

15

Meningkatkan Kemahiran Interaksi Lisan Melalui Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman

Sekolah Rendah Punggol Green



Norhidayana Jabar

norhidayana_jabar@schools.gov.sg



Munirah Mohamed

munirah_mohamed@schools.gov.sg

Abstrak

Kemahiran interaksi lisan merupakan kemahiran penting dalam pembentukan kemahiran berbahasa murid Darjah 1 dan 2. Kajian ini dijalankan bagi meneliti keberkesanan pembelajaran berdasarkan pengalaman dalam meningkatkan kemahiran interaksi lisan serta kesannya terhadap merangsang keseronokan dalam pembelajaran. Kajian ini melibatkan 49 orang murid Darjah 1 dan 2 yang mempunyai tahap kemahiran berbahasa yang pelbagai. Kaedah pembelajaran berdasarkan pengalaman telah diperkenalkan melalui program Penjelajah Cilik dan Duta Kesihatan untuk meningkatkan kemahiran interaksi lisan mereka. Dapatan kajian menunjukkan murid-murid lebih cenderung melibatkan diri secara aktif dan ini telah merangsang keseronokan dalam pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan murid.

Kata kunci: interaksi lisan, pembelajaran berdasarkan pengalaman, keseronokan



PENGENALAN

Dasar dwibahasa di Singapura telah memperuntukkan Bahasa Inggeris sebagai bahasa pentadbiran dan bahasa ilmu sementara Bahasa Ibunda pula memainkan peranan sebagai bahasa nilai dan warisan. Ini telah mendatangkan pelbagai kebaikan dari sudut ekonomi dan kemajuan. Namun, di suatu sudut pula, terdapat keprihatinan bahawa penggunaan Bahasa Ibunda kini berdepan dengan cabarannya tersendiri.

Kemahiran berbahasa seperti kemahiran lisan dan kemahiran bertutur merupakan kemahiran asas yang penting dalam pembentukan kemahiran berbahasa murid. Justeru, pembentukan kemahiran berbahasa ini perlu dipupuk sejak dari awal pembelajaran bahasa Melayu dan pada masa yang sama menarik minat murid dalam mempertingkatkan kemahiran interaksi lisan mereka. Pengenalan pembelajaran berdasarkan pengalaman di peringkat awal persekolahan ini diharapkan dapat membuka peluang bagi murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran.

Kaedah ini mampu untuk menarik minat murid dan menimbulkan keseronokan semasa pembelajaran. Murid akan melalui pengalaman pembelajaran yang lebih santai untuk menggunakan kemahiran interaksi lisan mereka. Tambahan, strategi pengajaran berdasarkan ICT serta penilaian rakan sebaya memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan analisis yang dilakukan, 65% daripada profil murid-murid Darjah 1 dan 78% murid-murid Darjah 2, tidak menggunakan bahasa Melayu secara meluas di rumah. Murid juga tidak mempunyai peluang dan ruang untuk menggunakan bahasa Melayu secara meluas. Dapatan ini diperolehi daripada satu tinjauan yang dilakukan pada awal tahun bersama para waris dan ibu bapa. Murid hanya menggunakan Bahasa Inggeris di rumah. Mereka tidak mempunyai banyak peluang untuk menggunakan Bahasa Melayu apabila berada di rumah. Analisis maklum balas juga menunjukkan murid-murid hanya diberikan pendedahan kepada bahasa Melayu hanya ketika murid berada di sekolah sahaja. 20% murid pula tidak diberikan pendedahan kepada Bahasa Melayu sejak dari prasekolah kerana mereka mempelajari Bahasa Mandarin

semasa di peringkat prasekolah. Alasan yang diberikan, subjek Bahasa Melayu tidak ditawarkan di peringkat prasekolah.

