin terdorong untuk belajar sekiranya corak pembelajaran berlandaskan wadah ICT. Penggunaan aplikasi *Socrative* telah mendapat sambutan yang sangat baik oleh subjek kajian dan penggunaannya bakal diluaskan kepada para pelajar lain.



Dalam menjalankan kajian ini, terdapat beberapa cabaran yang kami hadapi. Pertama, memastikan guru tidak bertindan dalam menyampaikan pengajaran. Secara lazimnya, guru akan mempunyai andaian bahawa semua pelajar boleh menulis karangan naratif dengan menggunakan dialog dan monolog sebagai penggerak watak dalam cerita. Namun, perkara yang dianggap remeh inilah yang kurang diberi perhatian guru sehingga pelajar hanya dapat ilmu yang diajarkan pada tahap luaran sahaja tanpa mengetahui fungsi penggunaan dialog dan monolog dalam karangan.

Kedua, dalam pengajaran ICT yang menggunakan telefon bimbit bijak, guru pasti berdepan dengan golongan pelajar yang tidak mempunyai alat tersebut. Maka, guru telah mengatasi cabaran ini dengan cuba menggolongkan pelajar yang terjejas ke dalam kumpulan yang bertahap sama (HA, MA & LA) dan pada masa yang sama mempunyai telefon bimbit bijak.

Ketiga, guru juga telah menghadapi masalah internet jalur lebar atau 3G yang ada pada telefon bimbit pelajar. Memandangkan sekolah tidak menyediakan internet wayarles untuk kegunaan para pelajar, guru perlulah mendapatkan beberapa orang pelajar untuk berkongsi *hotspot*. Sekiranya masalah ini tidak terlebih dahulu ditangani, pengajaran ini tidak dapat dijalankan dengan sempurna kerana intipati pengajaran memerlukan pelajar untuk menonton video dari laman web yang dipilih guru.

Biarpun banyak cabaran dan perkara yang perlu dipertimbangkan guru sebelum pengajaran dijalankan, pencapaian dan minat pelajar yang memberangsangkan telah memberikan para guru pengkajian untuk meneruskan pengajaran berteraskan IT dan mencari idea-idea inovatif lain untuk menangani masalah yang dialami pelajar dalam subjek ini.

RUJUKAN

Carol Ann Tomlinson (2001) *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*

Ritchhart, Ron, Patricia Palmer, Mark Church, dan Shari Tishman (2006). "Thinking Routines: Establishing Patterns of Thinking in the Classroom." Paper presented at the AERA, San Francisco 2006.

Tomlinson, C., & McTighe, J. (2006) *Integrating Differentiated Instruction and Understanding by Design: Connecting Contents and Kids*.

Sumber Elektronik

Differentiation in classroom. Dipetik dari
<http://differentiatedlearning.wordpress.com/2011/07/22/differentiation-flow-chart/>

<http://www.socrative.com>

Project Zero Classroom at the Harvard Graduate School of Education Programs in Professional Education. Dipetik dari
<http://pz.harvard.edu>

Ron Ritchhart presentations: Thinking Routines for secondary level.
Dipetik dari
http://www.ronritchhart.com/Presentations_files/Thinking_Routines%20Intro%20for%20Secondary.pdf