

**PELAJARAN MAYA SASTERA PELBAGAI BUDAYA PEMANGKIN
KEMAHIRAN PELAJAR BERBAHASA MELAYU**

Fauziah Binte Mohamed Ata
Norashikin Mohd Noor
Rosalina Mohamed Taib

Pusat Bahasa Melayu Singapura &
Jabatan Bahasa Melayu Sekolah Rendah Endeavour

Abstrak

Kertas kerja ini akan membincangkan keberkesanan penggunaan blog, portal dan perisian komik 'Toondoo' dalam penyampaian pelajaran berkaitan aspek sastera berdasarkan sumber pelbagai budaya untuk meningkatkan keupayaan murid dalam proses mengarang dan menjana idea dalam mengembangkan isi karangan. Program yang dijalankan ini telah membuktikan bahawa penggunaan wadah maya amat berkesan dalam usaha meningkatkan kelakonan murid bagi komponen karangan, terutamanya dalam aspek pengembangan isi. Dapatan kajian menunjukkan bahawa 50% murid mendapat markah lebih tinggi untuk karangan setelah mengikuti program ini. Program ini juga telah berjaya memberikan nilai tambah kepada diri murid. Program ini membantu murid mengasah kemahiran berfikir secara kritis. Murid didapati lebih yakin mengutarakan pendapat masing-masing, sentiasa bersedia untuk mempelajari perkara baharu dan lebih gigih menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkumpulan.

1. Pengenalan

Penggunaan ICT dan Internet dalam pembelajaran dan pengajaran pada abad ke-21 sudah menjadi satu kemestian dalam dunia pendidikan di Singapura. Keupayaan dan kecanggihan Internet membolehkan maklumat disampaikan secara maya dan global merentasi sempadan geografi pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja seseorang itu berada. Penggunaan Internet telah mengubah corak hidup masyarakat dalam pelbagai bidang seperti pendidikan, ekonomi, politik, sosial dan sebagainya. Penggunaan Internet juga telah berjaya menukar pengajaran konvensional kepada cara pengajaran yang berasaskan komputer atau pembelajaran maya. Dengan kata lain, cara ini merupakan pengajaran berasaskan hipermedia yang menggunakan atribut dan sumber jejaring sedunia (World Wide Web atau WWW) untuk mereka cipta dan mendokong suasana pembelajaran yang bermakna (Badrul Khan, 1997). Pengajaran berasaskan jejaring dapat melengkapkan seseorang individu menjadi anggota masyarakat yang berilmu.

Penggunaan Internet di Singapura amatlah memberangsangkan dengan jumlah pengguna Internet mencatat 74.2%. Menurut laporan sebuah monograf yang diterbitkan pada 2002 oleh Singapore Internet Project (SIP) Team mengenai '*Internet in Singapore*', Singapura mempunyai tahap yang tinggi dalam penggunaan IT yang merangkumi 46% pengguna dewasa yang aktif menggunakan Internet. Jumlah ini lebih tinggi bagi golongan masyarakat pelajar Singapura. Kebanyakan mereka telah diberikan pendedahan IT pada peringkat awal persekolahan khususnya dalam pengetahuan penggunaan Internet sebanyak 71% dan kadar ini masih terus meningkat (Kuo et al, 2002: 100).

Kajian ini cuba menentengahkan sejauh mana kesan pengajaran yang menggalakkan situasi pembelajaran maya sastera pelbagai budaya terhadap pencapaian murid Darjah 5 dalam penulisan karangan. Tumpuan akan diberikan kepada penggunaan pembelajaran maya yang merangkumi penggunaan Internet dan juga teknologi komputer sebagai wahana pembelajaran dan pengajaran. Kita akan melihat sejauh mana pembelajaran maya membantu murid dan guru. Tumpuan juga akan diberikan kepada cara komputer dan perisian komik 'Koobits' dapat digunakan di dalam bilik darjah dan bagaimana cara ini dapat membantu guru dan murid serta kesannya terhadap pembelajaran di dalam bilik darjah.

2. Kajian Lepas

Penggunaan bahan sastera pelbagai budaya telah dilaksanakan pada tahun 2009 oleh guru-guru sekolah kami bagi murid-murid Darjah 4. Kami mendapati bahawa bahan sastera pelbagai budaya telah berjaya meningkatkan pencapaian murid untuk menjana isi dalam penulisan karangan mereka. Penggunaan komputer pada waktu itu terbatas kepada penggunaan perisian komik, iaitu Koobits.