Murid-murid Darjah 1 didapati mempunyai kesukaran untuk melibatkan diri dalam aktiviti lisan dan bertutur. Disebabkan keterbatasan kosa kata, mereka tidak mampu bertutur dengan fasih dan lantang meskipun soalan-soalan yang diajukan merupakan soalan-soalan asas seperti perasaan dan minat mereka. Murid juga didapati tidak mampu melibatkan diri secara aktif. Antara faktor penyebabnya, kurangnya keyakinan diri serta penguasaan kosa kata yang terbatas dan lemah. Perkara ini dirumitkan lagi dengan situasi COVID-19 yang telah menjejaskan pembelajaran Bahasa Melayu mereka di prasekolah.

Dengan itu, para guru Darjah 1 berasakan bahawa kaedah pembelajaran berdasarkan pengalaman boleh diperkenalkan sebagai strategi untuk menangani rasa malu dan kurang keyakinan murid-murid apabila berinteraksi lisan.

Bagi murid-murid Darjah 2 pula, meskipun mereka mempunyai kemahiran dan keyakinan yang lebih tinggi daripada murid Darjah 1, guru-guru berpendapat bahawa kemahiran interaksi mereka boleh diperbaiki menerusi pembelajaran berdasarkan pengalaman. Menerusi kaedah ini, murid berpeluang berinteraksi dengan rakan sebaya dengan menggunakan bahasa Melayu.

Penerapan ICT seperti Wordwall sebagai alat bantu mengajar pula bertujuan untuk mengukuhkan penguasaan kosa kata mereka dan ini memudahkan interaksi lisan mereka ketika berada di dalam kelas.

TUJUAN KAJIAN

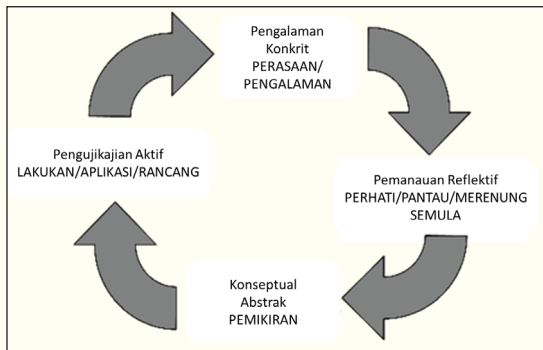
Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai kesan pembelajaran berdasarkan pengalaman bagi meningkatkan kemahiran interaksi lisan; dan
2. meneliti keberkesanan pembelajaran berdasarkan pengalaman untuk merangsang keseronokan dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Menurut Hoover (2014), pembelajaran berdasarkan pengalaman wujud apabila seseorang individu itu terbabit secara kognitif, afektif dan bertindak memproses pengetahuan, kemahiran dan sikap di dalam situasi pembelajaran yang aktif. Pembelajaran berdasarkan pengalaman merupakan suatu proses pembelajaran menerusi refleksi perlakuan. Justeru, setiap bentuk pengalaman yang dilalui murid harus dipindahkan dalam bentuk pengetahuan.

Model kitaran pembelajaran empat peringkat (rujuk Rajah 1) yang dipelopori David Kolb menjelaskan proses pembelajaran menerusi pengalaman. Menurut Kolb (1999), pembelajaran merupakan satu proses integrasi yang berada dalam satu kitaran dan bermula dengan pengalaman dan ini diikuti dengan pengumpulan data dan pemerhatian tentang pengalaman tersebut. Kesimpulan dan data yang diperolehi akan digunakan untuk menyesuaikan tingkah laku dalam menghadapi satu situasi pengalaman yang baharu.

Rajah 1 Model Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman Kolb (1999)



Dewey (1997) pula menegaskan bahawa pembelajaran akan mempunyai kesan yang baik apabila murid mempunyai keinginan untuk menyerap ilmu yang disampaikan. Justeru, pembelajaran berdasarkan pengalaman memerlukan bimbingan buat murid. Oleh yang demikian, dapat disimpulkan bahawa pembelajaran berdasarkan pengalaman merupakan sebuah proses atau kaedah yang diguna pakai bagi mengukuhkan lagi proses pembelajaran secara kognitif melalui pengalaman murid di luar ataupun di dalam bilik darjah bagi mencapai objektif pembelajaran. Kaedah ini mengandaikan bahawa proses pembelajaran terbentuk apabila pengetahuan diperolehi menerusi pembentukan pengalaman.

