

SEMINAR KEBANGSAAN PEMANTAPAN AMALAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BERKESAN BAHASA MELAYU

Tarikh

16 - 20 September 2012

Tempat

Merdeka Palace, Kuching, Sarawak

KERTAS KERJA

HANIZAH ABU SAMAH DAN NORFADILAH SUFKE
PENGGUNAAN ICT DAN PETA MINDA BAGI
MENINGKATKAN KEMAHIRAN MENULIS

Anjuran



فونڊاسيون
فنديڤين بھاس ملايو مليسيا
Persatuan Penyelidik Bahasa Melayu Malaysia

Dengan kerjasama



Penggunaan ICT dan Peta Minda bagi Meningkatkan Kemahiran Menulis

Hanizah Abu Samah dan Norfadilah Sufke
Pusat Bahasa Melayu Singapura dan Jabatan Bahasa Ibunda Sekolah Rendah
CHIJ Our Lady of the Nativity
Singapura

Abstrak

Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) yang sesuai di bilik darjah membantu untuk meningkatkan pencapaian murid dalam pembelajaran. Oleh itu, Kajian Pengajaran dijalankan untuk meningkatkan kemahiran menulis murid dengan menggunakan ICT. Murid diharap dapat menjelaskan dan mengembangkan watak yang dicipta dengan menggunakan alat asas Microsoft Power Point secara kreatif. Selain itu, Kajian Pengajaran ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemahiran murid berkomunikasi secara lisan, selain membimbing dan menggalakkan murid untuk belajar secara yakin dan sendiri. Rangsangan visual digunakan agar dapat membantu murid menulis dengan lebih kreatif. Alat asas Shapes daripada perisian Microsoft PowerPoint digunakan untuk mencipta watak-watak. Kaedah peta minda juga turut digunakan bagi merangsang daya kreatif murid. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat peningkatan dari segi mutu karangan yang ditulis oleh murid, dengan hampir 80% murid telah menunjukkan peningkatan dalam markah karangan mereka. Peningkatan yang amat ketara adalah dari segi bahasa. Mutu karangan murid didapati lebih padat dengan penggunaan bahasa yang lebih baik.

Pengenalan

Pengajaran bahasa Melayu menggunakan komputer merupakan satu kaedah pengajaran yang dianggap bersesuaian dengan keperluan pendidikan masa kini. Penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa mampu mempengaruhi keberkesanan pengajaran guru dan penguasaan kemahiran berbahasa murid.

Memandangkan pengetahuan murid dalam teknologi amat luas, mereka lebih cenderung untuk menggunakan ICT dalam pembelajaran mereka. Dalam menggabungkan kemahiran penggunaan ICT dalam pelajaran, kemahiran menulis mutu penulisan murid dapat dipertingkatkan.

Sebelum kajian pembelajaran ini dijalankan, penulisan murid didapati mengandungi kurang isi dan tidak menarik. Murid juga didapati tidak kreatif dalam penggunaan bahasa. Walaupun murid telah menjalani beberapa pengajaran tentang penggunaan frasa-frasa kreatif yang boleh diterapkan dalam karangan, murid tidak dapat menggambarkan watak dengan baik dalam penulisan mereka.

Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah seperti yang berikut:

1. meningkatkan keupayaan murid untuk menerangkan dan mengembangkan sesuatu watak dalam sebuah penulisan secara kreatif dengan menggunakan alat asas *Shapes* dalam *Microsoft Powerpoint*;
2. meningkatkan keupayaan murid untuk menggunakan kosa kata yang pelbagai dan sesuai agar dapat mengembangkan watak – watak dalam penulisan; dan
3. meningkatkan komunikasi lisan murid serta belajar secara yakin dan sendiri.

