

Pengajaran Lisan Melalui Kaedah PANS Dalam Kerangka DSKP

Suryadi Mohamed Bajuri

suryadi_mohd_bajuri@schools.gov.sg

Nor Sarah Banu

nor_sarah_banu_gulam@schools.gov.sg

Sekolah Rendah North Vista

Abstrak

Murid seringkali menghadapi kesulitan dalam menyampaikan respons secara relevan, spontan dan dengan lancar. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan permainan menggunakan kaedah PANS dalam rangka DKSP bagi memupuk kemahiran interaksi lisan dalam kalangan murid. Kajian ini memberikan penekanan pada kaedah PANS (Perbuatan, Andaian, Nilai dan Saranan atau Solusi) melalui rangka DKSP (Diri, Keluarga, Sekolah, Persekitaran) untuk mempersiapkan murid dengan kemahiran mengutarakan idea secara sistematik dan menyeluruh serta kemahiran menjangka soalan yang mungkin diajukan oleh pemeriksa lisan. Kaedah PANS dalam rangka DSKP ini dijalankan dalam bentuk permainan secara berkumpulan. Subjek kajian terdiri daripada 43 orang murid Darjah 6 pelbagai tahap kebolehan. Melalui permainan ini, murid dapat meningkatkan kemahiran menyampaikan idea secara sistematik, tuntas dan relevan.

Kata Kunci: Kemahiran Interaksi Lisan, pemerencahan, permainan lisan, respons

PENGENALAN

Kemahiran interaksi lisan merupakan salah satu daripada enam kemahiran yang perlu dikuasai oleh murid. Kemahiran ini membolehkan mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan fasih, yakin, cekap dan berkesan. (Sukatan Pelajaran, 2015). Kemahiran interaksi lisan penting untuk memperkasakan murid menghadapi cabaran hidup abad ke-21. Namun, disebabkan latar belakang yang berbeza-beza serta tahap penguasaan Bahasa Melayu yang pelbagai, usaha untuk mengasah kemahiran ini menjadi semakin mencabar. Bagi menarik minat untuk meningkatkan kecekapan murid berinteraksi dengan baik, permainan lisan secara berkumpulan diperkenalkan. Selain daripada menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan di dalam bilik darjah, permainan lisan secara berkumpulan ini juga memberi peluang kepada murid untuk bertukar-tukar peranan sebagai pendengar dan penutur dalam suasana yang lebih berstruktur. Tambahan pula, permainan lisan ini memberikan platform kepada murid untuk mempraktikkan kemahiran ini dalam suasana bilik darjah yang lebih selamat dan positif.

PERNYATAAN MASALAH

Murid seharusnya dapat berinteraksi secara lisan mengenai topik yang berkaitan dengan diri, keluarga, sekolah, masyarakat dan alam sekitar. Ini ditekankan dalam Sukatan Pelajaran 2015 bagi mencapai hasil pendidikan yang diinginkan pada akhir pendidikan sekolah rendah mereka.,

Keprihatinan guru terhadap kesediaan murid mencapai matlamat tersebut timbul setelah menganalisis kelakonan mereka bagi komponen lisan dalam peperiksaan akhir tahun Darjah 5. Berdasarkan maklum balas guru, murid seringkali menghadapi kesukaran untuk menyampaikan respons yang relevan, spontan dan lancar bagi menjawab soalan berdasarkan video sebagai stimulus.. Secara umum, murid juga tidak berupaya mengembangkan isi menggunakan bahasa Melayu formal dengan yakin.

Murid yang mempunyai latar belakang yang berbeza-beza serta tahap kemahiran dalam penguasaan bahasa Melayu yang pelbagai menjadi faktor utama kepada masalah tersebut. Murid lebih cenderung menggunakan bahasa Inggeris sebagai bahasa komunikasi utama sehingga menjejaskan penguasaan kosa kata dan kelancaran bertutur mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, kaedah PANS melalui rangka DKSP diperkenalkan secara bertahap untuk menyokong pembelajaran murid. Kaedah ini berupaya menyokong pengajaran pembezaan sesuai dengan profil



murid pelbagai tahap dalam kelas yang sama. Kaedah PANS melalui rangka DKSP inilah yang menjadi teras kepada permainan lisan secara berkumpulan.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah seperti yang berikut:

1. meningkatkan keupayaan murid mengutarakan idea secara sistematik dan menyeluruh khususnya dalam perbualan lisan berdasarkan video sebagai stimulus;
2. meneliti keberkesanan PANS dan DKSP dalam membina keyakinan murid untuk menyampaikan respons secara relevan dan spontan; dan
3. meningkatkan pembelajaran murid dengan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang kreatif

KAJIAN LEPAS

Kamarudin Hj Husin (1999), memberi saranan bahawa untuk meningkatkan keupayaan pelajar berinteraksi, guru bertanggungjawab menggalakkan pelajar berkomunikasi di dalam kelas. Namun, usaha untuk mewujudkan suasana tersebut menjadi mencabar disebabkan oleh masalah yang dihadapi murid seperti yang dinyatakan dalam pernyataan masalah.

Menurut Vygotsky pembelajaran interaksi lisan harus diterapkan terlebih dahulu untuk membantu murid menguasai kemahiran lain secara bertahap-tahap. Menurut Lightbown dan Spada, (1999) pula, aktiviti permainan yang diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) berupaya menggalakkan penerokaan secara semula jadi dalam kalangan murid dan mampu merangsang motivasi mereka. Oleh yang demikian, penggunaan Kaedah PANS dalam rangka DKSP ini diuji cuba pula dalam latar permainan secara berkumpulan dengan tujuan untuk melihat kerencaman dan keberkesanan kaedah yang telah diajar.

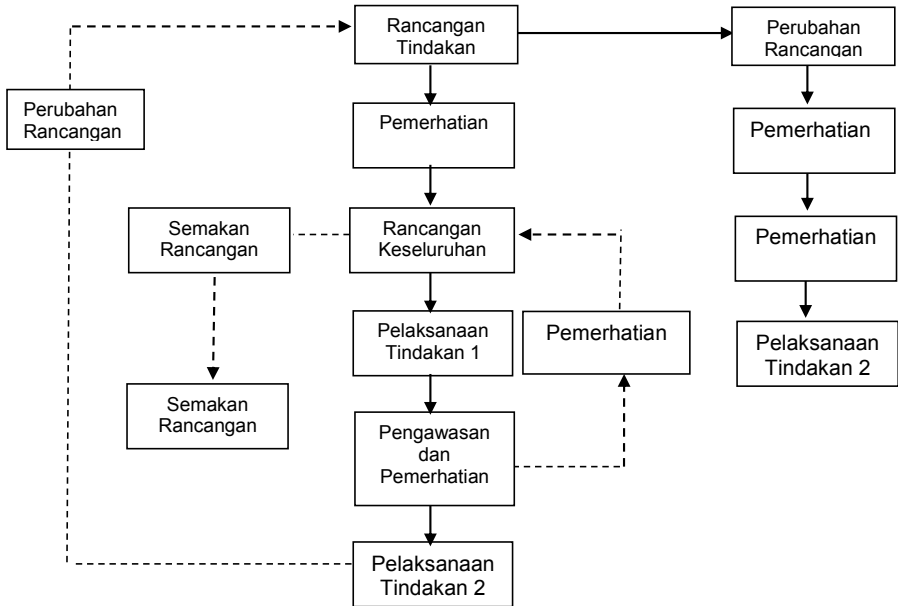
KAEDAH KAJIAN

Kajian ini berbentuk kajian tindakan dengan menggunakan model dikemukakan oleh McKernan (1991) (Rujuk Rajah 1). Model ini amat menitikberatkan proses penambahbaikan sepanjang pelaksanaannya. Kajian Permainan Interaksi Lisan melalui 3 lingkaran penyelidikan yang terbahagi kepada tiga fasa utama, iaitu fasa ujian prakajian, fasa pemerhatian dan fasa ujian pascakajian. Di dalam fasa ujian prakajian dan fasa ujian pascakajian, data kuantitatif bagi



markah peperiksaan akan dianalisis untuk melihat keberkesanan kaedah PANS dalam rangka DKSP. Di dalam fasa pemerhatian pula, kaedah pemerhatian dan pemberian maklum balas digunakan. Di dalam fasa pemerhatian ini jugalah 3 lingkaran penyelidikan dilakukan.

Rajah 1: Rangka Kerja Kajian Tindakan Berdasarkan Model MCKernan (1991)



Fasa Pemerhatian- Lingkaran Penyelidikan 1

Penggal 1 (2018) - akhir Penggal 2 (2018)

Dalam membantu murid mencapai kemahiran mengembangkan isi dan menyampaikan respons dengan lancar bagi menjawab soalan berdasarkan video yang diajukan, kaedah pemerhatian) dalam pembelajaran interaksi lisan diterapkan.