KAEDAH KAJIAN

Berpusatkan kaedah pembelajaran berdasarkan pengalaman, aktiviti yang dipilih tidak boleh merupakan sesuatu yang terlalu kompleks atau terlalu mudah. Justeru, darjah kepayahan telah disesuaikan bagi peringkat murid Darjah 1 dan Darjah 2.

Bagi murid Darjah 1, kajian ini dijalankan secara berperingkat dan dimulakan di dalam kelas sebelum mereka dibawa keluar dan menjalani pembelajaran di luar kelas. Kaedah pengajaran secara eksplisit dijalankan bagi mengenalkan topik yang ingin disampaikan guru. Guru menyediakan video dan slaid pembelajaran bagi pengenalan dan penerangan awal di dalam kelas. Aktiviti di luar kelas membolehkan murid-murid mengaktifkan pembelajaran secara aktif di sekitar pekarangan sekolah. Manakala bagi murid Darjah 2 pula, pembelajaran berdasarkan pengalaman ini diadakan di dalam kelas sahaja. Menerusi aktiviti di dalam kelas, pembelajaran dijalankan dengan secara interaktif menerusi penggunaan bahan-bahan maujud yang kemudian digunakan bagi aktiviti interaksi lisan mereka.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 24 murid Darjah 1. Manakala, kumpulan sasaran yang kedua merupakan 25 murid Darjah 2. Kedua-dua kumpulan sasaran ini mempunyai latar belakang dan aras kemahiran berbahasa yang berbeza. Profil murid Darjah 1 merupakan mereka yang kurang berkeyakinan apabila bertutur dalam Bahasa Melayu. Murid-murid Darjah 2 pula dipilih kerana mahu memperbaiki aras kemahiran mereka kepada peringkat yang lebih baik.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian yang pelbagai yang digunakan dalam kajian ini telah distruktur untuk menjadikan pembelajaran lebih tersusun dan terpandu. Bagi program ‘Penjelajah Cilik’, guru menyediakan slaid pembelajaran, lembaran pembelajaran, borang maklum balas dan aktiviti dalam talian menerusi aplikasi Wordwall. Guru akan memantau perkembangan pembelajaran murid dan mampu memberikan maklum balas.

Bagi pembelajaran ‘Duta Kesihatan’ pula, bahan-bahan pengajaran hampir serupa dengan program ‘Penjelajah Cilik’. Namun, pembelajaran











dijalankan di dalam bilik darjah dan bahan maujud seperti plastisin digunakan untuk menghasilkan pinggan kesihatan mereka. Selain itu, penambahan alat pengajaran yang disediakan untuk murid-murid Darjah 2 ialah aspek penilaian rakan sebaya.

Prosedur Kajian

Guru terlebih dahulu menetapkan topik dan unit yang bersesuaian dengan pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dijalankan. Kajian ini dijalankan pada Penggal 1 selama 3 jam dalam jangka waktu 3 hari. Bagi murid Darjah 1, pemilihan Unit 1 – Sekolah Saya, dalam Buku Teks Cepak 1A, merupakan pemilihan yang sangat bersesuaian dengan program ‘Penjelajah Cilik’. Sebelum memulakan kajian, guru mencungkil pengetahuan sedia ada murid di dalam kelas dan bertanyakan tentang tempat-tempat di dalam sekolah. Ternyata, murid memerlukan bantuan kerana tidak mengetahui tempat-tempat tersebut akibat keadaan semasa pandemik COVID-19 yang tidak mengizinkan mereka untuk menjelajah lokasi-lokasi yang telah ditetapkan. Rujuk Rajah 2.

Rajah 2: Lokasi Jelajah Di Sekolah

Aktiviti 1
 Arahan: Apakah tempat-tempat yang pernah kamu lawati? Tandakan ✓.

