

*Perisian UM dalam Pembelajaran Bahasa Melayu***Halimaton Abdullah**

halimaton_abdullah@moe.edu.sg

Sekolah Rendah Bedok Green

Abstrak

Murid menghadapi kesukaran untuk mengekalkan minat dalam mengikuti pengajaran yang berpusatkan guru. Perkara ini menjadi lebih mencabar memandangkan murid terdedah kepada bahasa Inggeris dengan lebih meluas. Murid juga didapati lebih cenderung mencampuradukkan penggunaan bahasa Inggeris dengan bahasa Melayu dalam penulisan mahupun pertuturan. Perisian *Vertical Miles* (VM) telah dipilih untuk meningkatkan kemahiran murid dari segi membaca dan menulis, di samping memperkaya kosa kata mereka. Satu pakej latihan interaktif VM telah disediakan untuk murid Darjah 1 dan Darjah 4 melalui pendekatan pengajaran secara eksplisit. Kajian ini terbahagi kepada pengajaran bacaan dan penulisan karangan menerusi dua projek *Learning Circle*. Dapatan kajian menunjukkan bahawa 90% murid menggemari latihan interaktif yang disediakan. Di samping itu, terdapat peningkatan sebanyak 50% murid yang mampu meluaskan kosa kata dalam penulisan dan lisan. Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan perisian VM mampu menghasilkan pengajaran yang interaktif dan mampu menarik minat murid untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran bahasa Melayu.

Kata Kunci: latihan interaktif, penulisan karangan & pengajaran bacaan, perisian VM



PENGENALAN

Murid generasi kini merupakan pribumi digital atau *digital natives* yang lebih cenderung kepada penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Keadaan ini mengakibatkan mereka menghadapi kesukaran untuk mengekalkan minat dalam mengikuti pengajaran konvensional yang berpusatkan guru. Selain penguasaan kosa kata yang terhad, murid Darjah 4 lebih cenderung mencampuradukkan bahasa Inggeris dengan bahasa Melayu dalam penulisan karangan. Perkara yang sama juga dapat dilihat dalam kalangan pelajar Darjah 1. Perisian *Vertical Miles* (VM) telah dipilih sebagai satu kaedah ICT yang berpotensi untuk menarik dan mengekalkan minat murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu. VM menyediakan ruang dan peluang menerusi latihan interaktif untuk murid melibatkan diri secara aktif. Pakej latihan interaktif VM yang dihasilkan telah melalui dua projek *Learning Circle* telah dikhususkan untuk murid Darjah 1 dan murid Darjah 4.

PERNYATAAN MASALAH

Dalam kajian ini, permasalahan utama ialah bagaimana mengukur keberkesanan penggunaan perisian VM dalam pengajaran karangan bagi murid Darjah 4 dan kemahiran bacaan bagi murid Darjah 1. Perisian VM ini merupakan perisian yang digunakan buat pertama kali. Keberkesanan perisian ini masih belum terbukti. Pengkaji juga berhasrat untuk meneliti permasalahan kajian ini dari perspektif guru dan perspektif murid.

Dua persoalan yang menjadi masalah kajian adalah, apakah guru mampu mengajar secara efektif? Manakala dari perspektif murid pula, apakah perisian VM ini akan membuat murid lebih terlibat dan tertarik untuk mempelajari Bahasa Melayu?

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan:

1. pembudayaan ICT dalam kalangan guru-guru yang mengajar generasi pribumi digital semasa menggunakan perisian VM; dan



2. pengajaran karangan murid Darjah 4 dan kemahiran bacaan asas murid Darjah 1 dengan menggunakan perisian VM supaya dapat merangsang pelajar untuk melibatkan diri dengan lebih aktif.

KAJIAN LEPAS

Menurut Dr Fadzilah Abd Rahman (2009), masyarakat sekarang berada di dalam era pengetahuan setelah melalui era pertanian dan perusahaan. Murid dalam era pengetahuan ini dikenali sebagai pribumi digital kerana mereka menjalani kehidupan seharian dalam talian tanpa membezakan sama ada mereka berada dalam talian atau tidak (Palfrey J., Gasser U., 2008). Implikasinya ialah murid hari ini berlainan daripada murid sebelum lahirnya era murid pribumi digital. Hakikatnya, guru perlu melakukan sesuatu untuk murid-murid pribumi digital ini.