Murid akan mulakan perbualan dengan menerangkan satu perkara atau perbuatan (P) yang menarik perhatian mereka. Murid akan memberi andaian (A) mengapa watak dalam video tersebut melakukan perbuatan itu. Dalam membuat andaian, murid dibolehkan memberi pendapat peribadi mereka sama ada perbuatan itu patut dicontohi ataupun tidak. Murid dikehendaki meneruskan respons mereka dengan menyentuh aspek nilai (N) yang telah ditunjukkan oleh watak atau sebaliknya. Bagi murid yang berkemahiran aras



tinggi, mereka digalakkan menyarankan solusi ataupun saranan (S) mereka kepada masalah yang dipaparkan dalam video tersebut. Berdasarkan pemerhatian guru dan maklum balas murid semasa latihan, kaedah PANS ini dapat membantu murid menjawab soalan yang diajukan.

Fasa Pemerhatian- Lingkaran Penyelidikan 2

Awal Penggal 3 - akhir Penggal 3 (2018)

Semasa latihan, murid sentiasa diberikan soalan sebagai pencetus perbualan lisan. Hal ini tidak terjadi semasa peperiksaan lisan. pemeriksa mengajukan soalan yang berbeza. Perkara ini menyebabkan murid teragak-agak menjawab soalan sehingga menjejaskan keyakinan mereka.

Kerangka DSKP diperkenalkan kepada murid untuk meramalkan soalan yang mungkin diajukan oleh pemeriksa lisan. Kerangka DSKP merupakan singkatan diri keluarga, sekolah dan persekitaran. Kerangka ini berteraskan domain yang digunakan dalam sukatan pelajaran.

Fasa Pemerhatian- Lingkaran Penyelidikan 3

akhir Penggal 3 - awal Penggal 4 (2018)

Penggunaan Kaedah PANS dalam rangka DKSP ini diuji cuba dalam latar permainan secara berkumpulan dengan tujuan untuk melihat kerencaman dan keberkesanan kaedah yang telah diajarkan.. Setiap kumpulan terdiri daripada murid yang mempunyai kemahiran pelbagai tahap. Selain daripada memastikan penglibatan murid matlamat lain kaedah ini dijalankan dalam bentuk permainan ialah untuk mengekalkan momentum murid dan mencabar antara satu sama lain dalam suasana kelas yang selamat dan seronok. Bagi memastikan pelaksanaan kaedah PANS dapat dilaksanakan dengan berkesan, penerapan Amalan pengajaran Singapura turut diambil kira. Dalam kajian ini, guru telah menggunakan aspek pengajaran merangsang minat dan menggalakkan pelibatan pelajar baig pelaksanaan pelajaran. Bagi proses penilaian dan maklum balas pula, aspek pengajaran memantau pemahaman menjadi keutamaan. Sila rujuk Jadual 1.



Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
	AP14: merangsang minat AP15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar	AM3: Mengajar Rakan (dalam permainan) Murid membantu rakan mereka dalam kumpulan yang sama untuk menjawab soalan yang diajukan oleh kumpulan lain. AM 3: Pelibatan menerusi kerjasama dan interaksi Setiap anggota kumpulan akan bekerjasama menghasilkan <i>turning question</i> sebelum pusingan soalan-menyawal antara kumpulan dijalankan
Penilaian dan Maklum Balas	AP: Memantau Pemahaman dan memberi maklum balas	Pelajar akan menggunakan rubrik untuk memantau pemahaman rakan mereka dalam mengapikasi kaedah PANS semasa aktiviti soal jawab.
Penerangan dan Justifikas	bagi melatih murid untuk fasih bertutur PdP haruslah dapat merangsang minat murid. Selain itu, murid-murid dapat melibatkan pembelajaran secara aktif melalui permainan. Murid juga dapat bekerjasama dalam kumpulan. Pemantauan dan maklum balas guru sepanjang proses PdP penting agar guru dapat membantu murid fokus pada aktiviti yang dijalankan pada masa yang sama mewujudkan pembelajaran yang kondusif.	

