

Meningkatkan Kemahiran Interaksi Lisan Pelajar Menggunakan Taksonomi Bloom

Siti Nadiyah Idris

siti_nadiyah_binte_idris@schools.gov.sg

Siti Farhana Abdullah

siti_farhana_abdullah@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Woodgrove

Abstrak

Pelajar Menengah 3 Normal Teknikal didapati mempunyai kesukaran berinteraksi secara lisan. Keupayaan mereka berinteraksi secara lisan menjejaskan kelakonan mereka dalam peperiksaan. Kebimbangan ini akan meruncing kerana pelajar akan menduduki peperiksaan GCE Peringkat 'N' tahun hadapan. Kajian ini dijalankan untuk melihat keberkesanan proses kognitif Taksonomi Bloom dan rakaman video dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan interaksi lisan mereka. Kajian ini melibatkan 20 pelajar Menengah 3 Normal Teknikal (NT). Dengan mengaplikasikan Taksonomi Bloom diharapkan dapat menyokong pelajar meningkatkan penguasaan interaksi lisan mereka. Dapatan awal menunjukkan pelajar yang sebelum ini tidak mampu berinteraksi secara lisan dengan baik dan berstruktur telah dapat dibantu melalui proses kognitif Taksonomi Bloom.

Kata Kunci:, Taksonomi Bloom, kemahiran interaksi lisan, rakaman video

PENGENALAN

Guru memberi fokus kepada kemahiran berfikir secara kritikal dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bahasa Melayu dan PdP kemahiran lisan di dalam kelas. Hal ini selaras dengan matlamat Kementerian Pendidikan (MOE) dalam menyemai kemahiran abad ke-21 dalam PdP. Secara ringkas kemahiran abad ke-21 membina pelajar yang berkeyakinan, berdaya bingkas, dapat berfikir secara kritis dan boleh berkomunikasi secara efektif.

Bagi mencapai matlamat ini, kemahiran berfikir secara kritikal dan mengaplikasikan Taksonomi Bloom dalam PdP lisan telah menjadi fokus utama kajian ini. Tujuan utama pendekatan ini dilaksanakan adalah untuk meningkatkan tahap pemikiran pelajar ke aras yang lebih tinggi. Pada masa yang sama, guru juga telah merancang pelbagai aktiviti yang bertujuan untuk membangkitkan keyakinan pelajar bertutur dalam bahasa Melayu. Satu projek berkumpulan telah diusulkan yang melibatkan perancangan dan pemikiran berdasarkan proses kognitif Taksonomi Bloom dalam usaha membantu kemahiran berfikir dan lisan pelajar.

PERNYATAAN MASALAH

Pelajar Menengah 3 Normal Teknikal (NT) telah dikenal pasti kurang berkeyakinan dan menghadapi masalah dalam penyampaian isi dan pengembangan idea mereka secara berstruktur. Masalah ini sudah pasti akan menjejaskan prestasi mereka dalam peperiksaan lisan. Berdasarkan dapatan ini, kaedah pengajaran bersesuaian dengan profil pelajar harus diambil kira. Langkah ini amat penting dan diharapkan dapat membantu pelajar dalam melahirkan dan mengembangkan idea semasa bertutur. Guru-guru berasa yakin langkah ini akan dapat membantu pelajar Menengah 3 NT.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. meneliti keberkesanan kaedah penghasilan video yang bertemakan 'Legenda Singapura' untuk meningkatkan keyakinan pelajar dalam interaksi lisan; dan
2. meneliti keberkesanan proses kognitif taksonomi bloom dalam menggalakkan pemikiran pelajar secara berstruktur bagi membina kemahiran lisan pelajar.



KAJIAN LEPAS

Dapatan kajian Ron Ritchhart and David Perkins (2005) dalam Projek Zero telah menunjukkan penggunaan rutin berfikir mampu menggalakkan pelajar melibatkan diri secara aktif dalam kelas. Penggunaan lebih daripada 20 strategi rutin berfikir dalam kelas jelas menggambarkan budaya berfikir wujud dalam PdP dalam kalangan pelajar.

Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman dan Sufiza Ishak dalam kajian mereka yang bertajuk 'Interaksi Lisan dalam PdP Bahasa Melayu' (2013), menjelaskan keupayaan guru dalam melaksanakan PdP bergantung kepada pemilihan strategi pengajaran guru. Guru juga perlu bijak dalam memilih strategi yang sesuai. Kesan pengajaran bergantung pada keupayaan guru yang dapat merangsang dan menggalakkan murid berfikir secara kritis dan kreatif, seterusnya dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan berkesan.

Berdasarkan Amalan Pengajaran Singapura (2018), guru perlu menerapkan budaya positif di bilik darjah yang mengambil kira persekitaran, hubungan guru dengan pelajar dan keperluan pembelajaran pelajar serta profil pelajar yang rencam dan berbeza-beza. Hal ini dapat membantu guru memahami cara mengurus bilik darjah secara berkesan.

Selain itu, pembelajaran menyeronokkan juga berkait dengan penggunaan bahan bantu mengajar. Penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik akan mewujudkan suasana pembelajaran yang menggembirakan. Hal ini disokong oleh Yahya dan Dayang Raini (2011), mereka mendapati bahawa terdapat perbezaan yang signifikan bagi prestasi pemahaman bacaan antara pelajar berpencapaian sederhana yang mengikuti pengajaran pemahaman bacaan menggunakan aplikasi komputer secara interaktif berbanding dengan pelajar dalam tahap pencapaian sederhana yang mengikuti pengajaran menggunakan kaedah tradisional. Kesimpulannya, pembelajaran yang menyeronokkan perlu melibatkan kreativiti guru yang mampu memberi kesan terhadap pembelajaran di dalam bilik darjah.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini yang berbentuk eksperimental dan tertumpu pada analisis data melalui pemerhatian guru dan secara kuantitatif menerusi borang praujian dan pascaujian. Dapatan secara kuantitatif dihuraikan secara kualitatif. Pendekatan eklektik, iaitu gabungan pendekatan induktif dan deduktif yang digunakan pengkaji dalam projek ini. Para pelajar telah menggunakan 'Aplikasi Legenda Singapura' yang diterbitkan oleh MLCS dan menonton teater 'Al-Kesah' serta



menghasilkan video yang merakamkan perbualan mereka.

Elemen-elemen STP yang diterapkan dalam kajian ini memberikan penekanan kepada dua proses pengajaran, iaitu pelaksanaan pelajaran dan penilaian dan maklum balas. Sila lihat Jadual 1.

Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	AP14: Merangsang Minat	<p>AM1: Menggunakan Cerita dan Imejan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengkaji meminta pelajar untuk menemu ramah ibu bapa mereka untuk mendapatkan maklumat tentang kisah legenda Melayu yang mereka tahu. • Pengkaji menggunakan Aplikasi Legenda Melayu Singapura yang dihasilkan oleh MLCS untuk memperkenalkan pelajar tentang legenda Singapura. • Pelajar juga telah menonton teater 'Al-Kesah'. Pelajar berbincang tentang perbezaan versi-versi legenda Melayu yang kini mereka ketahui. • Pelajar mula melakarkan jalan cerita dengan menggabungkan dua legenda yang telah mereka ketahui. • Pelajar mula menghasilkan skrip dan berfikir tentang latar tempat, busana, muzik latar dan props yang diperlukan untuk menghasilkan rakaman akhir mereka.
Penilaian dan Maklum Balas	AP24: Menyediakan Tugas yang Bermakna	<p>AM2: Latihan untuk Menguasai</p> <p>Melalui setiap proses, guru membimbing pelajar secara bertahap-tahap. Setelah membincangkan tentang kebaikan dan keburukan jalan cerita, props, busana dan sebagainya. Pelajar dapat membuat pilihan yang tepat dan bernas untuk menghasilkan rakaman mereka.</p>
Penerangan dan Justifikasi	<p>Menggunakan gambar dan imejan dan soalan-soalan dapat membantu pelajar memahami kandungan pelajaran secara visual dan pada masa yang sama guru dapat memantau pemahaman pelajar melalui soalan-soalan yang beraras.</p> <p>Untuk menjadikan pelajaran lebih bermakna, tugas yang diberikan perlu melibatkan setiap pelajar dan berkait rapat dengan proses pembelajaran yang dilalui. Dalam hal ini mengaplikasikan kemahiran interaksi lisan.</p>	



Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 20 pelajar lelaki dan perempuan di peringkat Menengah 3 NT. Mereka berusia antara 14 hingga 15 tahun. Subjek kajian dibahagikan kepada empat buah kumpulan. Setiap kumpulan terdiri daripada pelajar HA, MA dan LA.

Instrumen Kajian

Instrumen Kajian yang digunakan adalah seperti yang berikut:

1. Praujian dalam bentuk borang maklum balas pelajar untuk mengenal pasti masalah atau kesukaran utama pelajar apabila berdepan dengan peperiksaan lisan. Melalui borang maklum balas, pengkaji menetapkan kaedah dan teknik yang sesuai dengan profil pelajar.
2. Maklum balas cara pembelajaran pelajar digunakan untuk mengetahui kecenderungan cara pembelajaran mereka. Guru juga merujuk kepada bahan kajian pembelajaran yang diusahakan oleh Unit Bahasa Melayu.
3. Pascaujian dalam bentuk kualitatif, iaitu markah responden, dan bentuk kuantitatif iaitu, borang maklum balas pelajar selepas akhir projek. Borang ini merupakan penilaian pelajar terhadap tahap keseronokan dan keyakinan pelajar melalui projek ini serta keberkesanan penggunaan rutin berfikir dan Taksonomi Bloom dalam pengembangan isi lisan.
4. Borang penilaian guru yang berbentuk rubrik untuk merakamkan penilaian kuantitatif terhadap hasil video setiap kumpulan. Pelajar akan dinilai dari segi pembinaan dan penggabungan jalan cerita legenda Singapura, produk akhir dan cara penyampaian.
5. Pemerhatian guru secara bertahap-tahap dari mula hingga akhir projek ini.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan selama sembilan bulan dalam waktu kurikulum Bahasa Melayu. 45 minit telah diperuntukkan bagi satu sesi pembelajaran dan tugas projek berkumpulan pada setiap minggu. Setiap kumpulan yang terdiri daripada empat atau lima orang pelajar ditetapkan agar setiap ahli kumpulan mempunyai peranan dan tanggungjawab yang seimbang. Lembaran kerja



yang berstruktur telah disediakan secara bertahap-tahap untuk membantu pelajar mencapai ke proses kognitif Taksonomi Bloom yang lebih tinggi.

Kajian ini tertumpu kepada proses kognitif Taksonomi Bloom untuk menolong pelajar berfikir secara mendalam dengan menyampaikan idea mereka secara berstruktur. Selain itu, guru juga berpandukan STP untuk melakarkan aktiviti-aktiviti yang bersesuaian bagi pelajar agar dapat menerima pembelajaran secara berkesan. Berikut merupakan langkah-langkah pengajaran yang dilaksanakan:

Pada Penggal pertama, dari bulan Januari hingga Mac, guru menjalankan praujian dalam bentuk borang maklum balas pelajar dan cara pembelajaran pelajar untuk mengenal pasti kecenderungan dan masalah yang dihadapi pelajar semasa menghadapi ujian lisan. Ini diikuti dengan pelbagai latihan lisan seperti bicara seminit, unjuk dan ujar dan penghasilan poster. Para pelajar diberikan masa untuk menyampaikan pembentangan mereka. Latihan-latihan ini dijalankan bertujuan untuk memberi para pelajar persekitaran bilik darjah yang selamat dan santai bagi pelajar dan membina budaya yang positif dalam bilik darjah, yang merupakan salah satu proses dalam Amalan Pengajaran Singapura.