	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Kemudian, guru menjalankan pengajaran dan murid telah didedahkan dengan kosa kata mengenai tempat-tempat di sekolah. Murid-murid kemudian menggunakan topi penjelajah dan diberikan penerangan oleh guru. Seterusnya, mereka dibawa ke serata sekolah sebagai seorang penjelajah dan menggunakan klu yang diberikan dalam peta mereka. Sila rujuk Rajah 3. Guru yang berperanan sebagai ketua penjelajah akan membawa murid ke setiap

tempat yang ingin dikunjungi lalu bertanyakan nama-nama tempat tersebut serta aktiviti-aktiviti yang sesuai dilakukan di tempat-tempat itu.

Rajah 3: Peta Penjelajah Cilik



Pada akhir lawatan tersebut, guru akan merumuskan pelajaran di dalam bilik darjah. Guru akan bertanyakan kepada murid mengenai tempat kegemaran mereka yang baru sahaja dikunjungi. Murid akan merenung kembali proses tersebut dan mereka akan menggunakan video pembelajaran dalam lawatan mereka untuk mengimbas kembali tempat-tempat yang telah dilawati.

Murid akan berinteraksi dengan guru mengenai tempat tersebut dan aktiviti sesuai yang boleh dijalankan. Mereka akan diberikan permulaan ayat bagi memudahkan sesi interaksi tersebut. Guru akan bertanyakan soalan dan murid-murid akan memulakan ayat dengan pernyataan 'Saya suka pergi ke ...', 'Di sana, saya boleh...'. Bagi mengukuhkan pengajaran, murid-murid menggunakan aplikasi dalam talian Wordwall untuk latihan kosa kata. Aktiviti susulan ini membantu murid-murid untuk mengingat kosa kata yang telah dipelajari. Pada akhir pelajaran, murid akan memberi maklum balas mengenai perasaan mereka setelah menjalani program ini.

Bagi program 'Duta Kesihatan', guru memilih Unit 2 – Sihat Selalu dari Buku Teks Cepak 2A. Berdasarkan tema tersebut, murid-murid menjadi duta kesihatan dan diperkenalkan kepada pinggan kesihatan. Kajian ini dijalankan selama 4 jam dalam tempoh pembelajaran selama 3 hari. Guru menjalankan pembelajaran secara eksplisit dan memperkenalkan kosa kata buah-buahan, sayur-sayuran dan khasiat-khasiat yang terkandung dalam pemakanan yang sihat.

Bagi aktiviti berikutnya, murid-murid diberikan plastisin untuk membentuk pinggan kesihatan mereka. Murid telah diajarkan secara eksplisit mengenai konsep pinggan kesihatan yang harus mengandungi protein, karbohidrat dan serat. Sila rujuk Rajah 4.

Rajah 4: Pinggan-pinggan Kesihatan



Sebelum memulakan aktiviti berikut, murid akan merenung kembali proses pembelajaran yang telah dijalankan dan mengimbas kembali apa yang telah diajarkan mengenai pinggan kesihatan. Bagi aktiviti pembelajaran seterusnya, murid-murid akan berinteraksi dengan rakan sedarjah mereka mengenai pinggan kesihatan yang telah mereka sediakan. Mereka akan menjalankan penilaian rakan sebaya menerusi aktiviti interaksi lisan. Murid-murid yang berupaya untuk menjawab soalan-soalan rakan akan diberikan pelekat untuk menggalakkan pelibatan secara aktif. Sila rujuk Rajah 5.

Rajah 5: Aktiviti Murid



Pada akhir pelajaran, aktiviti pengukuhan dijalankan menerusi aktiviti bahasa di aplikasi Wordwall seperti murid-murid Darjah 1.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berdasarkan analisis dapatan kajian bagi murid-murid Darjah, guru mendapati tahap keyakinan murid-murid untuk berinteraksi lisan menunjukkan peningkatan. 95% murid-murid Darjah 1 berupaya untuk berinteraksi lisan menggunakan frasa-frasa permulaan yang diberikan. Hanya seorang murid sahaja yang tidak mampu untuk berinteraksi dengan guru disebabkan isu pembelajaran yang dihadapinya. Dari sudut pemerhatian dan pemantuan guru pula, murid-murid mampu menyelesaikan kuiz yang disediakan secara dalam talian dengan tepat. Mereka dapat mengenal pasti kesemua kosa kata tempat-tempat di sekolah.