Memandangkan kesan yang positif ini dan hakikat pendedahan murid kepada dunia digital dan perkembangan dunia informasi teknologi yang pesat, kami bercadang untuk menggunakan pembelajaran maya dalam proses pembelajaran karangan murid.

Menurut Rheingold (2004), persekitaran pembelajaran maya berasaskan Internet yang dibina untuk menghubungkan ahli-ahli komuniti dan membolehkan mereka berbincang, berkerjasama dalam melakukan tugas atau projek. Tidak ada perhubungan secara fizikal antara mereka walaupun mungkin mereka berada di dalam bilik yang sama. Semua ahli komuniti yang terlibat dalam persekitaran pembelajaran maya mesti menggunakan komputer dan boleh mendapatkan maklumat di talian dari mana-mana tempat di seluruh dunia. Biasanya dalam membincangkan sesuatu topik, ahli komuniti boleh terlibat secara aktif seperti bertukar-tukar pandangan mengenai perkembangan pada masa hadapan, berkongsi pandangan atau berbincang tentang perkembangan tugas mereka. Terdapat tiga komponen asas dalam persekitaran pembelajaran maya.

- **Sumber Bahan:** Semua bahan yang diperlukan dalam perbengkelan atau perbincangan boleh diperolehi dengan mudah.
- **Perhubungan:** Persekitaran pembelajaran maya menyediakan peralatan yang membolehkan peserta mendaftar diri untuk membimbing antara satu sama lain dan bertukar-tukar pendapat serta pandangan di talian. Alat komunikasi tersebut memberi murid kesempatan bersemuka seperti dalam persekitaran pembelajaran tradisional.

- **Fungsi Pentadbiran:** Pendaftaran peserta diperlukan untuk membolehkan mereka menghantar maklumat tentang pengenalan mereka dan tugas serta membolehkan mereka melihat maklumat orang lain yang menyertai pembelajaran tersebut.

Sementara itu Jamaludin (2001) menyatakan bahawa pembelajaran maya seharusnya mempunyai ciri-ciri berikut:

- 1) sistem penghantaran dan menguruskan bahan kursus;
- 2) pemantauan dan penilaian prestasi murid, pengumpulan dan analisis markah dan rekod prestasi murid;
- 3) sistem komunikasi secara bersemuka; seorang dengan ramai khalayak atau sebaliknya dan melibatkan ramai dengan ramai (seperti melalui sidang video);
- 4) fasiliti penjadualan waktu pengajaran dan pembelajaran; dan
- 5) penilaian berbentuk formatif (contoh: penilaian sendiri).

Daripada pendapat yang telah diberikan, bolehlah dirumuskan bahawa pembelajaran maya seharusnya berlaku seperti pembelajaran biasa, termasuklah komunikasi dua hala antara pengajar dengan murid dan antara murid dengan rakan murid yang lain. Namun yang membezakan ialah murid tidak bertemu secara bersemuka tetapi bertemu di ruang maya.

Seterusnya, dalam pembelajaran maya juga ada proses pemantauan dan penilaian. Pembelajaran seharusnya tidak berlaku hanya sehalu sahaja, iaitu guru memberikan bahan-bahan pengajaran dan murid menerima serta meluahkan semula melalui peperiksaan. Pembelajaran maya seharusnya lebih berfokuskan murid. Murid terlibat secara aktif untuk menyelesaikan segala permasalahan yang diberikan melalui penerokaan, perbincangan dan berfikir pada tahap tinggi.

Prosedur

Kaedah kajian yang digunakan bersifat kuantitatif dan kualitatif. Kajian dilakukan di dalam bilik darjah bagi melihat keberkesanan pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan guru. Sampel kajian ini merupakan murid peringkat Darjah 5 yang berjumlah 10 orang. Mereka terdiri daripada 50% muird lelaki manakala 50% lagi terdiri daripada murid perempuan. Daripada jumlah ini, 50% murid merupakan murid berbangsa Melayu

manakala 50% lagi merupakan pelajar yang bukan berbangsa Melayu (10% Filipino dan 40% India). Kajian ini tertumpu kepada pelajaran sastera dari pelbagai budaya yang akan melibatkan penggunaan ICT dan Internet dalam menyokong pembelajaran maya. Oleh sebab jumlah murid yang bukan berbangsa Melayu merupakan 50% dari jumlah keseluruhan, menggunakan bahan sastera pelbagai budaya amatlah sesuai kerana bahan sastera yang digunakan akan merangkumi pelbagai aspek budaya dari bangsa Cina, India dan sebagainya. Keputusan hasil kerja mingguan penulisan karangan dan juga markah ujian bulanan murid dianalisis dan dijadikan sebagai kayu ukur untuk menentukan keberkesanan program ini.

