

PENERBITAN KAEDAH SDL DAN COL MELALUI PENERBITAN IKLAN: PENDEKATAN ALTERNATIF DALAM USAHA MEMPERKASAKAN BAHASA MELAYU

Djohan Bin Abdul Rahman
Pusat Bahasa Melayu Singapura
Sekolah Menengah Bishan Park
djohan_a_rahman@moe.edu.sg

Abstrak

PENDAHULUAN

Dewasa ini, pembelajaran Bahasa Melayu perlu diajar dengan menggunakan kaedah pedagogi yang pelbagai supaya ia kekal relevan, menarik dan tidak membosankan. Namun, penguasaan bahasa para pelajar yang terbatas bermungkinan akan menjejaskan kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas. Justeru, kaedah yang lebih menarik sebaiknya diperkenalkan supaya para pelajar lebih berminat dan bermotivasi untuk mempelajari Bahasa Melayu dan sekali gus memperkasakan kemampuan mereka untuk berbahasa Melayu. Kajian ini meneliti dua pendekatan yang mampu mengatasi kendala yang mungkin menghambat kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas.

Pendekatan yang pertama mengetengahkan kaedah penerbitan iklan sebagai satu pendekatan yang mampu mencapai matlamat pembelajaran, di samping menerap pendekatan SDL¹ dan/atau COL² dalam kalangan pelajar. Iklan merupakan sesuatu yang semakin menonjol dalam kehidupan seharian. Melalui perkembangan media massa yang semakin ketara, iklan jelas dilihat di mana-mana sahaja. Justeru, dalam mengharungi era yang serba canggih ini, kewujudan iklan mampu dijadikan sebagai pemangkin untuk menyampaikan objektif pembelajaran di dalam bilik darjah.

Oleh yang sedemikian, **Penerapan Kaedah SDL dan COL Melalui Penerbitan Iklan (PKSCMPI)** dapat diguna pakai untuk mencapai matlamat ini. Para pelajar, baik di peringkat sekolah rendah mahupun di peringkat sekolah menengah, akan berasa teruja untuk melaksanakan aktiviti yang sebegini. Pada masa yang sama, mereka akan terangsang untuk menghasilkan yang terbaik dengan menggabungkan daya pemikiran kreatif dan kritikal.

Acapkali para guru akan menghadapi pelbagai cabaran untuk mencukupi kerencaman kemahiran baharu dek keterbatasan waktu. Maka, salah satu kaedah yang dapat diterapkan untuk mengatasi kendala ini adalah dengan menggunakan **PKSCMPI**. Dengan perancangan yang tersusun rapi, para guru dapat melaksanakan pendekatan ini.

Pendekatan yang kedua pula mengetengahkan kaedah yang menggunakan *Permainan sebagai Satu Pendekatan Alternatif (PSDA)*. Kaitan antara permainan dengan kehidupan sememangnya tidak boleh dipisahkan. Permainan seringkali dijadikan wadah yang membolehkan gaya hidup seseorang itu menjadi tidak mendatar. Maka, **PSDA** dapat diguna pakai untuk mencapai matlamat ini. Permainan bahasa *Piramida* telah digunakan dalam melaksanakan kajian ini.

¹ SDL – Self Directed Learner (Pembelajaran Kendiri)

² COL – Collaborative Learning (Pembelajaran Kolaboratif)

Dengan menggunakan pendekatan sebegini, guru dan pelajar dapat menggembeling tenaga dalam melaksanakan matlamat pembelajaran dengan menggunakan kaedah yang tidak rutin. Sinergi yang terhasil melalui kaedah ini berupaya menghasilkan sesuatu yang tidak akan mampu diperolehi sekiranya pembelajaran yang dilakukan hanya tertumpu pada kaedah pembelajaran yang lazim dijalankan. Pendekatan ini jelas berjaya menarik minat para pelajar untuk mendalami dan menggunakan Bahasa Melayu dengan berkesan. Proses pengamatan dan penjanaan idea yang begitu menyerlah dalam kalangan pelajar juga membuktikan keberkesanan kajian ini yang pada masa yang sama mampu memberi penekanan dan penumpuan pada pemikiran kreatif dan kritikal. Di samping itu, penerapan elemen-elemen SEL³ sebagai penambah nilai kepada pelajar juga berjaya diserapkan.

TUJUAN KAJIAN

Secara keseluruhan, kajian ini bermatlamat untuk mengetengahkan serta berkongsi keberkesanan penerapan **PKSCMPI** dan **PSDA** dalam pengajaran Bahasa Melayu. Matlamat khusus kajian ini pula terbahagi kepada enam. Kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh manakah pendekatan-pendekatan ini:

- i. dapat mempersiapkan pelajar dengan kemahiran-kemahiran pembelajaran dalam Abad ke-21
- ii. berjaya mencapai matlamat pembelajaran yang diinginkan dengan memberi penekanan pada pendekatan SDL dan/atau COL,
- iii. mengaplikasikan ICT dalam moda pembelajaran,
- iv. mampu memenuhi citarasa pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu
- v. memupuk pemikiran kreatif dan kritikal, di samping menerapkan elemen-elemen SEL, dan
- vi. memperkasa dan mempelbagaikan kosa kata bahasa Melayu kepada pelajar.

Matlamat utama kajian ini adalah untuk melihat sama ada pendekatan alternatif ini dapat memastikan pelajar mampu menimba ilmu secara sendiri dan/atau secara koberatatif, dan pada masa yang sama mampu menggunakan kemahiran serta pengetahuan asas yang diperlukan demi penakatan dalam era globalisasi. Penerapan ICT dalam **PKSCMPI** dan **PSDA** juga mampu meluaskan lagi skop penggunaan teknologi. Matlamat sekunda kajian ini adalah untuk melihat sama ada kaedah ini dapat memastikan pelajar berjaya menyerap topik yang ingin disampaikan dengan menggunakan pendekatan yang berbeza berbanding dengan pendekatan yang lazim dilakukan di dalam kelas. Melalui kajian yang dijalankan, para guru juga mampu menilai kemahiran yang manakah yang paling sesuai diterapkan, berdasarkan pada profil pelajar. Komponen SEL yang menampakkan kerjasama serta semangat setiakawan juga mampu dilihat melalui pengaplikasian pendekatan-pendekatan ini.