Subjek Kajian

Pelaksanaan kajian melibatkan murid Darjah 6 yang mempunyai tahap kebolehan yang berbeza-beza dalam satu kelas. Jumlah keseluruhan murid yang terlibat ialah 43 orang murid. Empat daripada 43 orang murid merupakan murid keperluan khas. Keputusan peperiksaan SA2 ujian lisan murid pada tahun sebelumnya (2017) telah digunakan bagi analisis kajian ini.

Instrumen Kajian

Dalam pelaksanaan kajian ini, instrumen yang digunakan merangkumi beberapa kaedah pengumpulan data khususnya analisis kualitatif dan kuantitatif. Data yang telah dikumpul melalui pemerhatian yang dijalankan dianalisis aedah PANS dalam rangka DKSP digunakan sebagai panduan bagi murid merangkakan isi jawapan secara teratur. Keupayaan murid dinilai dari segi cara mereka menjawab dan mengembangkan isi menggunakan teknik



berikut. Pemerhatian guru terhadap mimik muka, gaya dan kelancaran semasa memberikan respons juga diambil kira untuk dijadikan sebagai penanda tahap keyakinan murid. Analisis kuantitatif pula telah dijalankan melalui data-data yang diperolehi daripada ujian praujian dan pascajuan.

Prosedur Kajian

Kajian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh McKernan (1991) yang menitikberatkan proses penambahbaikan sepanjang pelaksanaan. Kajian ini melalui 3 lingkaran penyelidikan yang terbahagi kepada tiga fasa utama, iaitu fasa ujian prakajian, fasa pemerhatian dan fasa ujian pascakajian.

Fasa Ujian Prakajian

Fasa Ujian Prakajian bermula pada penggal 4, 2017 di mana kelakonan murid bagi komponen lisan dalam peperiksaan akhir tahun Darjah 5 dianalisis.

Fasa Pemerhatian

Kajian memasuki Fasa Pemerhatian setelah fokus penyelidikan ditentukan. Di dalam fasa ini, perancangan pelaksanaan, penilaian dan refleksi dilakukan sebanyak tiga lingkaran dengan menitikberatkan proses penambahbaikan sepanjang pelaksanaan, bersesuaian dengan model McKernan. Fasa ini dijalankan dari penggal 1 (2018) hingga akhir penggal 2 (2018) untuk lingkaran pertama dan sepanjang penggal 3 (2018) untuk lingkaran kedua dan ketiga.

Setiap pengajaran mengambil masa selama satu jam dan melibatkan pengajaran yang berstruktur dan berfokus kepada komponen-komponen kecil kaedah PANS dalam rangka DSKP. Jangka masa yang panjang diberikan dalam Fasa Pemerhatian. Ia bertujuan untuk memastikan murid benar-benar memahami kaedah PANS agar dapat memanfaatkannya secara berkesan. Segala pemerhatian ke atas tingkah laku kumpulan kajian sepanjang pengajaran dijalankan secara rawak sepanjang fasa pemerhatian. Hasil pemerhatian ini dicatat dan dibincangkan.

Fasa Ujian Pascakajian

Dalam fasa ujian pascakajian, perbandingan data daripada kelakonan murid bagi komponen lisan dalam peperiksaan akhir tahun Darjah 5 (2017), peperiksaan SA1 Darjah 6 (2018) dan peperiksaan prelim (2018) telah dijalankan.



DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Setelah selesai menjalankan ketiga-tiga fasa, analisis data dilaku berdasarkan 3 ujian formal. Markah keputusan peperiksaan akhir tahun bagi tahun 2017 telah dibandingkan dengan pertengahan tahun 2018 dan keputusan Prelim 2018. Analisis ini melibatkan 43 orang murid. Jadual 2 memaparkan pencapaian murid.

Jadual 2: Markah Pencapaian Murid

Subjek	Markah Lisan P5 SA2	Markah Lisan P6 SA1	Perbezaan	Markah Lisan P6 Prelim	Perbezaan
1	41	42	+1	38	-4
2	40	47	+6	46	-1
3	36	26	-10	32	+5
4	33	28	-5	41	+13
5	32	44	+12	42	-2
6	36	40	+4	40	0
7	33	37	+4	32	-5
8	38	43	+5	44	+1
9	39	25	-14	34	+9
10	37	34	-3	33	-1
11	39	36	-3	44	+8_
12	25	23	-2	34	+11
13	35	35	0	46	+12
14	37	39	+2	46	+7
15	31	29	-2	37	+8
16	36	40	+4	45	+5
17	44	49	+5	49	0
18	35	37	+2	39	+2
19	33	30	-3	32	+2
20	39	45	+6	48	+3
21	32	39	+7	37	-2
22	37	33	+4	40	+7
23	38	37	-1	37	0
24	36	38	+2	43	+5