Permasalahan Kajian

Komponen penulisan karangan dalam kertas peperiksaan bahasa Melayu amat mencabar bagi sebilangan besar murid di Sekolah Rendah CHIJ OLN. Kebanyakan murid, hampir 80% daripada mereka, datang daripada keluarga yang tidak menggunakan bahasa Melayu di rumah. Penguasaan dan pengetahuan kosa kata murid amat terhad dan ini menjejaskan kelakonan mereka dalam penulisan. Biasanya, murid akan mengambil jalan mudah dengan mengalih bahasa atau menterjemah perkataan bahasa Inggeris secara literal atau menggunakan kosa kata asas bahasa Melayu yang mereka ketahui. Keadaan ini telah menjejaskan mutu penulisan mereka dari segi pengembangan isi dan penguasaan bahasa.

Ketidakmampuan murid untuk menulis karangan dengan baik dalam kalangan mereka adalah disebabkan kurangnya maklumat yang ada dalam pengetahuan murid bagi mentakrifkan tajuk dan mengembangkan isi atau buah fikiran dalam penulisan karangan. Kekurangan pengetahuan ini berlaku kerana murid tidak banyak melakukan pembacaan.

Kajian Lepas

Abdullah (1996) menyatakan penulisan karangan melibatkan ketepatan memberikan takrifan tajuk, persembahan isi atau buah fikiran, penggunaan bahasa yang tepat serta gramatis, pengolahan, penyampaian dan kemampuan membuat pemerenggan.

Penggunaan ICT di bilik darjah merupakan satu inovasi yang sesuai untuk meningkatkan mutu penulisan murid. Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membawa aliran atau kaedah baru dalam menghasilkan sesuatu karya. Menurut Janice Fletcher (2005), semua bakat dan potensi otak dapat diperkembangkan melalui gerak kerja otak dan minda yang menyeluruh. Jikalau struktur dan fungsi otak beroperasi selari dengan emosi murid, pembelajaran berasaskan minda ini dapat menghasilkan proses pembelajaran yang bermakna kepada murid. Aktiviti yang memerlukan murid menggunakan ICT untuk mencipta watak dan juga menulis karangan yang baik didapati sesuai kerana terdapatnya penggunaan kedua-dua minda atau otak sebelah kiri bagi kreativiti dan otak sebelah kanan bagi praktikal.

Murid dapat belajar dengan lebih efektif berdasarkan kecerdasan minda. Kecerdasan minda pula bermaksud kebolehan berfikir secara efektif. Kecerdasan minda seseorang itu berubah-ubah berdasarkan rangsangan dan pengalaman yang diterimanya. Oleh itu, guru berperanan untuk merangsang minda murid dan membolehkan mereka menginterpretasikan mesej yang ingin disampaikan agar pembelajaran berlangsung dengan berkesan.

Untuk merangsang pembelajaran murid dalam menulis karangan, guru telah menggunakan kad cerita *Kamishibai* sebagai set induksi pengajaran. *Kamishibai* ialah satu kaedah bercerita yang berasal dari Jepun. Kebanyakan cerita *Kamishibai* terdiri dari 12 atau 16 kad bersaiz besar (15" x 10.5") dengan ilustrasi yang menarik di sebelah hadapan kad manakala teks atau tulisan terletak di sebelah belakang kad tersebut. *Kamishibai* merupakan alat yang versatil dan efektif dalam membina kemahiran membaca dan menulis kanak-kanak pada semua peringkat umur. Oleh kerana saiz kad yang agak besar, alat ini boleh digunakan sama ada secara kumpulan mahu pun individu. Kanak-kanak boleh dilatih untuk membina *Kamishibai* mereka sendiri berdasarkan perkara yang mereka minati. Dengan menggunakan kaedah ini, kemahiran menulis, melukis serta kreativiti kanak-kanak boleh dibentuk.

Duffy, Lowyck dan Jonassen (1993) menegaskan bahawa reka bentuk pengajaran memainkan peranan penting dalam memudahkan murid belajar menggunakan platform

yang terdapat dalam talian internet. Selain itu, reka bentuk ini juga membolehkan murid membina pengertian dan pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengetahuan sedia ada mereka. Murid terdorong untuk bertindak aktif dalam mewujudkan pemahaman mereka sendiri. Hal ini diperkukuh lagi oleh pandangan Vygotsky (1978) yang menegaskan bahawa dalam perbincangannya mengenai zon perkembangan proksimal beliau menyatakan bahawa seorang murid akan mendapat manfaat dan mengetahui lebih lanjut menerusi aktiviti berkerjasama berbanding dengan usaha membina pengetahuan secara individu.