Pada bahagian akhir aktiviti ini, satu sesi maklum balas akan diadakan yang ditujukan kepada pelajar-pelajar yang terlibat. Dengan sesi ini, guru boleh mengetahui sejauh manakah pendekatan sebegini telah berjaya memberikan manfaat terhadap pelajarannya, serta kesan daripada aktiviti itu, yang akhirnya akan menyumbang kepada kepuasan yang dirasakan dalam suasana pembelajaran itu sendiri.

³ SEL – Social and Emotional Learning (Pembelajaran Berteraskan Sosial dan Emosi)

PERMASALAHAN

Kemudahan dan kecanggihan teknologi senantiasa berkembang. Dalam kehidupan seharian, profil pelajar dewasa ini tidak lagi terangsang dengan kaedah yang hanya merujuk pada pembacaan dan ‘memuntahkan’ semula maklumat yang telah dipelajari. Merujuk kepada hal yang sedemikian, pelajar akan dilihat sebagai individu yang hanya belajar semata-mata untuk lulus dalam peperiksaan sahaja dan tidak mampu mengaplikasikan ilmu yang mereka pelajari dalam kehidupan seharian mereka. Maka, rancangan pembelajaran perlu dirombak dan dinilai semula agar sesebuah kaedah pembelajaran dan pengajaran itu kekal relevan dan mampu menambat minat golongan pelajar.

Namun, para guru menghadapi pelbagai cabaran untuk mencakupi kerencaman kemahiran baharu dek keterbatasan waktu. Menghasilkan satu pelajaran yang mampu mencapai matlamat pembelajaran dan pada masa yang sama tidak membosankan boleh membebaskan golongan guru. Oleh yang sedemikian, pengaplikasian **PSDA** dan/atau **PKSCMPI** mampu membantu mengatasi masalah-masalah yang mungkin bakal dihadapi.

KAJIAN LEPAS

Merujuk pada pendekatan **PKSCMPI**, seorang pensyarah dari Universiti Ibaraki di Jepun - Joyce Cunningham - pernah melakukan penyelidikan yang menyentuh aspek penerbitan iklan dalam pembelajaran bahasa melalui kajiannya yang berjudul ‘*Learning in Student-Generated TV Commercials Enhanced by Computer Technology*’. Daripada kajian yang telah dijalankan, dapatan hasil daripada kajian itu menampakkan peningkatan yang memberangsangkan dari sudut pemahaman pelajar dalam penguasaan bahasa yang ingin diketengahkan.

Menurut Christine Canning-Wilson dalam kajiannya yang bertajuk **Current Theory on the Use of Video as an Educational Medium of Instruction**, “pembelajaran bahasa yang bersifat interaktif melalui penggunaan (rakaman) video membenarkan para pelajar melihat secara tuntas di samping (membuat pelajar) turut serta secara aktif akan matlamat pelajaran pada satu-satu kelas dengan mengikut daya intelek serta kemampuan masing-masing”.

Menurut beliau lagi,

“A recent large-scale survey by Canning-Wilson (2000) suggests that the students like learning language through the use of videos.”

(Canning-Wilson, Christine)

Oleh yang sedemikian, kaedah ini membenarkan pemikiran yang khusus dan juga menggalakkan pembelajaran bercorak sendiri mahupun bercorak kolaboratif. Ruang kebebasan untuk berfikir secara kreatif juga mampu membenarkan para pelajar supaya berbincang bersama rakan-rakan dan pada akhirnya, membuat keputusan yang terbaik buat dirinya sendiri.

Susan O’Hara dan Robert Pritchard (2012) pula menekankan kepentingan menggunakan teknologi memandangkan keberkesanan pendekatan itu dalam mencapai matlamat kebahasaan di dalam kelas. Pendekatan yang menerapkan penggunaan ICT dalam pembelajaran pada masa ini sememangnya merupakan satu kaedah yang terbukti keberkesannya.

Kajian yang berjudul **Learning in Student-Generated TV Commercials Enhanced by Computer Technology** yang dijalankan oleh Joyce Cunningham (2011) dari Universiti Ibaraki, Myoto,

Jepun pula menampakkan trend bahawa “hampir 3000 iklan yang dilihat oleh seorang warga negara Amerika setiap hari. Maka, akan membawa manfaat sekiranya sesuatu yang sebegitu lazim dalam kehidupan mereka (menyaksikan iklan) dibawa masuk ke dalam bilik darjah untuk dijadikan wadah untuk mempelajari dengan lebih mendalam pelbagai aspek bahasa”.

Menurutnya lagi, persiapan sebelum menghasilkan sesebuah iklan itu sendiri menampakkan kemampuan pelajar untuk bekerja secara sendiri. Kajian serta perancangan yang dijalankan menggalakkan pemikiran secara kreatif. Melalui kajiannya, jelas kelihatan bahawa ruang dan peluang untuk kaedah pembelajaran secara kolaboratif juga dapat dijalankan apabila para pelajar bekerjasama mempelajari perkara-perkara baharu ketika menghasilkan iklan, lebih-lebih lagi dari sudut teknikal.

Tambah beliau lagi, aktiviti sebegini bukan saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, ia juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativiti dan perkembangan fizikal golongan pelajar. Sehubungan dengan itu, **PKSCMPI** jelas mampu menepati matlamat pelajaran yang diinginkan.