3.1 Perancangan program

Pemerhatian hasil kerja murid di dalam bilik darjah, menunjukkan murid tidak merancang penulisan mereka. Mereka juga tidak mampu mengembangkan idea kerana kekurangan pendedahan terhadap bahan bacaan dalam bahasa Melayu. Rata-rata penggunaan bahasa baku murid juga terbatas. Murid di kelas ini mempunyai asas bahasa yang agak lemah, iaitu dari segi struktur bahasa dan kosa kata. Murid juga ketandusan idea yang boleh digunakan dalam proses mengarang. Murid amat seronok dan terdorong untuk menulis apabila diberikan masa menggunakan komputer dan menulis cerita menggunakan perisian 'Toondoo' dan 'Koobits'. Mereka juga berpeluang melungsuri Internet untuk mendapatkan informasi bagi menyelesaikan tugas yang diberikan di dalam blog.

Guru secara eksplisit telah mengajarkan struktur penulisan karangan dan mendedahkan murid kepada proses pramenulis dan menulis. Penekanan dibuat kepada proses pramenulis yang meliputi aspek memahami tajuk soalan dan pengumpulan idea. Sekiranya murid memberikan penekanan kepada perancangan ini, mereka dapat mengarang dengan lebih tersusun dan pengembangan idea juga dapat dilakukan dengan lebih mudah dan berkesan. Murid diberikan masa untuk menggunakan komputer dan Internet untuk mendapatkan maklumat dan mencari informasi tentang pelbagai teks sastera yang diberikan bagi membantu mereka memahami lebih mendalam tentang isi cerita tersebut tanpa batasan waktu. Mereka dibimbing bagaimana mencungkil idea utama sesebuah cerita dan mendapatkan idea serta kosa kata dari cerita yang didengar, ditonton atau pun yang dibaca.

Tinjauan dilakukan dengan mengutip data dari latihan karangan berbentuk gambar bersiri bagi menganalisis kelemahan komponen karangan murid. Hal ini juga adalah untuk mengesan keupayaan murid mengembangkan idea dalam melengkapkan cerita yang telah dibaca dan dibincangkan.

Bagi mengatasi masalah ini, murid diberi petikan dari sebuah cerita sastera yang telah diringkaskan oleh guru bersesuaian dengan tahap kemampuan mereka. Kemudian, satu perancangan khusus dilakukan dengan menggunakan kaedah Proses Meneliti dan Menganalisis, Proses Mengalami dan Menghayati serta murid secara aktif menyertai proses kreativiti yang menggunakan bahan sastera yang telah disediakan. Kemudian murid akan mereka cerita baharu berdasarkan teks sastera yang diberikan. Tema teks sastera akan dikekalkan namun murid perlu mereka watak, latar dan konflik yang baharu untuk mempertingkatkan proses kreativiti mereka.

