
PENILAIAN FORMATIF MENGUNAKAN CERITA DIGITAL

Diana Melissa Khamis
Siti Rashidah Abdul Rahim

Sekolah Menengah Fuchun

Abstrak

Penilaian untuk pembelajaran atau penilaian formatif merupakan konsep penting dalam proses membina cerita digital. Penggunaan *Google Documents*, ringkasnya *Google Docs* membolehkan pelajar dan guru berinteraksi dan saling memberikan maklum balas agar cerita yang dibina dapat terus diperbaiki dalam siri komunikasi yang berterusan. Dengan menggunakan rubrik, penilaian mengikut keupayaan pelajar yang berbeza boleh dilakukan. Secara tradisional, kaedah bercerita merupakan satu wadah penting untuk meningkatkan tahap lisan dan penulisan pelajar. Kaedah Cerita Digital mengubah suai konsep tersebut untuk menyertakan kebolehan pelajar untuk menggarap penggunaan perisian dan alat teknologi maklumat iaitu *Windows Live Movie Maker*, *Audacity* dan *Google Docs* untuk menjana idea, mereka cerita dan menjadi pencerita bagi cerita dan video yang dihasilkan. Kaedah ini merangsang pembelajaran sendiri dan juga kolaboratif. Penggunaan ICT ini juga dapat mengasah kemahiran pelajar bertutur dan menggalakkan mereka untuk memiliki hakcipta ke atas hasil kerja yang boleh mereka banggakan.

Pengenalan

Para pelajar secara amnya didapati mempunyai kelemahan dalam kemahiran lisan. Salah satu punca yang dikenal pasti ialah kurangnya keyakinan diri ketika bertutur. Oleh itu kaedah yang menerapkan beberapa alat teknologi maklumat ini bertujuan untuk meningkatkan keyakinan diri dan minat pelajar terhadap latihan bacaan. Untuk mengembangkan minat dan motivasi semasa bertutur, domain afektif pelajar haruslah berkembang serentak dengan domain kognitif mereka. Kajian ini dilakukan bersama dua puluh orang pelajar Menengah Tiga aliran Normal Teknikal.

Tujuan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk:

1. meningkatkan keyakinan diri pelajar dalam latihan bertutur menggunakan bahasa baku;
2. mengamati perbandingan pencapaian pelajar dalam latihan lisan – bahagian bacaan yang lazim dilakukan di bilik darjah dengan latihan yang dijalankan menggunakan projek Cerita Digital; dan
3. meninjau keberkesanan penilaian formatif bagi menambah baik kaedah penilaian lisan di dalam kelas.

Permasalahan Kajian

Dalam mengasah kemahiran pelajar untuk membaca, guru lazimnya meminta pelajar membaca sebuah petikan secara lantang dan memperbaiki kesilapan sebutan dan intonasi pelajar secara spontan. Setelah itu giliran membaca beralih kepada pelajar seterusnya. Secara afektif, penilaian dan teguran seperti ini dapat menjejaskan tahap keyakinan diri seseorang pelajar. Kemajuan pelajar kurang dirakam dan