Merujuk pada pendekatan **PSDA** pula, menurut Richard Sandford, Mary Ulicsak, Keri Facer dan Tim Rudd (2006) dalam kajian mereka yang bertajuk **Teaching with Games: Guidance for Educators**, “prestasi para pelajar (selepas sesebuah permainan) menjadi semakin baik, lebih-lebih lagi selepas bermain secara berkumpulan”.

Kajian yang dijalankan oleh Ipsos MORI pada (2006) pula menampakkan trend bahawa “62% daripada golongan pelajar berpendapat bahawa sesi permainan (dalam pelajaran) lebih memberikan motivasi”. Sementara satu lagi kajian oleh Ipsos MORI pada (2005) mengatakan bahawa “59% daripada golongan guru pula akan menggunakan permainan dalam pengajaran mereka”.

Menurut Nicholas Corder,

“Games add a competitive element to your class. ... dividing a class into smaller groups that then form ‘teams’ is the safest way of introducing competition. It doesn’t put any individual on the spot; it increases teamwork and generally makes for a fun level of competition.”

(Corder, Nicholas: 52)

Rahmatina (2001) pula telah melakukan satu kajian yang khusus yang bertajuk **Penggunaan Permainan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**. Kajian yang dilakukan di Indonesia ini mendapati bahawa dalam sesebuah permainan, kreativiti golongan pelajar akan digunakan dengan sepenuhnya. Katanya lagi, fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, ia juga mengembangkan bahasa, emosi, disiplin, kreativiti dan perkembangan fizikal golongan pelajar. Sehubungan itu, **PSDA** juga membantu menerapkan disiplin dengan menunggu giliran mahupun menaati peraturan.

Profil Pelajar Dewasa Ini

Menurut Jones, dari segi kecenderungan terhadap pembelajaran pula, golongan ini (pelajar) suka kepada kegiatan yang memberi pengalaman, kerja berstruktur dan penggunaan teknologi yang meluas. Daya kekuatan mereka termasuk membuat pelbagai kerja dalam satu masa, tugas yang berorientasikan matlamat, sikap positif dan juga berusaha sama. (Jones, S. [2002] dlm Oblinger, D. 2003)

Apabila kita mengenali serta memahami profil pelajar kita, maka corak pendekatan yang digunakan wajarlah berbeza dengan apa yang pernah kita sendiri lalui sewaktu menjadi pelajar suatu masa

dahulu. Kini, matlamat utama dalam setiap proses pembelajaran adalah untuk mempersiapkan pelajar dengan kemahiran-kemahiran yang relevan pada abad ke-21.

Kemahiran Abad Ke-21

Menurut UNESCO dalam Laporan Suruhanjaya Antarabangsa untuk Pendidikan Abad Ke-21, (Report Of The International Commission On Education For The Twenty First Century), pendidikan yang berterusan sepanjang hayat harus berasaskan empat tunggak, iaitu:

- ‘Learning to know’ (belajar untuk tahu)
- ‘Learning to do’ (belajar untuk buat)
- ‘Learning to live together’ (belajar untuk hidup bersama)
- ‘Learning to be’ (belajar untuk menjadi).

Kemahiran-kemahiran ini diharapkan dapat membentuk insan yang mempunyai ciri-ciri keupayaan untuk menghadapi masa depan dengan lebih berkeyakinan. Ciri-ciri ini termasuklah:

- i. Pekerja yang berwibawa dan mandiri
- ii. Berbilang bahasa
- iii. Berfikiran kritikal
- iv. Penjalin perhubungan
- v. Komunikator yang berkesan
- vi. Pelajar sepanjang hayat yang sihat
- vii. Pemahaman tinggi dalam sains
- viii. Pengkaji yang mempunyai sifat ingin tahu yang tinggi
- ix. Pembaca yang cekap
- x. Warga negara yang celik kewangan
- xi. Pemikir yang kreatif/inovatif
- xii. Pengguna yang celik media
- xiii. Warga negara berpengetahuan global
- xiv. Pengguna teknologi yang mahir
- xv. Penyelesai masalah yang efektif
- xvi. Penyumbang kerja berkumpulan
- xvii. Pakar yang berkemahiran

Penerapan Kaedah SDL dan COL Melalui PKSCMPI dan PSDA

PKSCMPI merupakan satu pendekatan yang memberi tumpuan kepada kajian dalam bentuk keberkesanan menghasilkan iklan yang dijalankan di dalam ruang lingkup pembelajaran. **PKSCMPI** merupakan satu pendekatan alternatif yang dijalankan secara terancang. Pendekatan ini menekankan pembelajaran latih tubi yang diaplikasikan melalui penghasilan video (iklan). Pengajaran dan pembelajaran sebegini boleh dilakukan secara individu atau berkumpulan, mengikut kebijaksanaan guru dalam mengendalikan aktiviti itu.

Pendekatan **PSDA** pula memberi penekanan kepada pemikiran secara kritikal dan kreatif. Dari sudut individu, pelajar akan terangsang untuk mencari jawapan yang dikehendaki. Para pelajar yang lain pula akan bekerjasama (kaedah COL) untuk membantu memberi gambaran yang jelas agar pelajar itu tadi dapat memberi jawapan yang tepat.