Jonassen (2008) dalam buku *Meaningful Learning With Technology*, menyatakan bahawa murid yang mempunyai motivasi yang tinggi akan terus belajar dengan tugas yang autentik akan menjadi lebih responsif kerana mereka percaya bahawa pembelajaran mereka bermakna. Selanjutnya, penggunaan teknologi yang sesuai mampu merangsang minat pelajar. Pendapat ini serupa dengan pendapat yang dikemukakan oleh Prensky M. (2010) dalam bukunya *Teaching Digital Natives: Partnering For Real Learning*. Beliau menyarankan satu model baharu abad ke-21 bagi mengajar murid-murid pribumi digital. Beliau berpendapat murid-murid pribumi digital ini mampu belajar dan menimba atau mencipta pengetahuan mereka sendiri melalui teknologi. Dari itu, peranan guru perlu ditumpukan kepada peranan fasilitator bagi memandu dan menilai pembelajaran murid. Prensky M. (2010) juga mengemukakan beberapa soalan bagi membantu guru memahami kehendak murid pribumi digital:

1. Bagaimanakah kita boleh memotivasi murid (pribumi digital) seperti ini?
2. Adakah wujud cara lebih baik bagi membantu murid (pribumi digital) seperti ini untuk belajar?
3. Bagaimanakah kita boleh mencapai tujuan dan mengajar dengan lebih efektif?



Satu perisian ciptaan tempatan yang diberi nama *Vertical Miles* (VM) telah diperkenalkan kepada guru-guru. Perisian tempatan ini menggabungkan ciri-ciri yang terdapat dalam perisian yang lazim kita gunakan seperti *Microsoft Powerpoint* dan *Microsoft Word* . Perisian ini membenarkan murid-murid berinteraksi secara langsung dengan guru. Perisian ini menyetengahkan *Vertical – Paradigm* dengan tujuh ciri-ciri tersendiri. Dalam kajian ini, guru-guru dapat mengukur keberkesanan pembudayaan ICT dalam kalangan generasi pribumi digital semasa menggunakan perisian ini.

KAEDAH KAJIAN

Subjek Kajian

Pelaksanaan kajian perisian VM ini melibatkan tiga buah kelas murid Darjah 4 di Sekolah Rendah Bedok Green. Murid-murid telah dikelompokkan berdasarkan tahap pencapaian Bahasa Melayu SA2 mereka pada tahun sebelumnya.

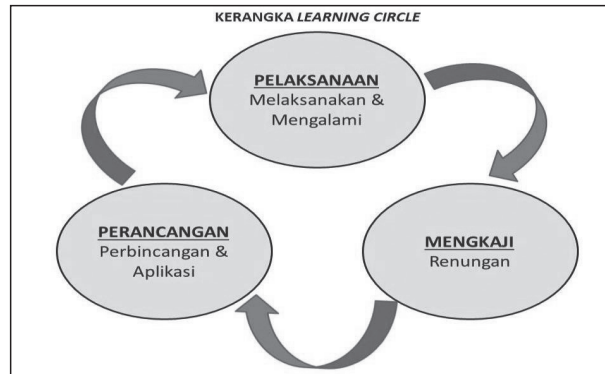
Bagi murid Darjah 1 pula, pemilihan pelajar-pelajar ini dilakukan berdasarkan ujian pra-membaca. Hanya murid yang tidak dapat membaca atau mengambil masa yang terlalu lama untuk mengenal huruf dan suku kata akan dilibatkan dalam kajian ini.

Prosedur Kajian

Kajian ini dijalankan dalam kerangka *Learning Circle* yang mengikuti langkah-langkah: perancangan, pelaksanaan dan mengkaji. Ketiga-tiga langkah ini akan menjadi satu putaran kajian. Bagi kajian ini, dua putaran telah dijalankan. VM telah digunakan bagi putaran kedua.



Rajah 1: Kerangka *Learning Circle*



Putaran Pertama: Praujian

Praujian Darjah 4

Fasa Pertama kajian ini dimulakan pada bulan Januari dan pelaksanaannya dilakukan selama dua penggal. Pasukan pengkaji yang terlibat telah berbincang dan mengenal pasti cabaran yang dihadapi murid dalam menghasilkan perenggan permulaan karangan yang menarik. Ini diikuti dengan melakarkan soalan kajian dan menyenaraikan proses yang akan diambil untuk melaksanakan kajian ini. Proses kajian ini melibatkan pemilihan bahan-bahan, penyediaan rancangan pengajaran, menetapkan jangka masa dan instrumen kajian.