Selaras dengan teori konstruktivisme yang ditegaskan oleh Vygotsky, Stacey & Beras (2002) mendapati bahawa pembelajaran yang dibina berasaskan persekitaran sosial adalah penting untuk pembelajaran yang berkesan. Dalam konteks ini, platform berkerjasama dalam talian internet membolehkan murid mengemukakan pandangan, idea-idea yang berbeza dan kritikan untuk mendapatkan kata sepakat atau persetujuan. Semasa berinteraksi dan berkerjasama dalam talian inilah, murid mula menunjukkan rasa bertanggungjawab dan serius untuk melaksanakan tugas yang diberikan. Menurut Stacey (2002) lagi, apabila murid mula menunjukkan rasa bertanggungjawab ke atas pembelajaran mereka, pembelajaran yang berkesan telah pun berlaku.

Tony Buzan (2000) menjelaskan bahawa penggunaan peta minda mampu meningkatkan keupayaan seseorang untuk memaksimumkan keupayaan berfikir. Dalam hal ini, penggunaan peta minda boleh membantu pelajar dalam merancang dan menyusun idea penulisan dengan lebih baik.

Kaedah Kajian

Semua strategi yang telah digunakan bagi tujuan kajian ini disokong oleh teori konstruktivisme yang menekankan bahawa seseorang itu dapat membina pengetahuan melalui kerjasama sosial dan perbincangan.

Murid juga dikehendaki menggunakan alat asas *Shapes* dari *Microsoft Powerpoint* dan mencipta watak-watak dalam karangan. Setelah itu, murid juga perlu menggunakan kaedah peta minda serta soalan rangsangan bagi membantu untuk menerangkan dan menjelaskan watak dengan menggunakan pelbagai kata adjektif dan frasa kreatif. Murid dikehendaki menggunakan frasa adjektif yang menarik agar watak dapat digambarkan secara wajar. Dalam kajian ini juga, guru hanya bertindak sebagai pemudah cara untuk membenarkan murid meneroka cara-cara yang inovatif dalam penulisan karangan. Perkara ini juga sejajar dengan inisiatif *Teach Less Learn More* (TLLM) yang berteraskan penumpuan kepada pembelajaran murid.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada murid Darjah 5 tahun 2011. Terdapat 15 orang murid dalam kelas ini. Kesemua merupakan murid perempuan dan berusia 11 tahun.

Instrumen Kajian

Alat asas *Shapes* dari *Microsoft Powerpoint* dan Kad Cerita *Kamishibai* merupakan alat yang digunakan semasa pengajaran dan pembelajaran. Di samping itu, satu praujian dan pascaujian dijalankan untuk mendapatkan data bagi kajian ini.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan pada pertengahan bulan Januari dengan menggunakan data keputusan Peperiksaan Kertas 1 murid Darjah 5 (2011). Setelah menganalisis

keputusan serta mutu penulisan pelajar dalam peperiksaan Kertas 1 *Semestral Examination* 2010, guru mendapati bahawa murid tidak berupaya untuk mengembangkan watak-watak dalam cerita. Oleh sebab itu, guru mengambil inisiatif untuk membina perancangan dan memulakan kajian dengan menjalankan pengajaran menggunakan *ICT* dan kaedah peta minda berserta soalan-soalan rangsangan. Selama lapan minggu telah diperuntukkan untuk melaksanakan kajian ini. Waktu kurikulum selama dua waktu pada setiap hari Khamis telah dikhaskan untuk menjalankan pembelajaran penulisan karangan menggunakan *ICT*.