Keunggulan Pendekatan Alternatif PKSCMPI dan PSDA

Pelbagai manfaat yang akan diraih dalam menjalankan pendekatan-pendekatan ini. Antaranya termasuklah:

1. Menggalakkan pemikiran kreatif dan penggunaan laras bahasa yang berkesan.
2. Berpusat kepada pelajar.
3. Membolehkan cara pembelajaran yang pelbagai.
4. Melibatkan kesemua anggota kelas.
5. Membantu menyatupadukan anggota kelas (COL).
6. Guru bertindak selaku pemudah cara, sejajar dengan aliran TLLM⁴.
7. Melibatkan pelbagai mod komunikasi.
8. Menggalakkan persaingan sihat.
9. Memerlukan persiapan (bagi pihak guru) yang minimal setelah arahan benar-benar difahami.
10. Melalui penghasilan iklan, para pelajar akan mencuba dan menemui perkara-perkara baru (laras bahasa, penggunaan ICT, cara mengedit yang berkesan, dan sebagainya).
11. Golongan pelajar akan melatih tubi pengetahuan, pemahaman serta penggunaan bahasa yang sesuai melalui sesi raptai sebelum penggambaran dijalankan.
12. Memupuk kaedah pembelajaran sendiri dalam kalangan pelajar (dalam menjiwai watak, cara yang paling berkesan untuk menampilkan bakat sendiri, dan sebagainya).

Keberkesanan Pendekatan Alternatif PSDA dan PKSCMPI

Untuk memastikan pendekatan yang dijalankan akan menjadi lebih berkesan, perkara-perkara yang berikut perlu dititikberatkan:

- a) Aktiviti bukan sekadar satu sesi suka ria. Sebaliknya, aktiviti tersebut harus mencapai matlamat pengajaran yang wujud sepanjang pengendalian aktiviti tersebut.
- b) Aktiviti harus menampakkan persaingan yang sihat. Mungkin guru dapat mengubah aktiviti menjadi satu pertandingan yang mana penilaian masih tetap dijalankan.
- c) Aktiviti tersebut perlu menarik minat kesemua pelajar.
- d) Aktiviti harus menampakkan penggunaan laras bahasa yang sesuai.
- e) Aktiviti harus memberi peluang untuk golongan pelajar mempelajari dan mempraktikkan komponen-komponen bahasa yang diketengahkan.

Isu-isu Penting yang Bersangkutan Dengan Pendekatan Alternatif

Penggunaan pendekatan-pendekatan ini, sama ada secara meluas atau dalam keadaan yang terhad dapat mendedahkan pelajar kepada kemahiran-kemahiran yang ingin dipelajari. Bergantung pada peringkat dan kebolehan pelajar, guru dapat memilih kemahiran-kemahiran tertentu ketika mengendalikan kelas.

Antara perkara penting yang perlu diberi perhatian dalam menjalankan aktiviti sebegini termasuklah:

- Mewujudkan saluran komunikasi yang positif dan perhubungan kolaboratif dalam kalangan pelajar yang mempunyai tahap kemampuan yang pelbagai. Ketika membahagi-bahagikan

⁴ TLLM – Teach Less, Learn More (Kurang Mengajar, Lebih Belajar)

pelajar kepada kumpulan masing-masing (jika aktiviti itu dijalankan pada tahap berkumpulan), profil setiap anggota boleh direncanakan mengikut hemat guru. Guru harus mengambil kira profil pelajar ketika mengelompokkan mereka ke dalam kumpulan masing-masing.

- Menarik minat dan memotivasikan pelajar yang kurang menumpukan perhatian dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pastikan adanya 'bantuan' tekanan rakan sebaya supaya pelajar yang kurang bermotivasi akan 'tertekan' untuk membuktikan kewujudan mereka dalam kumpulan tersebut diperlukan. Dengan ini, tugas yang telah diberikan akan dilaksanakan dengan sebaiknya.
- Memberi pertolongan kepada pelajar secara minimal, sejajar dengan konsep pengajaran TLLM. Guru bertindak selaku pemudah cara dan hanya akan memberikan saranan atau jalan keluar kepada masalah-masalah yang dihadapi oleh setiap kumpulan sekiranya mereka menghadapi jalan buntu. Para pelajar digalakkan untuk berfikir secara kreatif dan juga secara kolektif.
- Menggalakkan kebertanggungjawaban dan menyemai disiplin. Guru harus memastikan arahan yang dikeluarkan difahami dan dipersetujui sebelum aktiviti itu bermula. Para pelajar diberi tanggungjawab sepenuhnya terhadap perancangan serta penggambaran iklan yang ingin dirakam. Dengan ini, mereka dilatih untuk memikirkan natijah yang akan berlaku sekiranya sesuatu langkah diambil.
- Setiap arahan yang diberi harus mengambil kira tahap pembelajaran dan gaya pembelajaran setiap pelajar yang berbeza-beza. Golongan pelajar seringkali mempunyai tahap kecerdasan yang pelbagai, sekali gus memerlukan pendekatan yang berbeza dalam proses pembelajaran. Bagi aktiviti **PKSCMPI**, guru juga harus mengambil kira keterbatasan pelajar yang berkemungkinan tidak mempunyai sokongan teknikal (tidak memiliki sofwe, komputer riba, alat perakam video dan sebagainya). Oleh yang sedemikian, guru mungkin dapat mempertimbangkan untuk memberi lebih banyak waktu kepada kumpulan pelajar yang difikir memerlukan bantuan tambahan.

Strategi Pendekatan (PKSCMPI)

Kaedah yang dijalankan ini berbentuk eksperimental, yang mana para pelajar digalakkan menghasilkan sesuatu yang baharu dan inovatif. Bagi aktiviti yang menjurus pada pendekatan SDL, guru telah memilih kelas yang menampakkan kesungguhan pelajar yang mampu bergerak secara berdikari, dan guru akan menjadi pembimbing dan pemudah cara. Bagi kajian yang menjurus pada pendekatan COL pula, guru telah memilih kelas yang berbeza dan mengarahkan agar setiap penerbitan itu dijalankan secara berkumpulan.

Pada akhir kajian, penilaian dijalankan berlandaskan rubriks yang telah ditentukan. Iklan-iklan yang diterbitkan akan digunakan untuk dijadikan topik perbincangan serta pembelajaran lanjutan yang bersangkutan dengan Bahasa Melayu. Iklan-iklan itu juga dapat dijadikan bahan dalam pengajaran kemahiran lisan pada masa-masa mendatang.