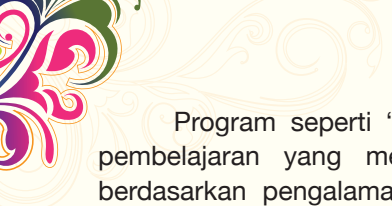
Guru juga memberikan maklum balas bahawa murid-murid mampu menghilangkan perasaan malu dan kurang yakin mereka ketika bertutur dalam Bahasa Melayu. Sebelum kajian dijalankan, sekitar 50% murid sahaja yang mampu bertutur dengan yakin dan pada akhir pembelajaran, hampir 75% menunjukkan kemahiran berinteraksi lisan yang baik dan baki 20% menunjukkan perkembangan yang memberangsangkan.

Bagi murid-murid Darjah 2 pula, 96% orang murid dapat menyoal dan menjawab ketika berinteraksi dengan rakan-rakan. 85% pula dapat menamakan sekurang-kurangnya 3 objek di pinggan kesihatan rakan mereka. Sebelum kajian dijalankan, hanya 65% sahaja yang mampu mengenal pasti kosa kata di pinggan kesihatan.

Maklum balas yang diterima daripada murid-murid juga memberikan gambaran bahawa pembelajaran berdasarkan pengalaman ini telah menyuntik keseronokan dalam pembelajaran dan berupaya untuk membantu penguasaan kemahiran interaksi lisan mereka. 95% murid Darjah 1 dan 96% murid Darjah 2 memberikan maklum balas yang positif bagi pembelajaran mereka.

KESIMPULAN

Aktiviti pengajaran dan pembelajaran berdasarkan pengalaman ini telah berupaya meningkatkan kemahiran interaksi lisan murid-murid di Darjah 1 dan 2. Kaedah pengajaran ini juga mampu merangsang keseronokan dalam pembelajaran.



Program seperti 'Penjelajah Cilik' dan 'Duta Kesihatan' memberikan pembelajaran yang menyeluruh yang holistik. Menerusi pembelajaran berdasarkan pengalaman yang santai ini, murid-murid diberikan peluang untuk mengasah keyakinan diri mereka dalam interaksi lisan. Mereka tidak rasa terbeban apabila harus menggunakan bahasa Melayu di dalam bilik darjah bersama rakan. Penilaian yang dijalankan dalam keadaan yang kurang berisiko menambahkan lagi keyakinan murid untuk bertutur. Penerapan ICT seperti aplikasi Wordwall juga dapat dimanfaatkan oleh murid-murid untuk mengulang kaji kosa kata yang telah didedahkan kepada mereka. Bukan itu sahaja, aplikasi ini mampu menjana lembaran pembelajaran sebagai aktiviti susulan.

Meskipun dari sudut perancangan dan jangka waktu yang digunakan lebih lama berbanding aktiviti-aktiviti pembelajaran lain, murid-murid dapat meraih manfaat dan mempamerkan keseronokan dalam pembelajaran. Kesepaduan pembelajaran berdasarkan pengalaman, telah meyakinkan kami untuk menjadikan pembelajaran berdasarkan pengalaman sebagai program khas bagi setiap peringkat.

Sekiranya setiap peringkat murid dapat didedahkan kepada pembelajaran berdasarkan pengalaman, ini dapat dijadikan strategi pengajaran yang efektif untuk kemahiran berbahasa yang disasarkan.

RUJUKAN

Dewey, J., (1997). *Experience & Education*. USA:Free Press

Hoover, J. D., (2014). *Experiential Learning: Conceptualization & Definition*.
<https://journals.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/2850>

Kolb, D. A., (1999). *Experiential Learning Theory: Previous Research and New Directions*. USA: Routledge