Pada Penggal kedua, guru beralih kepada aktiviti yang melibatkan para pelajar untuk berbincang mengenai tema yang ditetapkan. Guru menyediakan pelbagai perancangan dalam bentuk lembaran kerja. Lembaran kerja ini bagi pelajar yang memerlukan bantuan dari segi penyusunan isi. Guru menggunakan soalan-soalan yang bersesuaian bagi mengembangkan isi perbualan pelajar .

Selain itu, guru dapat mengenal pasti minat, kecenderungan para pelajar bagi menetapkan projek yang memerlukan pelajar untuk menghasilkan satu video mengenai legenda Singapura versi moden. Pelajar juga dikehendaki berbincang tentang legenda Singapura yang mereka tahu. Di samping itu, pelajar juga dikehendaki bertanya kepada ahli keluarga mereka tentang legenda Singapura yang mereka ketahui. Perbincangan di dalam kelas diadakan untuk memberi guru maklum balas mengenai pengetahuan serta pemahaman pelajar, dua peringkat pertama dalam proses kognitif Taksonomi Bloom, sebelum guru beralih kepada peringkat yang lebih tinggi.

Pada Penggal ketiga pula, pelajar didedahkan kepada aplikasi Legenda Singapura, filem 'Magika' dan lawatan untuk menonton teater 'Al-Kesah'. Pendedahan dan pengenalan seumpama ini penting bagi pelajar pribumi digital. Cara ini memberi ruang kepada pelajar untuk menggabungkan pengetahuan sedia ada dengan sumber-sumber yang pelbagai.



Seterusnya, aktiviti projek secara berkumpulan dimulakan. Para pelajar dikehendaki menggabungkan dua buah cerita legenda Singapura bagi menghasilkan sebuah legenda Singapura versi rentas cipta. Tujuannya adalah untuk menyuntik aspek kreatif dalam kalangan pelajar. Pelbagai lembaran kerja disediakan untuk menolong pelajar dalam penghasilan video mereka. Pembentangan mereka harus melibatkan dua buah legenda Singapura pilihan mereka, penetapan plot, jalan cerita, pemilihan lokasi penggambaran, baju, muzik latar dan juga kemahiran mengedit video. Aktiviti ini memberi ruang kepada pelajar untuk beralih kepada tahap yang lebih tinggi dalam rajah Taksonomi Bloom, iaitu mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta Legenda Singapura versi moden.

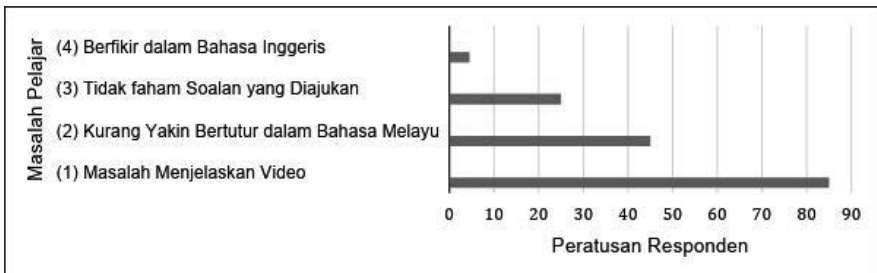
Pada Penggal keempat, pembentangan dilakukan oleh pelajar dan hasilnya dinilai oleh guru. Guru membuat penilaian berdasarkan rubrik persembahan dan hasil produk rentas cipta. Pelajar juga akan menduduki ujian lisan sekali lagi untuk menilai keberkesanan kajian yang bertujuan untuk meningkatkan keyakinan mengembangkan isi secara berstruktur.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan maklum balas guru, para pelajar Menengah 3 NT secara amnya mempunyai kemampuan yang terbatas dalam memberikan penjelasan kepada idea yang dinyatakan. Jika dikaitkan kepada Taksonomi Bloom, rata-rata pelajar berada di paras paling bawah, iaitu mengingat dan memahami beberapa isi dalam video tersebut.