Secara ringkasnya, guru dapat menggunakan strategi yang diperturunkan di bawah ini untuk mengendalikan **PKSCMPI**. Penyesuaian semula boleh dilakukan untuk menepati matlamat dan kebolehan para pelajar. Seandainya semua proses ini telah dapat dilaksanakan dengan baik, maka untuk sesi-sesi yang berikutnya, guru akan kurang menghadapi masalah.

Bagi PKSCMPI yang Mengikuti Pendekatan SDL

- Memastikan segala alat sampingan yang diperlukan berfungsi dengan baik (komputer, alat pembesar suara dan sebagainya).
- Perancangan awal telah dijalankan.
- Barangan yang ingin diiklankan diluluskan oleh guru.
- Proses penggambaran tidak terlalu kompleks sehingga membebankan.
- Guru bertindak selaku pemudah cara yang fleksibel. Guru harus ingat bahawa tahap keseronokan pelajar juga penting untuk memastikan keberkesanan aktiviti dan kejayaan mencapai matlamat pembelajaran.
- Kata-kata negatif dan meremehkan kemampuan individu tidak boleh diterima.
- Guru harus adakan satu sesi pratonton supaya dapat memberi komen, dorongan serta bimbingan kepada pelajar. Pada masa yang sama, mana-mana adegan yang tidak sesuai haruslah disunting.

Bagi PKSCMPI yang Mengikuti Pendekatan COL

Secara ringkasnya, segala yang tertera di atas perlu ada dalam sub-tajuk ini, dengan tambahan yang berikut:

- Guru harus lebih proaktif untuk memastikan tugas yang diberi berjalan dengan lancar. Dengan adanya lebih ramai anggota, terdapat kemungkinan akan timbulnya konflik akibat pemikiran serta pendapat yang berbeza.
- Guru boleh membantu dalam memberi jadual waktu memandangkan setiap anggota mungkin mempunyai jadual waktu peribadi yang berbeza.
- Rancangan masa yang cukup untuk sesi perbincangan, perekaan dan penghasilan iklan.
- Memberi kelonggaran untuk menerima perubahan minit terakhir.

KAEDAH KAJIAN (IKLAN BEBAS)

Bagi pendekatan ini, guru telah membuka lebih banyak ruang untuk para pelajar menyumbang saranan secara kreatif dan kritikal. Para pelajar telah didedahkan dengan beberapa iklan yang menarik yang menyelitkan unsur-unsur lelucon. Setelah guru memberi penerangan asas, para pelajar mula melakarkan idea mereka. Guru bertindak selaku pembimbing dan pemudah cara sahaja.

Tujuan guru berbuat demikian adalah untuk memberikan kebebasan dalam menentukan konsep serta corak iklan yang ingin dihasilkan. Cabaran utama yang diberikan kepada mereka adalah untuk menghasilkan iklan yang unik di samping menggunakan laras bahasa yang sesuai.

Subjek

Kumpulan pelajar yang terlibat ialah pelajar-pelajar Menengah 4E/5A (SDL - 24 pelajar) dan pelajar-pelajar Menengah 4A (COL – 11 pelajar). Mereka terdiri daripada pelajar yang memiliki tahap kemahiran yang pelbagai. Bagi kelas 4A yang dibahagi-bahagikan kepada kumpulan, guru akan memastikan yang setiap kumpulan tidak ditakluki oleh pelajar-pelajar yang mempunyai tahap kemahiran yang serupa.

Setiap kumpulan telah diberi masa selama satu penggal untuk menyiapkan iklan masing-masing. Dalam pada masa itu, mereka juga didedahkan dengan beberapa iklan yang menarik, seperti ikan 'Panda

Cheese' dan iklan siri 'Petronas'. Ini bertujuan untuk meluaskan lagi skop pemikiran mereka supaya mereka mampu berfikir di luar lingkungan biasa lantas dapat menghasilkan sesuatu yang lebih menarik.

Guru telah membenarkan mereka meminta bantuan atau pandangan guru sekiranya diperlukan. Guru juga telah memberikan beberapa saranan dan cara terbaik untuk melaksanakan tugas ini. Pelajar diingatkan bahawa guru hanya memberi saranan sahaja. Kata putus harus dibuat oleh pelajar sendiri.

Instrumen

Guru telah menerangkan kepada pelajar akan perkara yang perlu ada dalam menerbitkan iklan mereka. Perkara-perkara ini termasuk:

- Penggunaan bahasa laras bahasa yang sesuai.
- Menghasilkan peta minda dan mendapat pengesahan guru sebelum memulakan penggambaran.
- Terdapat topik-topik bahasa yang disertakan.
- Memuatkan kesilapan bahasa yang sering dilakukan pelajar (satu pendekatan pembelajaran alternatif)*.
- Menggunakan sofwe iMovie atau Windows Movie Maker ketika menghasilkan iklan masing-masing.
- Tiga iklan yang terbaik akan menerima hadiah (mengikut kebijaksanaan guru).

*Pelajar yang menonton digalakkan mencari kesilapan bahasa yang ada – belajar melalui kesilapan.

Prosedur Kajian

Guru telah memberikan taklimat ringkas serta menjelaskan peraturan mengenai apa yang dikehendaki dalam penghasilan setiap iklan. Para pelajar digalakkan berfikir secara kreatif untuk menghasilkan iklan yang unik, menarik dan berkesan.

Setiap dua minggu, guru akan menyetepikan sedikit waktu untuk memantau perkembangan pelajar dalam menghasilkan iklan masing-masing. Setiap pelajar atau kumpulan menunjukkan perkembangan iklan masing-masing. Guru akan berbincang dan membuat penilaian bersama pelajar. Tindakan guru akan mengukuhkan keyakinan pelajar yang sekali gus akan merangsang perkembangan kognitif.