25	37	48	+11	44	-4
26	32	31	-1	29	-2
27	33	26	-7	29	+3
28	26	30	+4	23	-7
29	32	32	0	23	-9
30	24	22	-2	27	+5
31	27	25	-2	30	+5
32	28	28	0	33	+5
33	26	29	+3	32	+3
34	36	32	+4	39	+7
35	26	26	+0	24	-2
36	32	27	+5	35	+8
37	22	27	+5	31	+4
38	36	31	-5	28	-3
39	27	27	0	27	0
40	35	28	+5	41	+3
41	33	38	+5	41	+3
42	30	28	-2	28	0
43	31	30	-1	29	-1

Dapatan kajian menunjukkan pada awalnya, murid seringkali menghadapi kesulitan untuk menyampaikan respons dengan jelas dan lancar. Ada juga murid yang kurang memberi perhatian kepada proses pengajaran dan pembelajaran. Perubahan dapat dilihat setelah kajian dilaksanakan. Secara keseluruhan, murid daripada kesemua aras kemahiran menunjukkan minat dan keyakinan serta berusaha menjawab soalan yang diajukan oleh guru.

Kajian ini membuktikan bahawa kaedah PANS dalam rangka DKSP dapat meningkatkan pencapaian murid. Sebanyak 67% murid telah menunjukkan peningkatan markah sekurang-kurangnya 5 markah. Hampir semua murid telah menunjukkan peningkatan dalam kajian ini terdiri daripada murid berkemahiran aras sederhana dan rendah. Permainan interaksi lisan juga telah memberi mereka lebih banyak ruang dan wadah untuk menggunakan bahasa Melayu dalam suasana yang selamat. Namun, apa yang menjadi perhatian ialah 32.0% murid daripada kumpulan aras tinggi tidak menunjukkan kemajuan yang lebih baik.



KESIMPULAN

Hasil daripada dapatan kajian, boleh dikatakan kaedah PANS dalam DKSP masih perlu diperkemas agar dapat menyokong PdP dengan lebih berkesan. Walaupun terdapat peningkatan markah namun masih belum memuaskan. Oleh itu, hambatan dalam kajian ini perlu diperbaiki bagi memastikan kaedah ini berkesan.

Pasukan pengkaji akan menyarankan beberapa cadangan sebagai langkah mengatasi hambatan dan menambah nilai kaedah PANS dalam rangkaian DKSP. Beberapa cadangan yang difikirkan perlu bagi meningkatkan prestasi pengajaran dan potensi pembelajaran murid untuk meningkatkan kemahiran interaksi lisan mereka.

Permainan Interaksi Lisan menggunakan kaedah PANS dalam rangka DKSP perlu dijalankan secara berterusan agar murid meraih keberkesannya dengan sepenuhnya. Walaupun ruang lingkup kajian ini hanya berfokus pada murid Darjah 6 guru-guru boleh menerapkan kaedah ini seawal Darjah 3 untuk melihat keberkesanan kaedah ini.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Adi Sufyan Abdul Malik

RUJUKAN

- Hannah Nadhirah Lokman, Norazian Mohamed Yahya. (2018). *Aplikasi Recap dalam Pengajaran Kemahiran Interaksi Lisan*: Seminar Bahasa Melayu 2018: Pusat Bahasa Melayu Singapura dan Unit Bahasa Melayu Kementerian Pendidikan Singapura.
- Kamarudin Hj. Husin. (1999) *Kemahiran mendengar dan bertutur*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.
- Lightbown, P.M. & Spada, N. (1999). *How languages are learned*. New York: Oxford University Press.
- Nicholas Walliman. (2011) *Research Methods The Basics*. Taylor & Francis e-Library, Routledge.
- Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura*: Oxford Graphic Pte Ltd



Sukatan Pelajaran Melayu 2015. Bahagian Perancangan dan Pembangunan Kurikulum. Kementerian Pendidikan Singapura.

Sukatan Pelajaran Pendidikan Perwatakan dan Kewarganegaraan (2012). Bahagian Pembangunan Kurikulum Pelajar. Kementerian Pendidikan Singapura.

Yahya Othman. (2005). *Trend dalam pengajaran Bahasa Melayu*. Bentong: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.