Praujian telah dijalankan pada bulan Mac yang memerlukan murid melengkapkan satu latihan karangan tanpa dibimbingan guru. Praujian ini tertumpu pada perenggan permulaan. Tujuannya ialah untuk menilai keupayaan pelajar dalam menghasilkan perenggan permulaan yang baik dan menarik.

Hasil daripada analisis praujian yang dijalankan, didapati bahawa walaupun murid berupaya menghasilkan perenggan permulaan yang sesuai dengan gambar/jalan cerita, mereka masih belum berupaya menyelitkan elemen-elemen menarik seperti dialog, dalam perenggan pengenalan. Selain itu



mereka memerlukan strategi pengajaran yang menepati keperluan murid agar mereka dapat menghasilkan perenggan permulaan yang menarik. Lantas, putaran kedua kajian ini memerlukan pasukan pengkaji untuk mengenal pasti strategi dan bahan pengajaran yang sesuai untuk menyampaikan pengajaran karangan yang efektif.

Praujian Darjah 1

Tempoh praujian darjah 1 sama seperti darjah 4, dijalankan dari bulan Januari hingga ke bulan Mac. Praujian ini merangkumi pengajaran pengenalan vokal, konsonan dan suku kata terbuka. Keputusan praujian ini dan dari pemerhatian guru telah mengenal pasti lima belas orang murid untuk disalurkan ke kelas pemulihan. Kelas pemulihan ini dijalankan dari penggal 2 dan akan diteruskan hingga akhir tahun.

Putaran Kedua: Penggunaan VM

Darjah 4

Dalam putaran kedua ini, satu pakej pengajaran karangan disediakan yang mengandungi rancangan pengajaran, bahan-bahan seperti klip video dan audio, soalan karangan bergambar dan instrumen kajian seperti borang maklum balas, senarai semak dan rubrik penulisan karangan. Selain itu, bilik darjah juga dipastikan sudah ada alat VM yang berfungsi.

Pelaksanaan putaran kedua ini memerlukan guru untuk membimbing murid dalam penghasilan perenggan permulaan yang menarik dengan penggunaan dialog. Di akhir pengajaran, murid-murid dan guru-guru diminta untuk melengkapkan borang maklum balas tentang keberkesanan penggunaan VM. Guru juga diminta untuk memeriksa perenggan permulaan yang dihasilkan oleh murid dengan menggunakan rubrik penulisan karangan.

Darjah 1

Dalam putaran kedua ini, pasukan pakej pengajaran bacaan disediakan yang mengandungi rancangan pengajaran, bahan-bahan permainan bahasa dan



instrumen kajian seperti borang maklum balas dan senarai semak pengenalan vokal dan suku kata terbuka. Dari segi logistik, Selain itu, bilik darjah juga dipastikan sudah ada alat VM yang berfungsi.

Pelaksanaan putaran kedua ini memerlukan seorang guru membimbing murid-murid dalam mengenal pasti huruf dan membunyikannya. Selain itu, murid juga diajarkan memadankan suku kata terbuka untuk membentuk perkataan. Di akhir pengajaran, murid-murid dan guru-guru diminta untuk melengkapkan borang maklum balas tentang keberkesanan penggunaan VM.

Instrumen Kajian

Empat instrumen kajian telah dikenal pasti lebih awal. Keempat-empat instrumen tersebut adalah borang maklum balas pelajar, senarai semak, rakaman pengajaran di dalam bilik darjah dan rakaman temu bual guru. Melalui keempat-empat instrumen ini, data serta maklumat kajian telah dikumpulkan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Dapatan ujian pasca melalui borang maklum balas murid menunjukkan bahawa penggunaan VM dapat menarik perhatian murid dan mengekalkan tumpuan mereka terhadap pelajaran pada hari itu. Seramai 78.7% murid darjah empat bersetuju bahawa komponen video dalam VM menarik perhatian mereka, sekaligus memudahkan mereka mengolah karangan.