Pada akhir penggal (tarikh yang sudah ditetapkan), apabila semuanya sudah berjaya disiapkan, setiap iklan harus diberikan kepada guru. Guru akan menonton dan menilai setiap iklan untuk memastikan iklan-iklan itu sesuai untuk dijadikan bahan tontonan umum. Apabila semua iklan sudah diklasifikasikan pada tahap yang sesuai untuk tontonan umum, guru akan menunjukkan kesemua iklan itu kepada para pelajar. Guru akan memberikan ganjaran kepada tiga iklan yang terbaik. Ini boleh dijadikan pemangkin kepada mereka yang tidak berjaya untuk melakukan yang lebih baik sekiranya aktiviti yang serupa ini dijalankan lagi pada masa mendatang.

Guru akan meminta semua pelajar mengisi borang maklum balas untuk menilai beberapa perkara, antaranya:

- sejauh manakah **PKSCMPI** telah mendatangkan manfaat kepada mereka,

- apakah kemahiran yang telah mereka pelajari/terapkan semasa **PKSCMPI** dijalankan,
- apakah yang mereka suka pendekatan ini,
- apakah yang mereka kurang suka tentang pendekatan ini, dan
- bagaimanakah pendekatan ini dapat diperbaiki.

Strategi Pendekatan (PSDA)

Sebagaimana yang dimaklumkan, **PSDA** merupakan satu pendekatan yang memberi tumpuan kepada kajian dalam bentuk keberkesanan permainan yang dijalankan di dalam ruang lingkup pembelajaran. Ia merupakan satu pendekatan alternatif yang dijalankan secara terancang. Pendekatan ini menekankan pembelajaran latihan tubi yang diaplikasikan melalui permainan. Pengajaran dan pembelajaran sebegini boleh dilakukan secara individu atau berkumpulan, mengikut kebijaksanaan guru dalam mengendalikan permainan itu.

Menurut Tyson (2000), permainan yang dijalankan akan menjadi lebih berkesan sekiranya:

- a) Permainan itu bukan sekadar satu sesi suka ria. Ia harus mencapai matlamat pengajaran yang wujud ketika mereka permainan tersebut.
- b) Permainan harus melibatkan persaingan yang sihat.
- c) Permainan tersebut perlu menarik minat kesemua pelajar.
- d) Permainan harus menampakkan penggunaan bahasa itu sendiri.
- e) Permainan harus memberi peluang untuk golongan pelajar mempelajari dan mempraktikkan komponen-komponen bahasa yang diketengahkan.

KAEDAH KAJIAN

Secara ringkasnya, guru dapat menggunakan strategi yang diperturunkan di bawah ini untuk mengendalikan **PSDA**. Penyesuaian semula boleh dilakukan untuk menepati matlamat dan kebolehan para pelajar. Seandainya semua proses ini telah dapat dilaksanakan dengan baik, maka untuk tahap selanjutnya guru akan kurang menghadapi masalah.

Kaedah Kajian (Permainan Piramida)

Untuk peringkat sekolah menengah, **PSDA** yang diterapkan lebih menjurus kepada usaha untuk memperkayakan kosa kata para pelajar. Guru akan membahagikan para pelajar kepada beberapa kumpulan, mengikut kebijaksanaan guru. Cabaran utama yang diberikan kepada mereka adalah untuk mendapat seberapa banyak markah dalam tempoh waktu yang ditetapkan.

Pelajar diberi kebebasan untuk menamakan kumpulan serta memilih wakil kumpulan. Pelajar juga diberikan kebebasan untuk mengatur strategi dalam pemilihan giliran untuk bermain.

Subjek Kajian

Kumpulan pelajar yang terlibat ialah 22 pelajar menengah 4 Aliran Ekspres. Mereka mengambil Bahasa Melayu sebagai bahasa ibunda dan mempunyai penguasaan bahasa pelbagai. Kelas telah dibahagikan kepada empat kumpulan, dan setiap kumpulan mempunyai lima atau enam anggota.

Setiap kumpulan diminta melakukan beberapa perkara ketika **PSDA** dijalankan. Mereka perlu:

- 1) Memilih nama kumpulan.
- 2) Memilih wakil kumpulan.
- 3) Menentukan aturan giliran sebelum bermula permainan.
- 4) Hanya wakil kumpulan yang mempunyai 'suara' untuk membuat pilihan.
- 5) Setiap kumpulan perlu menjumlahkan markah setelah selesainya setiap giliran pelajar.

Pada akhir pusingan, kumpulan yang mendapat markah yang tertinggi akan dikira menang. Para pelajar digalakkan menulis perkataan serta makna perkataan yang baru dipelajari. Senarai perkataan itu kemudian akan dimasukkan ke dalam fail.

Instrumen Kajian

Guru telah menerangkan kepada pelajar akan peraturan serta pengetahuan asas mengenai permainan tersebut. Antara perkara yang diutarakan termasuklah:

- Memastikan setiap pelajar mematuhi syarat permainan.
- Menggalakkan penglibatan aktif setiap anggota dalam usaha mengumpul mata.
- Memastikan tahap bunyi dalam permainan kekal berada dalam tahap yang terkawal.
- Memastikan setiap pelajar setidak-tidaknya mempelajari lima perkataan baharu.
- Memastikan kumpulan yang memenangi permainan pada hari itu mendapat sesuatu. Ini boleh berfungsi sebagai pemangkin untuk kumpulan yang tidak berjaya melakukan yang lebih baik sekiranya permainan ini dijalankan buat kali yang kedua.