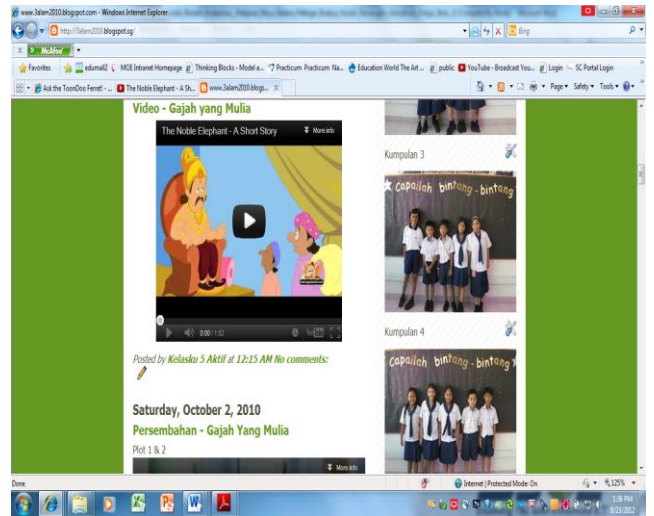
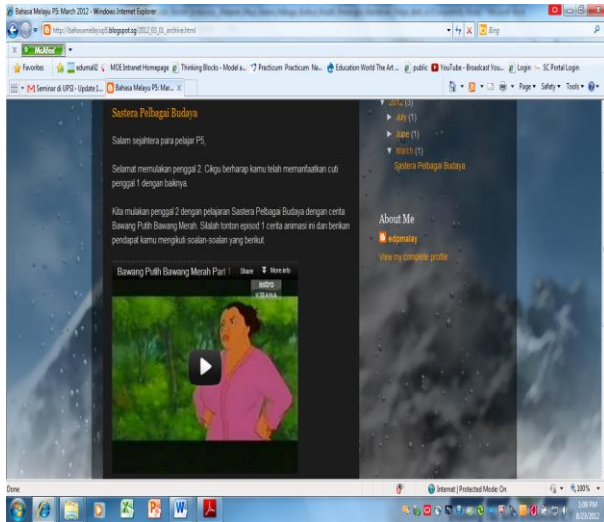
Guru menguji kemahiran murid mengembangkan idea dalam penulisan dengan mengadakan ujian karangan. Ujian ini bertujuan untuk melihat pengaplikasian pendekatan kreatif dan integratif menggunakan bahan pengajaran sastera pelbagai budaya dan pembelajaran secara maya.

Murid menggunakan satu jam masa kurikulum untuk pembelajaran maya ini setiap minggu.

3.2 Tindakan

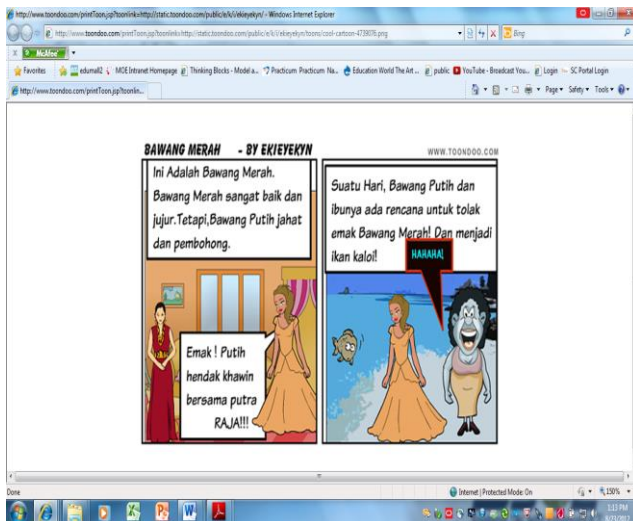
- 1) Guru membawa murid melalui proses meneliti dan menganalisis idea utama dan idea sampingan dalam membina sebuah cerita. Murid harus mengaplikasikan kaedah ini untuk latihan karangan seterusnya selama dua minggu sebelum guru menganalisis karangan mereka.
- 2) Guru membawa murid melalui proses mengalami dan menghayati idea utama dan idea sampingan dalam membina sebuah cerita. Murid menonton video melalui blog dan memberikan komen mereka tentang cerita yang telah ditonton. Murid harus mengaplikasikan kaedah ini untuk latihan karangan seterusnya selama 2 minggu, sebelum guru menganalisis karangan mereka.

Rajah 1 : Contoh Klip Video dan hasil kerja murid.



- 3) Guru menggalakkan murid aktif menyertai proses kreativiti dalam membina sebuah komik berdasarkan bahan sastera yang diberikan. Murid mengaplikasikan kaedah ini untuk latihan karangan seterusnya selama 2 minggu sebelum guru menganalisis karangan mereka. Murid didedahkan kepada penggunaan perisian Toondoo dan juga penggunaan Internet serta blog.

Rajah 2 : Hasil Kerja Murid – Cerita Bawang Merah dan Gajah Yang Mulia



Title: Gajah Yang Mulia



Moral: Kita harus tolong-menolong antara satu sama lain supaya orang lain menghormati kita.