Berdasarkan maklum balas pelajar menunjukkan bahawa 85% responden tidak tahu cara-cara untuk menjelaskan video yang diberikan sebagai bahan peperiksaan mereka. Sebanyak 45% responden pula memberikan maklum balas bahawa mereka kurang yakin bertutur dalam Bahasa Melayu.

Rajah 1: Masalah Pelajar bagi Kemahiran Interaksi Lisan

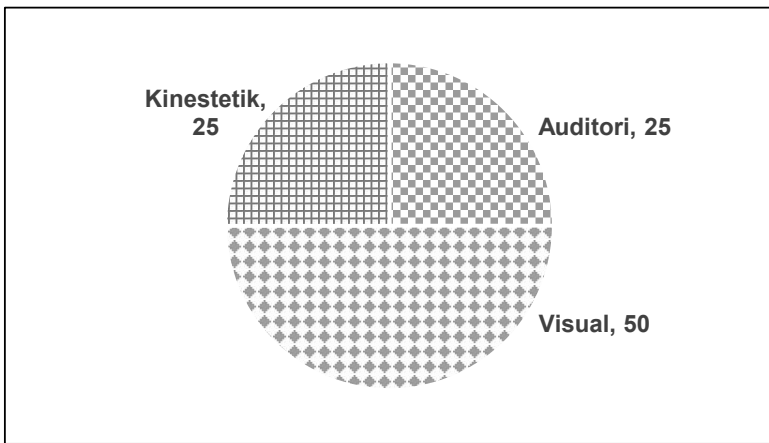


Terdapat juga segelintir pelajar yang memberikan maklum balas mengenai kesukaran memahami soalan yang diajukan dan kesukaran menterjemahkan idea mereka kerana mereka cenderung berfikir dalam Bahasa Inggeris.

Praujian Berdasarkan Kaedah Pembelajaran

Dalam penyediaan pengajaran, pengkaji juga mengambil kira kaedah pembelajaran pelajar. Pengkaji telah mendapatkan responden untuk melakukan satu tinjauan untuk mengenal pasti kecenderungan pelajar dalam pembelajaran.

Rajah 2: Peratusan Kecenderungan Pembelajaran Pelajar



Hasil tinjauan tentang gaya pembelajaran menunjukkan bahawa 50% daripada responden lebih cenderung kepada pembelajaran yang melibatkan visual. Peratusan pelajar yang cenderung kepada kaedah kinestetik dan auditori pula sama, iaitu sebanyak 25%.

Berdasarkan dapatan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang telah dilakukan, para pengkaji telah membuat keputusan untuk melancarkan sebuah rancangan pelajaran yang melibatkan penggunaan ketiga-tiga kaedah visual, kinestetik dan auditori yang dapat membantu pelajar untuk mengembangkan isi atau idea mereka secara berstruktur agar dapat menjelaskan idea mereka secara bertahap-tahap selaras dengan proses kognitif Taksonomi Bloom. Pada masa yang sama, rancangan pelajaran itu juga haruslah meningkatkan keyakinan pelajar untuk bertutur dalam Bahasa Melayu. Maka itu, para pengkaji telah membuat keputusan untuk menjalankan Projek Legenda Melayu Singapura dengan para pelajar Menengah 3 NT. Tema Legenda Melayu dipilih



sekadar untuk memberikan pendedahan kepada pelajar akan legenda yang dikenali dalam kalangan masyarakat Melayu di Singapura.

Pascaujian Berdasarkan Markah Responden

Projek Legenda Melayu telah berlangsung dari bulan April hingga bulan Oktober. Hasil daripada penelitian markah lisan, khususnya untuk perbualan, menunjukkan sebanyak 30% daripada responden Menengah 3 NT telah dapat meningkatkan markah perbualan mereka sekurang-kurangnya 4 markah pada akhir tahun berbanding dengan pertengahan tahun.

Pascaujian Berdasarkan Hasil Rakaman Projek Legenda Melayu

Berdasarkan borang maklum balas yang diberikan oleh pengkaji kepada subjek kajian pada akhir projek ini, 85% responden telah bersetuju bahawa mereka menyukai projek ini. Pelajar dapat meningkatkan tahap keyakinan mereka terhadap penggunaan bahasa Melayu.