Minggu 1

Projek kajian dimulakan dengan penggunaan Kad Cerita *Kamishibai* sebagai bahan induksi. Kad ini ialah hasil kerja pelajar Darjah 4 pada tahun 2010. Watak-watak di dalam kad cerita ini dicipta menggunakan alat asas *Shapes* dari *Microsoft Powerpoint*. Guru dan murid membincangkan tentang watak-watak binatang dalam kad cerita. Murid diminta oleh guru untuk mencipta watak-watak manusia pula dengan menggunakan kemahiran sedia ada mereka. Murid bekerja secara berpasangan untuk berbincang dan mencipta pelbagai watak manusia dengan menggunakan alat asas *Shapes* dalam *Microsoft Powerpoint*.

Minggu 2 dan 3

Pada minggu kedua dan ketiga pula, murid menggunakan soalan rangsangan untuk menyumbang saran penerangan atau penjelasan mengenai watak-watak yang telah dicipta. Murid menggunakan soalan-soalan panduan untuk mengembangkan watak dan membuat pembentangan di hadapan kelas. Pada masa yang sama, murid berpeluang untuk menambah dan mengemaskinikan watak-watak ciptaan mereka agar menjadi watak yang lebih menarik. Murid diberi peluang untuk membuat pembentangan dan mendapatkan lapor balik daripada guru dan teman sekelas. Rakan sekelas serta guru memberi pendapat serta idea bagi memastikan watak yang dicipta bertambah baik dan menarik.

Minggu 4 hingga 6

Pada minggu keempat pula, murid melengkapkan latihan penulisan pertama. Watak-watak yang telah dicipta digunakan dalam penulisan cerita pendek mereka. Pada masa dua minggu seterusnya, murid menggunakan watak yang dicipta, berkerjasama dalam kumpulan untuk menyatukan watak-watak ciptaan mereka dalam sebuah cerita. Masa satu jam ditetapkan untuk aktiviti pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah ini manakala masa satu waktu atau 30 minit pula diperuntukkan bagi murid menyelesaikan latihan penulisan. Setelah itu, penilaian terhadap keberkesanan kaedah ini dilakukan oleh murid. Fokus penulisan adalah bagaimana watak-watak dalam sesebuah cerita itu dapat dikembangkan dengan lebih berkesan.

Murid juga didedahkan kepada karangan contoh yang menunjukkan watak dalam sesebuah cerita itu dikembangkan agar karangan yang ditulis menjadi menarik. Murid membaca dan membincangkan format contoh karangan yang berkaitan serta membuat rujukan tentang tajuk karangan yang dibincangkan. Dengan cara ini, murid lebih tahu tentang hala tuju serta fokus penulisan mereka.

Minggu 7 hingga 8

Guru memulakan pengajaran penulisan dengan menyoal murid tentang perkara yang berkaitan dengan tajuk karangan serta watak-watak yang digunakan untuk menarik minat dan perhatian mereka.

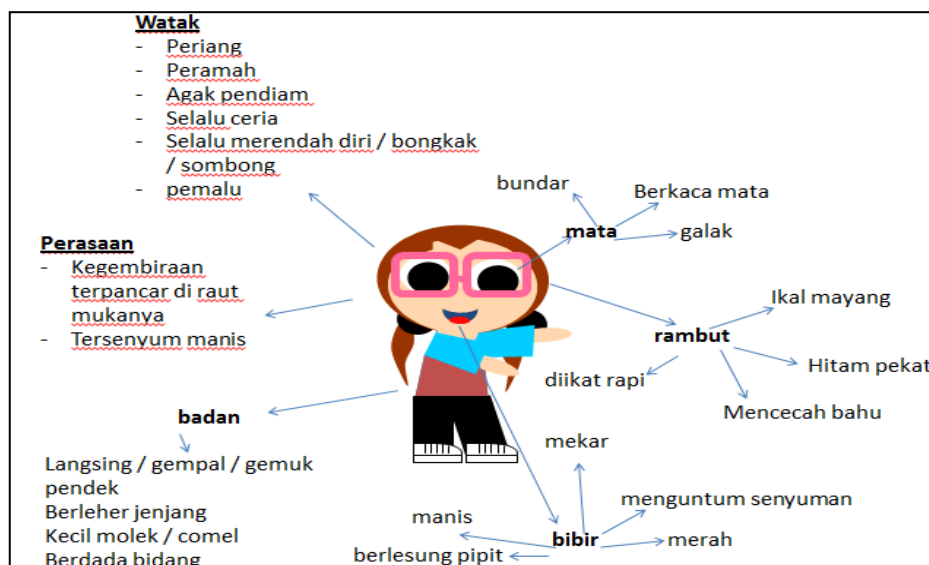
Dengan bantuan peta minda dan soalan panduan, guru memandu murid untuk menyusun dan mengolah watak dengan penggunaan kata adjektif yang sesuai bagi menjelaskan tentang watak-watak secara fizikal.