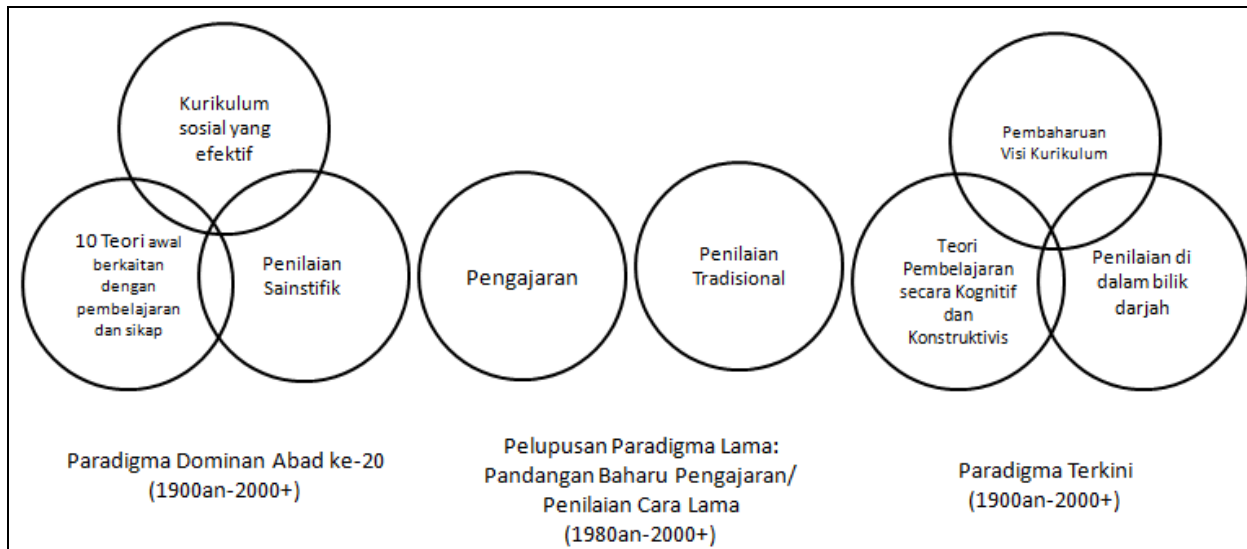
dipantau, kecuali dalam penilaian sumatif seperti peperiksaan lisan yang bersifat sehalu sahaja. Selain itu, rakan sedarjah seringkali tidak berkesempatan untuk memberikan maklum balas dan berkongsi pendapat kerana masa yang terhad di dalam kelas. Walhal, maklum balas yang membina daripada guru dan rakan sekelas amat penting dalam membangkitkan semangat pelajar untuk memperbaiki prestasi mereka.

Kajian Lepas

Teori yang digagaskan oleh Paivio (1991) menyatakan bahawa kedua-dua maklumat visual dan verbal digunakan untuk mewakili maklumat. Maklumat visual dan verbal diproses secara berbeza dan pada saluran yang berlainan di dalam minda manusia, mewujudkan representasi yang berasingan dalam setiap saluran. Kod ini digunakan untuk mewakili maklumat dan akan digunakan untuk menyusun maklumat yang diterima agar maklum balas yang sesuai boleh diberikan pada masa yang diperlukan. Kedua-dua kod boleh digunakan serentak atau berasingan apabila mengingat kembali sesebuah maklumat. Dari itu, kedua-dua maklumat secara visual dan verbal dapat saling mengukuh dan membantu pelajar untuk mengingat atau mengaitkan sesebuah konsep atau perkataan dengan sebuah gambar ataupun imej.

Shepard (2000) menyarankan agar penilaian diterapkan menjadi sebahagian daripada proses pembelajaran dan pengajaran. Dalam projek ini penilaian formatif diserapkan dalam bentuk maklum balas guru dan rakan sebaya secara berterusan.

Rajah 1: Perubahan Konsep Kurikulum



Anjakan paradigma yang diusulkan oleh Shepard (2000) dijelaskan dengan lebih terperinci seperti berikut:

- i. Pembaharuan Visi Kurikulum atau *Reformed Vision of Curriculum*
 - Semua pelajar boleh belajar
 - Peluang saksama untuk pelajar pelbagai kebolehan
 - Pergaulan dalam wacana dan amalan bidang akademik
 - Mewujudkan keadaan yang autentik bagi pembelajaran luar dan di dalam sekolah
 - Menjana pembawaan penting dan sikap pemikiran
 - Mempamerkan amalan demokratik dalam masyarakat prihatin
- ii. Teori Pembelajaran secara Kognitif dan Konstruktivis atau *Cognitive and Constructivists Theories of Learning*
 - Kebolehan intelektual berkembang melalui pengaruh sosial dan budaya
 - Pelajar membina pengetahuan dan pemahaman dalam lingkungan konteks sosial
 - Pembelajaran baharu dibentuk berdasarkan pengetahuan sedia ada dan perspektif budaya