Prosedur Kajian

Guru telah memberikan penerangan ringkas tentang permainan yang bakal dijalankan. Setelah ditentukan anggota-anggota bagi setiap kumpulan, permainan dijalankan. Setiap kumpulan digalakkan menyumbangkan idea dalam usaha untuk membantu kumpulan masing-masing mendapat markah dalam setiap pusingan.

Pada akhir permainan, guru akan meminta semua pelajar mengisi borang maklum balas untuk menilai beberapa perkara, antaranya:

- sejauh manakah **PSDA** telah mendatangkan manfaat kepada mereka
- apakah kemahiran yang telah mereka pelajari/terapkan semasa **PSDA** dijalankan
- apakah yang mereka suka pendekatan ini
- apakah yang mereka kurang suka tentang pendekatan ini
- bagaimanakah pendekatan ini dapat diperbaiki

DAPATAN KAJIAN PKSCMPI DAN PSDA

Terdapat beberapa dapatan penting yang telah diperolehi melalui penerapan kaedah ini. Setelah menjalankan **PKSCMPI** dan **PSDA**, guru mendapati bahawa:

- Pelajar-pelajar telah memberi maklum balas yang positif dan cukup memberangsangkan. Mereka melihat pendekatan ini sebagai satu kaedah pembelajaran alternatif yang menarik dan berkesan. Setia seorang berasa teruja dan mahu menghasilkan yang terbaik untuk mengatasi iklan rakan-rakan mereka.
- Pelajar-pelajar telah didedahkan dengan penggunaan bahasa yang sesuai – khususnya laras bahasa rasmi. Perkataan-perkataan dan frasa-frasa seperti ‘lebih berkhasiat’, ‘menjana’ dan ‘prestasi’ kini menjadi lebih jelas penggunaan bagi para pelajar, lebih-lebih lagi dalam menghasilkan e-mel rasmi dan e-mel tidak rasmi. Penggunaan bahasa yang gramatis juga mampu diterapkan. Misalnya, para pelajar lebih memahami perbezaan ketika menggunakan kata pemerai ‘ialah’ dan ‘adalah’.
- Walaupun diarahkan tugas yang berasaskan SDL, apabila menghadapi kesukaran, para pelajar berasa selesa untuk saling membantu mereka yang memerlukan. Kerja-kerja sebegini menggalakan pendekatan COL, dan pada masa yang sama, ciri-ciri SEL secara tidak langsung telah berjaya diterapkan.
- Para pelajar yang sebelumnya kurang mahir dengan kemahiran ICT (khususnya mengedit video) kini berjaya dilengkapkan dengan kemahiran tersebut.
- Para pelajar telah dipertingkatkan keyakinan diri sendiri ketika menghasilkan iklan, lebih-lebih lagi apabila diberi ransangan oleh rakan sebaya apabila iklan itu ditayangkan kepada semua.
- Para pelajar amat kaya dengan sumber dan idea, dan ini jelas kelihatan setelah diberi peluang untuk melibatkan diri dalam **PKSCMPI** dan **PSDA**.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, guru berpendapat bahawa para pelajar berasa teruja untuk melakukan yang terbaik apabila guru menggunakan pendekatan alternatif sebegini. Keghairahan mereka amat memberangsangkan. Mereka berasa lebih berminat untuk bertutur dalam Bahasa Melayu dan, secara tidak langsung, para pelajar akan terlibat dengan lebih aktif dalam mempelajari Bahasa Melayu. Mereka juga ingin mengatasi kumpulan lain untuk dilihat sebagai kumpulan yang kreatif dan berkebolehan. Mereka sering datang kepada guru untuk meminta pandangan dan nasihat akan idea yang ingin dilaksanakan. Mereka amat kaya dengan sumber dan idea, dan ini jelas kelihatan setelah diberi peluang untuk melibatkan diri, baik dalam aktiviti **PKSCMPI** mahupun **PSDA**. Perkembangan murid yang dilihat sejauh ini amat positif.

Pembelajaran didapati berjalan dengan lancar kerana semua pelajar harus terlibat dalam setiap aktiviti yang dijalankan. Guru yang berperanan sebagai pemantau dan pemudah cara juga akur bahawa pembelajaran secara bekerjasama wujud dan pelajar tertumpu pada tugas yang perlu diselesaikan dalam masa yang ditentukan. Setiap pelajar juga didapati menjalankan peranan yang mereka pegang lantas membuat pembelajaran lebih menyeronokkan dan lebih berkesan.

Berdasarkan kajian ringkas ini, secara purata terdapat 44% pelajar yang merasakan kelas bahasa Melayu secara dasarnya agak membosankan. Jumlah ini menunjukkan bahawa perlu ada penglibatan pelajar dalam pembelajaran bahasa supaya pembelajaran bahasa itu akan menjadi lebih menarik. Ini terbukti bahawa berdasarkan maklum balas daripada para pelajar, sejumlah 92% yang mengatakan

bahawa pendekatan alternative yang sebegini ini menarik kerana para pelajar terlibat secara langsung dalam pembelajaran bahasa. Bersangkutan dengan perkara ini, para pelajar diminta memberi maklum balas tentang masa yang dirasakan mencukupi atau pun tidak. Seramai 72% merasakan bahawa masa untuk permainan ini tidak mencukupi. Ini membuktikan bahawa mereka mahukan lebih masa kerana mereka teruja untuk melibatkan diri dalam aktiviti-aktiviti yang dikendalikan.

Para pelajar juga akur bahawa di samping berseronok melaksanakan aktiviti permainan ini, mereka juga mempelajari ilmu, peribahasa dan kosa kata baharu. Kesemua 100% pelajar bersetuju bahawa mereka mendapat ilmu dan mempelajari kosa kata baharu menerusi pendekatan alternatif yang dijalankan. Selain daripada pembelajaran bahasa, para pelajar juga mempelajari tentang nilai-nilai positif. Guru pula dapat menerapkan Pembelajaran Berteraskan Emosi dan Sosial (SEL) menerusi pendekatan sebegini. Kesemua 100% pelajar juga bersetuju yang mereka dapat mempelajari nilai-nilai yang positif melalui aktiviti-aktiviti yang dijalankan.