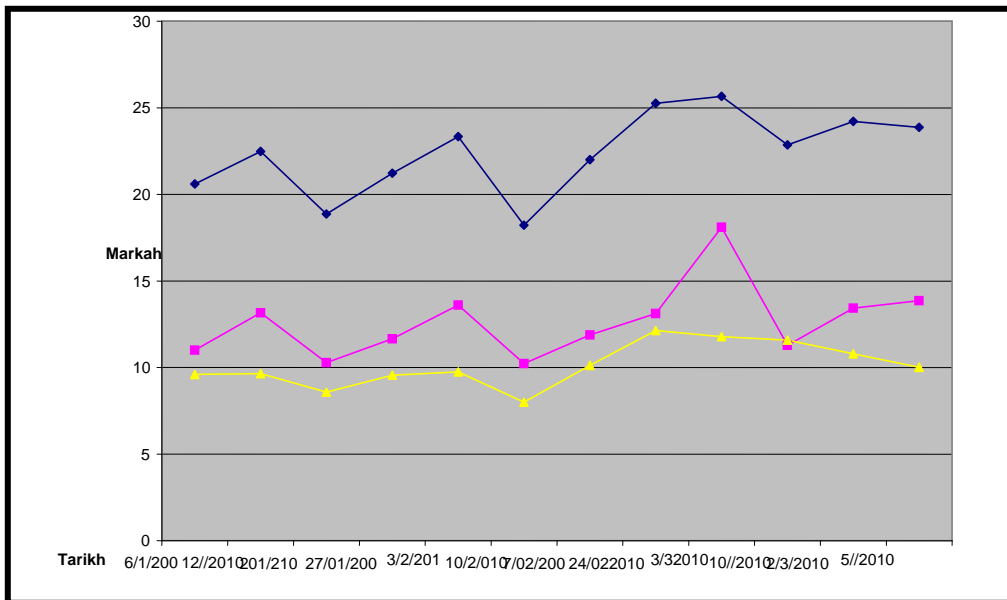
4. Dapatan

Melalui penggunaan komputer dan blog, murid dapat memanfaatkan bahan sastra pelbagai budaya dengan lebih berkesan. Mereka mampu menyumbang lebih banyak idea dalam perbincangan secara lisan dan juga secara maya melalui blog apabila membuat perbandingan antara teks yang dibincangkan. Pengajaran dan pembelajaran berlaku tanpa batas waktu dan murid mampu melakukan ulang kaji secara sendiri. Murid menjadi lebih yakin serta seronok mengikuti pelajaran di dalam kelas.

Penggunaan komputer dan Internet (blog dan `Toondoo`) telah berjaya menjadi wadah pemangkin minat murid dalam penulisan karangan setelah mengikuti pelajaran sastra pelbagai budaya. 69.5% murid darjah lima dapat meningkatkan prestasi mereka bagi penulisan karangan berdasarkan perbandingan markah bagi karangan mereka (rujuk Carta A, B dan C). Murid berjaya menggunakan Internet untuk mendapatkan maklumat dan menggunakan maklumat tersebut untuk mencetuskan idea baharu dalam menjana idea bagi membina isi karangan. Selain kemahiran dan keyakinan mereka menggunakan Internet, keyakinan sendiri mereka juga meningkat (Rujuk dapatan Rubrik 1 di bawah). Blog dapat digunakan sebagai wadah perbincangan antara murid dan guru secara lebih terbuka tanpa ancaman bagi mereka yang segan berbicara di khalayak awam.

Rajah 3 - Analisis Komponen Karangan

Tarikh	06/01	12/01	20/01	27/01	03/02	10/02	17/02	24/02	03/03	10/03	24/03	05/04
Purata Markah Penuh	20.60	22.48	18.86	21.22	23.34	18.22	22.00	25.26	25.66	22.86	24.22	23.87
Purata Markah Isi	11.00	13.16	10.28	11.66	13.60	10.22	11.88	13.12	13.88	11.28	13.43	13.86
Purata Markah Bahasa	9.60	9.64	8.58	9.56	9.74	8.00	10.12	12.14	11.78	11.58	10.79	10.01