Selain itu, tinjauan juga diadakan untuk mengenal pasti sama ada soalan yang bertahap berdasarkan Taksonomi Bloom dapat membantu pelajar dalam setiap proses pemikiran mereka. Tinjauan ini menunjukkan bahawa Taksonomi Bloom telah membantu pelajar dalam setiap aspek projek ini, bermula daripada sekadar apa yang mereka ingati melalui video yang ditonton hingga terhasil atau terciptanya video mereka sendiri. Taksonomi Bloom penting untuk pelajar kuasai kerana soalan-soalan dalam peperiksaan lisan juga diajukan secara bertahap-tahap.

Jadual 2: Manfaat Penggunaan Taksonomi Bloom dalam Pengembangan Isi bagi Kemahiran Interaksi Lisan

No	Item	Sangat setuju	Setuju
1	Saya menggunakan proses kognitif Taksonomi Bloom untuk berfikir mengenai jalan cerita, prop, lokasi yang sesuai untuk rakaman.	15%	85%
2	Saya dapat menjawab soalan lisan dengan lebih yakin apabila saya menggunakan proses kognitif Taksomoni Bloom.	10%	75%
3	Saya dapat mengembangkan isi dengan lebih mendalam apabila saya menggunakan proses kognitif Taksonomi Bloom.	15%	65%



4	Proses kognitif Taksonomi Bloom dapat memberikan masa untuk saya berfikir dan menjana idea untuk projek legenda.	25%	60%
5	Proses kognitif Taksonomi Bloom dapat membimbing saya menjawab soalan lisan secara berstruktur.	15%	75%
6	Proses kognitif Taksonomi Bloom memberi manfaat kepada kemampuan berfikir saya.	35%	55%

KESIMPULAN

Projek yang mengambil masa sembilan bulan ini telah berjaya membina kemahiran berfikir pelajar secara bertahap-tahap dan berstruktur berdasarkan proses kognitif Taksonomi Bloom. Rakaman Projek legenda Singapura telah membantu kemahiran berfikir pelajar mengikut proses kognitif Taksonomi Bloom. Perbincangan yang pelajar lakukan secara berkumpulan memerlukan perdebatan dan penilaian sebelum membuat keputusan yang akhirnya menciptakan satu hasil rakaman membuah hasil. Jelas bahawa rakaman tersebut juga menuntut pelajar untuk sering menggunakan bahasa Melayu dalam perbualan mereka seharian agar dapat meningkatkan keyakinan pelajar terhadap penggunaan bahasa Melayu.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Farrah Ghazali
2. Mohammad Khairul Moxsin
3. Noraini Washil
4. Nur Azah Ismail
5. Siti Aisyah Sa'id

RUJUKAN

Abdul Rasid Jamian, Shamsudin Othman & Sufiza Ishak. (2013). *Interaksi Lisan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, Malay Language Education (MyLEJ), 3 (1). pp. 42-51.

Abdul Rasid Jamian. (2013). *Pelaksanaan Pembelajaran Menyeronokkan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; Malay Language Education (MyLEJ), 3 (2). pp. 49-63.



- Farrah Ghazali dan Nur Azah Ismail. (2018). Kajian pembelajaran: Penggunaan rutin berfikir MAKB dan fikir-tulis dalam pengajaran lisan. *Dalam Prosiding Seminar Bahasa Melayu: Pengajaran Inovatif, Pemikiran Kreatif*, hlm. 58-67. Seminar Bahasa Melayu 2018. Singapura: Pusat Bahasa Melayu Singapura.
- Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura*. Singapura: Oxford Graphic Pte Ltd.
- Yahya Othman & Dayang Raini Pakar. (2011). *Kesan Perisian Cerita Interaktif semasa Mengajarkan Kemahiran Bacaan dan Kefahaman dalam Kalangan Pelajar Tahun 4 di Brunei Darussalam*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1 (1): 27-49.