Jadual 1: Dapatan Borang Maklum Balas Murid Darjah 4

Jumlah Murid: 54/ 61

⊕ Soalan

1. Adakah kamu dapati pengajaran karangan menggunakan VM menarik? YA/TIDAK Mengapa?

Jawapan	Peratusan	Jumlah Murid
Ya	98%	53
Tidak	2%	1

Tandakan komponen yang menarik perhatian kamu. Kamu boleh tandakan lebih daripada satu

Penggunaan pena VM	45
Penggunaan video dalam VM	48
Fungsi <i>Drag & Drop</i> dalam VM	41

2. Adakah kamu berpeluang menggunakan pena VM?

Jawapan	Peratusan	Jumlah Murid
Ya	48%	26
Tidak	52%	28

Sebab yang diberikan:

- tidak dipilih guru
- rosak

3. Selain daripada penggunaan VM, apakah yang kamu suka mengenai pelajaran hari ini?

Jawapan	Jumlah Murid
Menonton video	18
Sound effect	6
Round robin	23
Quiz	10
Gunakan Imajinasi	8

**Ada pelajar berikan lebih daripada satu jawapan*

Selain itu, maklum balas murid menunjukkan bahawa 98% murid daripada kohort darjah empat ini menggemari dan inginkan lebih banyak penggunaan VM dalam pelajaran Bahasa Melayu.



Jadual 2: Dapatan Borang Maklum Balas Murid

4. Bubuh angka satu hingga lima untuk aktiviti yang kamu gemari semasa pelajaran Bahasa Me (1- paling digemari, 2- digemari, 3- kurang digemari)

Aktiviti	Angka	Angka	Angka	Angka
	1	2	3	-
Pengajaran Kooperatif	39	14	1	3
Vertical Miles	17	19	10	11
Latihan Individu	5	12	27	13
Pembentangan	12	13	25	7

**Ada pelajar berikan lebih daripada satu jawapan*

Altiviti yang digemari murid

1. Pengajaran Kooperatif (39)
2. Vertical Miles (17)
3. Pembentangan (12)
4. Latihan Individu (5)

Ramai pelajar daripada Kelas Cikgu Sabariah memilih angka 3 untuk aktiviti VM
Ramai pelajar daripada Kelas Cikgu Ariyanti memilih angka 1 untuk pengajaran kooperatif

5. Adakah kamu inginkan lebih banyak penggunaan VM untuk pelajaran Bahasa Melayu? Mengapa?













Jawapan	Peratusan	Jumlah Murid
Ya	98%	53
Tidak	2%	1

Sebab: membuang masa

Bagi kumpulan sasaran darjah satu, 100% murid juga menggemari pelajaran yang menggunakan VM dan mahu guru terus menggunakannya dalam pembelajaran Bahasa Melayu.



Jumlah murid : 15

1) Saya boleh mengenal huruf vokal.		13 murid
		2 murid
		0 murid
2) Saya boleh padankan suku kata.		10 murid
		3 murid
		2 murid
3) Aktiviti ini menarik.		12 murid
		3 murid
		0 murid
4) Saya suka aktiviti ini.		12 murid
		3 murid
		0 murid
5) Saya suka bahagian ini:		
- gambar-gambar di dalam latihan VM	<input type="text" value="14 murid"/>	
- padankan suku kata menggunakan VM	<input type="text" value="15 murid"/>	
- guru menggunakan VM untuk mengajar	<input type="text" value="15 murid"/>	
- pergi ke hadapan untuk buat latihan VM	<input type="text" value="15 murid"/>	

Maklum balas yang dikumpulkan rata-rata menunjukkan bahawa murid gemar akan penggunaan perisian ini untuk mengajar mereka membaca kerana adanya penglibatan mereka secara aktif.

Kajian ini juga telah mengetengahkan beberapa cabaran. Salah satu cabarannya adalah apabila guru tidak dapat menjalankan pelajaran menggunakan VM kerana masalah teknikal. Bagi kelas tersebut, suasana pembelajaran pada hari itu terjejas. Murid yang ghairah untuk menggunakan perisian ini tidak berpeluang untuk menggunakannya dan mereka jelas kecewa. Cabarannya adalah untuk memastikan seberapa banyak murid dapat menggunakan VM dalam sesuatu pelajaran Memandangkan VM baru diperkenalkan di sekolah kami, guru-guru perlu meluangkan lebih banyak masa untuk menyediakan bahan-bahan pengajaran yang sesuai dengan VM. Walaupun sudah menjalani latihan, kami masih memerlukan bantuan pegawai teknikal.