- Pemahaman mendalam yang berpendirian dan menyokong pemindahan
 - Kelakonan kognitif bergantung kepada pembawaan dan jati diri
- iii. Penilaian di dalam bilik darjah atau *Classroom Assessments*
- Tugas yang mencabar akan menjana pemikiran beraras tinggi
 - Menitikberatkan proses dan hasil pembelajaran
 - Sebuah proses yang berlanjutan dan disepadukan bersama pengajaran
 - Digunakan secara formatif bagi menyokong pembelajaran pelajar
 - Harapan guru jelas dan telus bagi pelajar
 - Pelajar aktif mencerahkan hasil kerja mereka sendiri
 - Digunakan untuk mentafsir pengajaran dan pembelajaran

Penilaian formatif ditakrifkan oleh Harlen (2006) sebagai merangkumi penilaian diagnostik, yang sering diambil pakai untuk meleraikan keprihatinan dalam kepayahan pembelajaran, kerana penilaian ini berpusat kepada kepayahan yang dihadapi dan pencapaian yang positif. Penilaian sumatif pula memberikan gambaran sekilas pandang pada pencapaian pelajar pada sesuatu masa. Soalan yang sering membelenggu para pendidik adalah untuk mencapai keseimbangan kedua-dua bentuk penilaian. Di dalam kajian ini, kedua-dua bentuk penilaian diterapkan dalam usaha untuk mencapai keseimbangan.

Mengikut Hattie & Timperly (2007), maklum balas yang berkesan yang merangkumi tiga soalan asas yang berkaitan dengan matlamat pembelajaran, proses yang dilalui untuk mencapai matlamat tersebut, serta aktiviti ataupun strategi yang digunakan dapat memastikan matlamat pembelajaran itu tercapai. Ini disokong dan dibincangkan oleh Linn & Gronlund (2000).

Daripada perincian ini, kita dapati bahawa penilaian di dalam bilik darjah bukanlah suatu proses yang berasingan daripada pembelajaran dan pengajaran, tetapi penilaian untuk pembelajaran. Sebagai pendidik, kita juga harus mengambil kira faktor pengetahuan sedia ada pelajar dan memahami bahawa pelajar mempunyai kemahiran dan cara pembelajaran yang berbeza. Dari itu, projek Cerita Digital ini membantu pelajar untuk menggunakan kemahiran mereka yang tersendiri untuk menghasilkan sebuah video.

Kaedah Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah kajian secara kuantitatif dan kualitatif. Dapatan kajian yang diperolehi melalui kaedah kuantitatif akan diperkukuh dan diperjelas menggunakan kaedah kajian kualitatif. Kaedah kuantitatif adalah dalam bentuk ujian lisan yang dijalankan sebagai praujian dan pascajian. Untuk memantau sikap dan persektif pelajar berkaitan dengan instrumen kajian yang digunakan, sebuah tinjauan dilakukan pada akhir kajian ini.

Subjek Kajian

Subjek kajian ini merupakan 20 orang pelajar Menengah 3 Normal Teknikal. Kelas Bahasa Melayu bagi pelajar-pelajar ini diadakan dua kali seminggu. Kelas pertama selama 80 minit, dan kelas kedua 40 minit. Kelas ini mempunyai kelemahan dari segi bacaan, iaitu dari segi sebutan yang jelas, kelancaran dan intonasi. Oleh sebab kelemahan bertutur ini, keyakinan dan minat pelajar turut terjejas dalam latihan lisan.

Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan perisian *Google Docs*, *Audacity* dan *Windows Live Movie Maker* sebagai instrumen kajian. Dengan *Google Docs*, para pelajar mereka sebuah cerita sendiri yang tertumpu kepada pengalaman peribadi. Cerita

mereka boleh menyentuh pengalaman pelajar sewaktu mengikuti aktiviti di sekolah, kegiatan kegemaran mereka, dan sebagainya. Para pelajar menggunakan *Audacity*, sebuah perisian untuk merakam suara, untuk membaca dan merakam cerita hasil karya mereka. *Windows Live Movie Maker* pula membuka ruang bagi pelajar untuk menjadikan cerita mereka menjadi sebuah video yang berlatarkan rakaman suara mereka, dan disertakan dengan grafik ataupun gambar yang dipilih oleh pelajar. Pemilihan ini membolehkan pelajar untuk menggandingkan cerita mereka dengan gambar, video atau grafik yang bersesuaian mengikut cita rasa pelajar. Penggunaan *Windows Live Movie Maker* mencakupi pengetahuan sedia ada kumpulan pelajar ini kerana penggunaan perisian ini telah diperkenalkan dalam sukatan pelajaran *Computer Applications* (CPA).