Bagi langkah yang terakhir, guru memberi latihan penulisan kepada murid. Guru membimbing dan melatih murid membina watak dan menyusun ayat dengan betul. Guru juga menggalakkan murid menggunakan penanda wacana seperti *oleh itu, tambahan pula, oleh yang demikian, selain daripada itu*, dan sebagainya untuk menunjukkan adanya kesinambungan idea yang baik dalam penulisan.

Dapatan Kajian

Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat peningkatan yang positif dalam penulisan karangan murid. Murid didapati telah menunjukkan kesungguhan serta daya kreativiti yang sungguh memberangsangkan ketika aktiviti pembelajaran dijalankan. Berikut adalah contoh hasil kerja murid dalam usaha untuk mengembangkan watak yang mereka pilih.

Rajah 1 : Contoh watak 1



Kaedah yang digunakan ini telah berjaya merangsang murid untuk memperluaskan penerangan tentang watak agar dapat memadatkan lagi jalan cerita dan gaya penulisan karangan.

Rajah 2 : Contoh watak 2

Perasaan/ sikap

- Terperanjat
- Gementar
- Menjalankan tugas dengan sempurna
- Berani / gagah
- Berani mati / nekad
- Berdedikasi
- Sentiasa positif
- Berusaha gigih

Peribahasa / Frasa Menarik

- genggan bara api biar sampai jadi arang
- api marak dan menjulang
- malang tidak berbau
- bertungkus lumus/ bermati-matian
- Asap berkepul-kepul bak awak mendung
- Air mata bergenang

Ciri-ciri fizikal

- Tinggi lampai
- Bertubuh sasa
- Berseragam jingga
- Tegap
- Berwajah serius/berwajah tenang
- Kacak
- Besar tinggi
- Cergas / aktif
- Sentiasa bertenaga
- Berpakaian kemas
- Berambut pendek/kemas
- Lingkungan usia 20-an tahun
- Berkulit sawo matang
- Berjambang / bermisai

Contoh-contoh watak yang telah dihasilkan murid ini menunjukkan bahawa murid mampu untuk menyumbangkan saranan idea untuk memperluas penerangan tentang watak dalam karangan mereka. Di samping itu, murid juga didapati berjaya mereka dapat menggunakan frasa-frasa yang menarik dan kreatif dalam karangan mereka.