KESIMPULAN

Secara keseluruhan murid mendapati pembelajaran menggunakan VM interaktif dan menarik. Dari pemerhatian guru, lebih ramai murid fokus kepada pengajaran guru. Pembelajaran menggunakan VM yang berkesan perlu digabungkan dengan pedagogi lain seperti Pembelajaran Koperatif. Natijahnya, guru berpuas hati dengan penggunaan VM sekiranya gangguan teknikal tidak berlaku. Aplikasi VM dalam pembelajaran Bahasa Melayu sememangnya membantu murid dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna. Penggunaan VM ini dapat diperluaskan kepada komponen-komponen bahasa yang lain.

Guru-guru berikut turut terlibat dalam kajian yang dijalankan.

- Ariyanti Sukaimi
- Dewi Nurazlin Aziz
- Muhd Khairi Iqbal
- Sabariah Alwi
- SuryadiMohd Bajuri
- Zahidah Shamsul
- Zaimah Mohd. Ali

RUJUKAN

- Huraian Sukatan Pelajaran Melayu 2008 Darjah 4 Mekar
(Singapore: CPDD,MOE 2007).
- Fadzilah Abd Rahman (2009). *Ke Arah Pedagogi Pengajaran Bahasa Melayu Produktif dalam Arif Budiman: Meningkatkan Kecemerlangan Pedagogi Guru*. Singapura: Unit Bahasa Melayu, Cawangan Perancangan Dan Kesusasteraan, Bahagian Perancangan Dan Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Singapura.
- Jonassen D., Howland J., Marra R.M. & Crismond D. (2008). *Meaningful Learning With Technology*. New Jersey, USA: Pearson Prentice Hall.
- Palfrey J. & Gasser U. (2008). *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York, USA: Basic Books
- Prensky M.R. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering For Real Learning*. London, UK: Corwin Press.



**SEKOLAH RENDAH BEDOK GREEN
BORANG MAKLUM BALAS
KARANGAN
DARJAH 4**

Soalan

1. Adakah kamu dapati pengajaran karangan menggunakan VM menarik? YA/TIDAK
Mengapa?

Tandakan komponen yang menarik perhatian kamu. Kamu boleh tandakan lebih daripada satu

Penggunaan pena VM	
Penggunaan video dalam VM	
Fungsi <i>Drag & Drop</i> dalam VM	

2. Adakah kamu berpeluang menggunakan pena VM? Mengapa?

Jawapan	✓
Ya	
Tidak	

3. Selain daripada penggunaan VM, apakah yang kamu suka mengenai pelajaran hari ini?

Jawapan	✓
Menonton video	
Sound effect	
Round robin	
Quiz	
Gunakan Imajinasi	



-
4. Bubuh angka satu hingga lima untuk aktiviti yang kamu gemari semasa pelajaran Bahasa Mel (1- paling digemari, 2- digemari, 3- kurang digemari)

Aktiviti	
Pengajaran Kooperatif	
Vertical Miles	
Latihan Individu	
Pembentangan	

5. Adakah kamu inginkan lebih banyak penggunaan VM untuk pelajaran Bahasa Melayu? Mengapa?

Jawapan	✓	Mengapa?
Ya		
Tidak		

Terima Kasih



Templat Senarai Semak Karangan Darjah 4

 Sekolah Rendah Bedok Green Latihan Karangan Nama/Darjah: _____ Tarikh _____ Markah: _____

Arahan: Isikan perkataan/frasa dalam ruangan yang sesuai. Mula karangan dengan dialog atau imbas kembali. Gunakan sekurang-kurangnya 1 peribahasa dan 5 frasa berbunga di dalam karangan kamu.

Gambar 1: Permulaan Dialog / imbas kembali



<p><u>gambar 3</u></p>	<p><u>gambar 4</u></p>
<p><u>gambar 5</u></p>	<p><u>gambar 6</u></p> <p>*Penutup- pengajaran</p>



Gambar 4:



Gambar 5:



SEKOLAH RENDAH BEDOK GREEN

Borang Maklum Balas Darjah 1

1) Saya boleh mengenal huruf vokal.	☺ ☺ ☺	
	☺ ☺	
	☺	
2) Saya boleh padankan suku kata.	☺ ☺ ☺	
	☺ ☺	
	☺	
3) Aktiviti ini menarik.	☺ ☺ ☺	
	☺ ☺	
	☺	
4) Saya suka aktiviti ini.	☺ ☺ ☺	
	☺ ☺	
	☺	

5) Saya suka bahagian ini:

- gambar-gambar di dalam latihan VM
- padankan suku kata menggunakan VM
- guru menggunakan VM untuk mengajar
- pergi ke hadapan untuk buat latihan VM