Prosedur Kajian

Pada minggu pertama, para pelajar menjalani praujian dalam bentuk ujian bacaan menggunakan sebuah petikan. Rubrik pemarkahan diubah suai daripada rubrik pemarkahan Peperiksaan Lisan Peringkat GCE N. Selain daripada praujian dan pascaujian, semua kegiatan dijalankan di dalam bilik darjah, dan setiap pelajar dilengkapi dengan sebuah komputer riba dan fon kepala. Keseluruhan kajian ini mengambil masa lapan minggu. Pada minggu yang sama para pelajar menonton sebuah video sebagai contoh produk yang bakal mereka miliki pada akhir keseluruhan proses ini. Para pelajar diharuskan untuk mempunyai sebuah akaun e-mel *Google* agar membolehkan mereka menggunakan *Google Docs*.

Pelajar juga mula menulis karya mereka menerusi *Google Docs* pada minggu kedua dan ketiga. Dengan kebebasan tema yang diberi, para pelajar harap dapat menunjukkan minat yang lebih kepada hasil kerja mereka. Sehubungan itu, melalui *Google Docs*, rakan sekelas mereka mendapat peluang untuk membaca dan memberi maklum balas tentang karya mereka.

Dengan maklum balas yang diterima daripada guru dan rakan sekelas melalui *Google Docs*, pelajar memperbaiki dan mengemas kini karya mereka.

Pada minggu keempat dan kelima, para pelajar merakamkan cerita mereka menggunakan *Audacity*. Kemudian secara berpasangan, pelajar mendengar rakaman rakan mereka dan memberikan lapor balik berdasarkan sebuah rubrik penilaian yang telah diberikan. Pelajar melakukan proses rakaman beberapa kali sehingga mereka berpuas hati dengan hasil kerja mereka. Penilaian formatif berlaku dalam proses maklum balas yang diberikan oleh guru dan rakan sekelas. Melalui proses yang berterusan seperti ini, para pelajar mendapat peluang untuk mempertingkatkan kerja mereka tanpa perlu khuatir bahawa mereka akan dinilai secara sumatif.

Pada minggu keenam dan ketujuh, pelajar menggunakan rakaman audio cerita mereka, gambar, video dan hasil carian visual grafik yang sesuai untuk digabungkan menjadi sebuah Cerita Digital. Dalam proses menyatupadukan bahan-bahan audio visual mereka, pelajar berinteraksi dengan rakan sekelas untuk mendapatkan panduan dan nasihat yang berkaitan dengan penggunaan *Windows Live Movie Maker*. Oleh itu, pembelajaran secara sendiri dan kolaboratif berlaku dalam proses ini.

Pada minggu yang kelapan dan kesembilan, pelajar berkongsi Cerita Digital mereka bersama rakan sekelas disusuli dengan sesi soal jawab.

Pada minggu kesepuluh, para pelajar menjalani pascaujian lisan dengan membaca petikan yang sama digunakan untuk praujian. Setelah itu, mereka menduduki sebuah tinjauan untuk mencerakin domain afektif pelajar berkaitan dengan prokej Cerita Digital dan instrumen kajian yang digunakan.

Dapatan Kajian

Berdasarkan perbandingan markah praujian dan pascajuan dalam bentuk ujian bacaan, 16 daripada 20 pelajar iaitu sebanyak 80% menunjukkan peningkatan markah, terutamanya bagi bahagian kelancaran dan intonasi. Secara purata, markah mereka meningkat sebanyak 12.5%.