Secara syumul, para pelajar dewasa ini lebih akur bahawa pembelajaran bahasa tidak hanya tertakluk dengan menelaah buku sahaja. Mereka kini sedar bahawa pembelajaran bahasa boleh juga digarap menerusi permainan bahasa seperti yang sedia ada dalam pendekatan **PSDA**, ataupun menerusi kaedah yang memasukkan elemen-elemen yang menarik, menggalakkan penjanaan kreativiti dan kegunaan ICT seperti yang ada dalam pendekatan **PKSCMPI**. Setelah dianalisis, ramai pelajar yang bersetuju bahawa mereka telah mempelajari ilmu baharu melalui kaedah ini dalam suasana yang membina.

Pada masa yang sama, para pelajar telah digalakkan supaya bergerak secara berdikari dan mengelolakan kelas melalui tugas yang telah ditetapkan oleh guru masing-masing. Guru hanya bertugas sebagai pemudah cara dan pemantau dalam kelas untuk mengawal keadaan sekiranya para pelajar tidak dapat mengawal keghairahan mereka sewaktu menjalankan aktiviti. Peluang untuk bekerja secara kolaboratif juga ada dan telah digunakan oleh para pelajar sebaik mungkin. Pasti dengan memupuk sikap sebegini, para pelajar mampu membentuk jati diri yang lebih menyerlah. Pendekatan yang sebegini juga berkemungkinan mampu menjana individu-individu yang akan menyumbang kepada pembentukan masyarakat yang cemerlang, *Insyaa-Allah*.

RUJUKAN

- Corder, Nicholas. 2008. *Learning to Teach Adults: An Introduction*. London dan New York: Routledge.
- Hewitt, Des. 2008. *Understanding Effective Learning*. Berkshire: Open University Press.
- Laster, Madlon. 2009. *Teach the Way the Brain Learns*. United Kingdom: Rowman & Littlefield Education.
- Leigh, Elysebeth dan Kinder, Jeff. 1999. *Learning through Fun and Games*. Australia: McGraw-Hill.
- Thompson, Julia G. 2007. *The First-Year Teacher's Survival Guide: Ready to Use Strategies, Tools and Activities for Meeting the Challenges of Each School Day*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.

Lelaman yang dijadikan sumber rujukan

http://journal.jaltcall.org/articles/7_2_Cunningham.pdf

<http://www.education.com/reference/article/what-impact-technology-learning/>

<http://iteslj.org/Articles/Canning-Video.html>

http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitaes/2647/vernieryotrosfivelanguageskills.pdf

<http://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2639&context=etd>

<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/161077790.pdf>

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_plb_0610332_chapter5.pdf

http://www.siiia.net/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=610&tmpl=component&format=raw&Itemid=59

http://linked.eun.org/c/document_library/get_file?p_1_id=17303&folderId=16936&name=DLFE-306.pdf

Biodata

Nama Pembentang	Djohan Bin Abdul Rahman
Institusi	Pusat Bahasa Melayu Singapura Sekolah Menengah Bishan Park, Kementerian Pendidikan Singapura
Kelayakan Akademik	Ijazah Kepujian Kelas Pertama Pengajian Melayu (Pelajar Terbaik Kohort 2004-2007), Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya.
Pengalaman	<ul style="list-style-type: none">• Dipilih untuk mewakili Singapura dalam sesi perkongsian (Cerpen) anjuran MASTERA di Bogor, Bandung, Indonesia pada tahun 2003.• Membuat sesi perkongsian mengenai bahasa dan sastera:• 2008 – Sesi perkongsian ‘Penggunaan ICT dalam Kelas’ (Forum Guru Kelab Obor, Berita Harian, Singapore Press Holdings)• 2009 – Sesi perkongsian ‘Penulisan Kreatif’ (Maktab Rendah Innova)• 2009 – Sesi perkongsian ‘Penggunaan Bahasa yang Berkesan dalam Penghasilan Senikata’ (Kursus Jurulatih Dikir Barat, Singapore Dikir Barat Federation)• 2009 – Sesi perkongsian ‘Penulisan Kreatif’ (Sekolah Menengah Tanjong Katong)• 2010 – Sesi perkongsian ‘Penulisan Kreatif’ (Maktab Rendah Innova)• 2010 – Sesi perkongsian ‘Penggunaan Perisian Percuma di ‘Toondoo.com’ dalam Pembelajaran di dalam Kelas’ (Kelompok Sekolah S5)• 2010 – Sesi perkongsian ‘Penggunaan Nahu yang Sesuai dalam Penghasilan Senikata Dikir Barat’ (Kesatuan Guru-guru Melayu Singapura dan Singapore Dikir Barat Federation)• 2011 – Sesi perkongsian peringkat kebangsaan ‘Pendekatan PBL dalam proses pembelajaran’(Pusat Bahasa Melayu Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura)• 2012 – Sesi perkongsian peringkat kebangsaan ‘Pendekatan Alternatif (Iklan) dalam proses pembelajaran’ (Pusat Bahasa Melayu Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura)• 2012 – Sesi perkongsian ‘Pentadbiran Masa yang Efektif: Satu Ceramah Motivasi’ (Sekolah Rendah Greenwood)• 2013 – Sesi perkongsian peringkat kebangsaan ‘Penerbitan Iklan sebagai Satu Pendekatan Alternatif dalam Usaha untuk Memperkasakan Bahasa Melayu’ (Pusat Bahasa Melayu Singapura, Kementerian Pendidikan Singapura)