Rajah 4 – Prestasi Pelajar dalam penulisan karangan

No	Pelajar	Jun-12	Jul-12	↑
1	A	24	28	√
2	B	14	21	√
3	C	20	27	√
4	D	14	15	√
5	E	25	32	√
6	F	24	30	√
7	G	18	17	
8	H	23	28	√
9	I	22	25	√
10	J	24.5	30	√
11	K	21	24	√
12	L	15	NA	
13	M	29	32	√
14	N	14	21	√
15	O	20	NA	
16	P	29	29	
17	Q	6	15	√
18	R	24	28	√
19	S	22	21	
20	T	12	17	√
21	U	19	24	√
22	V	28	27	
23	W	23	18	√

Rajah 5 - Rubrik Penilaian Penglibatan Aktif Pelajar bagi Keyakinan Diri, Semangat Ingin Tahu serta Semangat Kerjasama melalui Pembelajaran di Alam Maya. (Rubrik 1)

No	Pelajar	Semangat Ingin Tahu	Semangat Kerjasama	Keyakinan Kendiri
1	A (Melayu)	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓
2	B (Melayu)	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓
3	C (India)	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓
4	D (India)	✓✓	✓✓✓	✓✓
5	E (Filipina)	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓
6	F (India)	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓
7	G (India)	✓✓✓	✓✓	✓✓✓
8	H (Melayu)	✓✓	✓✓	✓✓
9	I (Melayu)	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓
10	J (Melayu)	✓✓✓	✓✓✓	✓✓

Pelajaran: Wayang Kulit

Peringkat: Darjah 5 (Kumpulan Tahap Pelajar Sederhana)

Guru boleh merujuk definisi konstruk bagi Semangat Ingin Tahu (*Curiosity*), Semangat Kerjasama (*Cooperation*) dan Keyakinan Diri (*Confidence*) menggunakan panduan yang diberikan di bawah;

Legend:

✓✓✓ : Setiap Masa

✓✓ : Hampir setiap masa

✓ : Seseekali

NOTA:

1) **Konstruk:** Keyakinan

Definisi: Kebolehan berfikir, bercakap dan beraksi secara spontan, tanpa bantuan dan mempunyai sikap bertanggung jawab

Seorang murid yang berkeyakinan:

- 1) berbicara dengan baik/lancar;
- 2) bertanggungjawab;
- 3) melakukan tugas tanpa bantuan; dan
- 4) mempunyai inisiatif.

2) **Konstruk:** Semangat Ingin Tahu

Definisi: Memaparkan kecenderungan dan kesungguhan untuk menjana dan memperoleh ilmu dan pengalaman baharu.

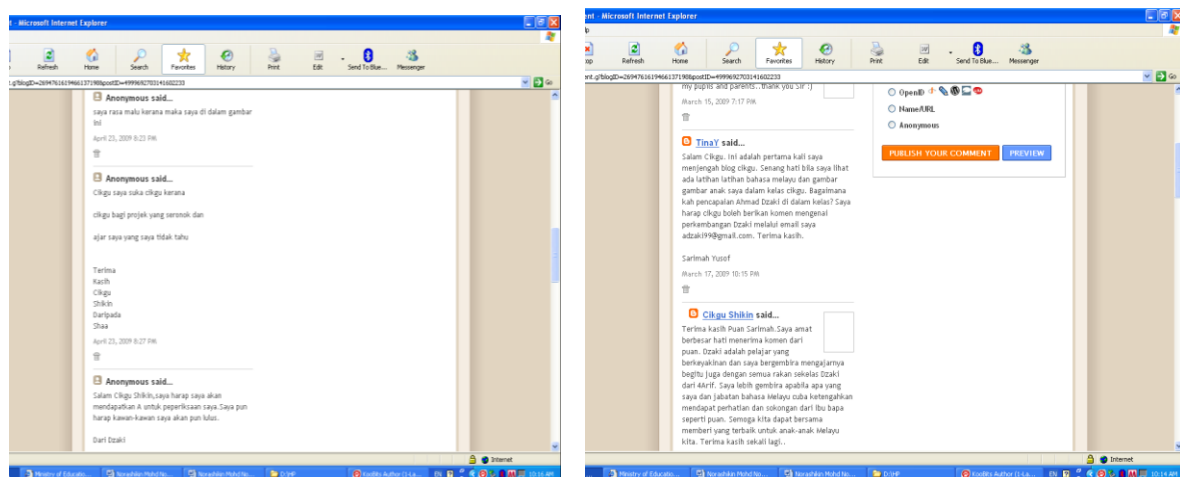
Seorang murid yang mempunyai semangat ingin tahu:

- 1) bertanya soalan/ meminta penjelasan;
- 2) mengambil inisiatif untuk mencari dan mendapatkan maklumat;
- 3) membuat rujukan luar daripada bahan yang diberikan;
- 4) berusaha menyelesaikan tugas dengan baik; dan
- 5) memahami pengajaran secara mendalam.