Tinjauan telah dilakukan bersama pelajar untuk menyingkap pendapat dan perasaan mereka berkaitan dengan projek ini dan instrumen kajian serta hubungannya dengan tahap keyakinan dan minat mereka dalam latihan lisan. Dapatan tinjauan menunjukkan bahawa sebanyak 90% pelajar berasa amat seronok menggunakan perisian *Audacity*, *Google Docs* dan *Windows Live Movie Maker* di dalam projek ini. Peratusan yang sama bersetuju bahawa mereka lebih suka menggunakan *Audacity* untuk berlatih bertutur daripada latihan bacaan yang biasa dilakukan di dalam kelas kerana mereka dapat mengulang rakaman berdasarkan penilaian sendiri dan pendapat rakan-rakan mereka. Selain itu, rakaman berulang seperti ini membenarkan mereka memperbaiki intonasi, sebutan dan kelancaran mereka ketika membaca. Oleh itu, ini meningkatkan semangat dan keyakinan mereka. Pada masa yang sama, 100% pelajar berasa bangga dan gembira dengan hasil kerja Cerita Digital mereka kerana masa dan usaha yang mereka sumbang amat berbaloi. Sebanyak 25% pelajar menghadapi kesukaran menggunakan perisian *Audacity* dan *Windows Live Movie Maker*, namun mereka mendapat pertolongan daripada rakan sekelas mereka yang sedia membantu. Pelajar mendapati bahawa menonton video hasil kerja rakan mereka membantu mereka memahami jalan cerita dengan lebih berkesan dengan bantuan visual yang disertakan. Ini selaras dengan gagasan *Dual-Coding Theory* yang digagaskan oleh Paivio (1991).

Secara keseluruhan, minat, keghairahan, dan keyakinan pelajar telah meningkat berdasarkan pengamatan guru dan dapatan tinjauan yang dijalankan.

Kesimpulan

Projek yang mengambil masa sepuluh minggu berjaya memupuk minat pelajar dan meningkatkan tahap keyakinan pelajar ketika latihan bacaan. Cabaran utama dalam pelaksanaan projek ini ialah keupayaan pelajar untuk menguasai penggunaan ketiga-tiga perisian yang digunakan. Sekiranya guru kurang mahir menggunakan perisian-perisian ini, pertolongan pelajar yang mempunyai pengetahuan sedia ada tentangnya akan sangat membantu melancarkan proses pembelajaran. Alternatifnya ialah guru boleh meminta bantuan pegawai teknikal sekolah untuk mengajar pelajar cara menggunakan perisian-perisian ini sebelum kelas Cerita Digital dimulakan. Projek ini bukan sahaja memantapkan keyakinan dan minat pelajar terhadap aktiviti bertutur, bahkan projek ini juga memberi ruang bagi pembelajaran yang autentik kerana pelajar menyuntik pengalaman peribadi mereka ke dalam hasil kerja mereka. Pada masa yang sama, penilaian formatif membantu pelajar memahami objektif pelajaran.

Rujukan

Gardner, J. (2010). Teachers as self-agents of change dalam J. Gardner, W. Harlen, L. Hayward, & G. Stobart, *Developing Teacher Assessment*. Maidenhead: McGraw-Hill Education.

Harlen, W. (2006). On the relationship between assessment for formative and summative purposes dalam J. Gardner (Ed.), *Assessment and learning*. London: Sage Publications Ltd.

- Harlen, W. (2010). What is quality teacher assessment? dalam J. Gardner, W. Harlen, L. Hayward, & G. Stobart, *Developing teacher assessment*. Maidenhead: McGraw-Hill Education.
- Koh, K. (2011). Chapter 1. *Mastering the Art of Authentic Assessment: From Challenges to Champions*. Vol. 1. Singapore: Pearson.
- Linn, R.L., & Gronlund, N.E. (2000). Chapter 2. The role of measurement and assessment in teaching. *Measurement and assessment in teaching (8th Ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Paivio, A. (1991). Dual coding theory: Retrospect and current status. *Canadian Journal of Psychology/Revue Canadienne De Psychologie*, 45(3), 255-287. doi:10.1037/h0084295. Canada.
- Shepard, L. (2000). The Role of Assessment in a Learning Culture. *Educational Researcher*, 29 (7), 4-14
- Stiggins, R.J. (2002). Assessment crisis: The absence of assessment for learning. *Phi Delta Kappa*, 83 (10), 758-765. Bloomington. USA.
- Hattie, J. dan Timperley, H (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*. USA.