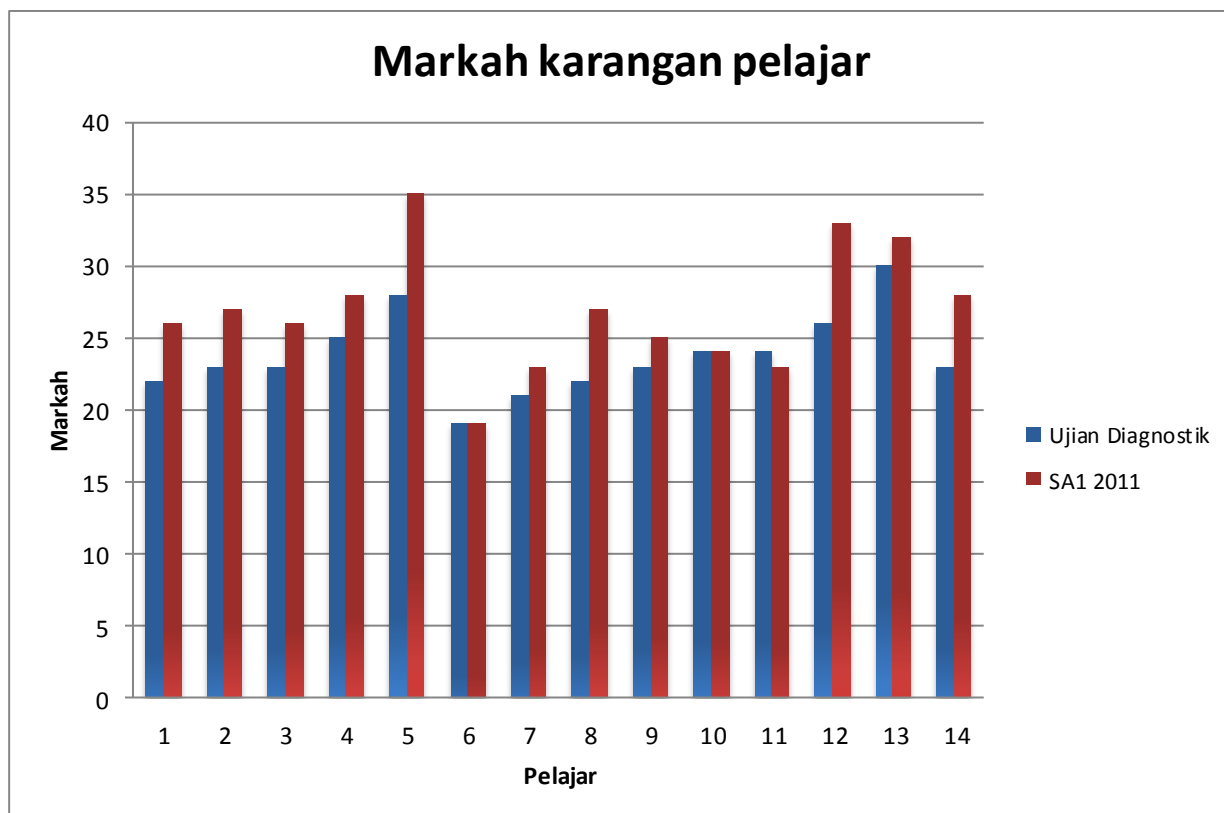
Secara keseluruhan, pencapaian murid menunjukkan peningkatan walaupun keputusan murid belum lagi mencapai tahap cemerlang. Dapatan kajian menunjukkan bahawa peningkatan amat ketara dari segi mutu karangan murid adalah dalam bahagian isi. Murid didapati lebih peka dan berusaha dengan lebih gigih untuk mengembangkan watak dalam cerita yang ditulis.

Jadual 1 : Analisis Markah Latihan Penulisan Bahasa Melayu

Murid	Markah Entri	Ujian Diagnostik 1	Latihan 1	Latihan 2	SA1 2011
Markah asas	20	40	40	40	40
1	11	22	21	25	26
2	12	23	25	25	27
3	9	17	18	23	24
4	14	25	26	25	28
5	17	28	30	31	35
6	8	19	17	20	19
7	10	21	23	22	23
8	13	22	21	24	27
9	13	23	19	23	25
10	16	24	23	24	24
11	15	24	24	24	23
12	15	26	29	32	33
13	14	30	26	33	32
14	16	23	25	27	28

Jadual 1 menunjukkan markah entri, latihan penulisan dan markah SA1 (*Semestral Assessment 1*) 2011. Setelah diteliti markah ujian diagnostik dan ujian kertas 1 dianalisis, dapatan menunjukkan bahawa hampir 80% prestasi keputusan menulis murid meningkat.