3) **Konstruk:** Semangat Bekerja Sama

Definisi:- Berkerjasama untuk mencapai matlamat kumpulan.

Rajah 6 : Sampel perbincangan blog antara ibu bapa, murid dan guru:



5. Cabaran

Masa untuk mendapatkan bahan media (video/audio/lelaman Internet) yang sesuai merupakan cabaran bagi para guru dalam menyelenggarakan program pembelajaran maya ini. Oleh kerana program ini telah dijalankan selama beberapa tahun, video-video yang telah dimuat turun ke dalam blog ada yang tidak lagi wujud di Youtube. Guru perlu mencari dan memilih video cerita sastera lain namun nilai moralnya tetap sama.

Gangguan talian Internet juga menjejaskan kelancaran pengajaran dan pembelajaran sewaktu berada di dalam bilik darjah. Walau bagaimanapun, cabaran ini berjaya ditangani pada penggal kedua apabila lapor balik diberikan kepada pihak pengurusan pentadbiran IT sekolah. Selain itu, guru juga menghadapi cabaran menghabiskan sukatan pelajaran yang disediakan pihak MOE. Namun, cabaran ini dapat diatasi dengan memasukkan komponen karangan dan kefahaman ke dalam program Sastera Pelbagai Budaya yang mengambil hanya 20% dari masa keseluruhan kurikulum.

6. Kesimpulan

Melalui wadah pengajaran dan pembelajaran maya, penggunaan bahan sastera pelbagai budaya telah dapat mempertingkatkan keupayaan murid dalam menjana idea bagi penulisan karangan. Kaedah ini telah berupaya menyuntik minat murid untuk mengetahui lebih lanjut tentang kebudayaan orang lain. Murid juga terdedah kepada pengajaran dan pembelajaran yang lebih interaktif yang membolehkan murid lebih responsif dan bertanggungjawab terhadap pencapaian mereka sendiri. Melalui temu bual yang dijalankan, murid menyatakan bahawa pembelajaran maya ini telah berjaya meningkatkan keyakinan diri, semangat ingin tahu dan kerjasama khususnya apabila mereka terlibat dalam projek rentas cipta yang memerlukan mereka mempersembahkan wayang kulit, komik dan permainan papatung berdasarkan cerita legenda seperti Hang Tuah, Ramayana dan Kuafu mengejar Matahari.

Rujukan

- Dyson, A.H. (1993). *Social worlds of children learning to write in an urban primary school*. New York: Teachers College Press.
- Kuo, E.C.Y *et al.* (2002) *Internet in Singapore: A Study on Usage and Impact*, Singapore: Times Academic Press.
- Jamaludin Mohaidin (2000), *Kesedaran dan Pembelajaran Maya*, Konvensyen Pendidikan UTM 2000, Sekudai Johor.
- McGinley, W., & Kamberilis, G. (1996). Maniac Magee and Ragtime Trumpy: Children negotiating self and world through reading and writing. *Research in the Teaching of English*, 30, 75-113.
- Rheingold, H. (2004), *Virtual Learning Enviroment (VLE)*,
<http://www.thefeature.com/articleid=100499&ref=2337881>
- Sara Innis Fenwick, dalam *A Critical Approach to Children's Literature*. Chicago:University of Chicago Press, 1967

Biodata

Fauziah Mohamed Ata berpengalaman mengajar di sekolah rendah selama 17 tahun. Beliau berkelulusan Sarjana Muda dalam bidang Matematik dan Psikologi. Beliau ialah seorang Guru Kanan di sekolahnya dan giat menyampaikan Kertas Kerja. Pada tahun 2011, Cikgu Fauziah dan dua orang rakan gurunya di Sekolah Rendah Endeavour telah menerima anugerah Kementerian Pendidikan Singapura (Innergy Award).

Alamat e-mel : fauziah_mohamed_ata@moe.edu.sg