Rajah 3: Perbandingan Markah Ujian Diagnostik dengan SA1 2011



Rajah 3 pula menunjukkan analisis markah ujian diagnostik dengan markah Peperiksaan SA1. Murid memberikan respons yang positif terhadap strategi pengajaran dan pembelajaran yang telah dijalankan. Mereka mendapati bahawa strategi sedemikian amat berguna untuk menulis karangan yang baik. Murid juga bersetuju bahawa kaedah penulisan ini amat sesuai dengan cita rasa mereka dan kecenderungan mereka terhadap ICT. Selain itu, mereka juga berpendapat bahawa strategi ini wajar diteruskan. Hal ini jelas menunjukkan betapa murid menghargai manfaat yang diraih daripada sesi pengajaran dan pembelajaran tersebut.

Kajian ini juga menunjukkan bahawa murid berasa seronok untuk menyatukan beberapa watak dan menjadikannya sebuah cerita. Cerita yang dicipta amat kreatif dan pelbagai serta memberi tumpuan kepada pengembangan watak.

Cabaran

Walau bagaimanapun, guru menghadapi beberapa cabaran semasa menjalankan kajian ini. Antara cabaran yang dihadapi oleh guru ialah murid terlalu memberi tumpuan dan mengambil masa yang lebih untuk mencipta watak-watak cerita mereka. Murid juga berlumba-lumba untuk menghasilkan watak-watak yang menarik dengan menggunakan alat asas ICT daripada menghasilkan sebuah karangan yang padat dengan isi. Terdapat murid yang kurang memberikan kerjasama dan tumpuan semasa guru memberikan

penerangan. Dalam hal ini, pada peringkat awal, guru boleh menetapkan beberapa peraturan yang harus dipatuhi oleh murid sebelum menjalankan kaedah pengajaran ini.

Kesimpulan

Penggabungan penggunaan kaedah peta minda, soalan rangsangan dan ICT didapati membantu murid menjadi lebih fokus untuk menghasilkan mutu penulisan yang diharapkan. Hasil kajian ini amat memberangsangkan kerana kaedah yang digunakan dalam amalan pengajaran ini telah menampakkan hasil yang positif berbanding dengan kaedah yang digunakan sebelum ini.

Sebagai langkah selanjutnya, kajian seterusnya akan dijalankan dengan menggunakan strategi yang sama dengan memberikan tumpuan kepada pengembangan isi dari segi latar cerita. Strategi yang sama juga akan terus digunakan dalam pengajaran penulisan supaya murid mampu menguasai kemahiran tersebut untuk menghasilkan karangan yang lebih baik.

Rujukan

- Abdullah Hassan (1996). *Isu-isu pembelajaran dan pengajaran bahasa Malaysia*. Dewan Bahasa dan Pustaka Kuala Lumpur, Malaysia.
- Buzan, Tony. (2000). *The Mind Map Book*, Penguin Books, 1996.
- Duffy, M. Thomas, Lowyck, Jonassen, H.David (1993). *Designing environments for constructive Learning!* Springer-verlag. Heidelberg, Germany.
- Fletcher, Janice (2005) *Making Connections: Helping Children Build Their Brains*. Author House Storrs/Connecticut.
- Jonassen, D., Howland, J., Marra, R.M. dan Chrismond, D., (2008). *Meaningful Learning with Technology*. Pearson Prentice Hall, New Jersey, USA.
- Stacey, E. (2002). *Collaborative learning in an online environment*. Canadian Journal of Distance Education, Canada. Stuyf, V.D., (2002). *Scaffolding as a Teaching Strategy. Adolescent Learning and Development*. Section 0500A http://freedownload.is/doc/scaffolding_as_a_teachingstrategy-adolescentlearning_and_development.
- Vygotsky, Lev (1978). *Mind in society: The development of Higher Psychological Process*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts.
- Vygotsky, L, Stacey, E and Beras, (2002). dipetik dari 'learning links online. *Establishing constructivist and collaborative learning environment*. <http://www.aset.org.an/canfs/soos/stacey.html>.
- Wang, Q.Y., Woo, H.L., & Chai, C.S. (2010). Affordances of ICT tools for learning. *ICT for self-directed and collaborative learning*, 70-79. Pearson Prentice Hall. Singapore.