

Penggunaan Aplikasi Seesaw Dalam Memperkasakan Kemahiran Bertutur

Norhidayana Jabar

norhidayana_jabar@schools.gov.sg

Sekolah Rendah Punggol Green

Abstrak

Kemahiran bertutur merupakan salah satu kemahiran bahasa yang perlu dikuasai oleh murid. Murid-murid harus didedahkan dengan kemahiran teras ini dari awal dan mengembangkannya sehingga menjadi penutur yang petah apabila berkomunikasi. Namun, ada kalanya persekitaran yang kurang memupuk budaya bertutur mengakibatkan murid kurang berkeyakinan. Justeru, kajian ini bertujuan untuk meningkatkan kemahiran bertutur murid dan dapat diperkasakan menerusi aplikasi Seesaw. Selain itu, sokongan bahan bantuan seperti Log Catatan dan Log Renungan juga menyokong semasa pelaksanaan pengajaran. Seramai 26 murid darjah 5 telah terlibat dalam kajian ini. Kajian ini mendapati bahawa aplikasi ini membantu murid untuk mempertingkatkan kemahiran bertutur mereka semasa penilaian. Responden juga menunjukkan pelibatan aktif dalam penilaian sendiri dan rakan sebaya.

Kata kunci: kemahiran bertutur, ICT, aplikasi Seesaw, penilaian



PENGENALAN

Kemahiran bertutur merupakan kemahiran teras di dalam pembentukan ketrampilan berbahasa dan berkomunikasi seseorang murid. Sekiranya kemahiran bertutur seseorang murid itu mantap, mereka mampu berkongsi pengalaman dan menyatakan pendapat dalam pelbagai konteks harian. Justeru, guru harus melengkapkan murid mereka dengan kemahiran bertutur yang betul dari aspek sebutan, intonasi serta penggunaan kata dan ayat yang tepat. Bagi menjadikan proses pembelajaran ini lebih berkesan, penggunaan ICT sebagai pemangkin pembelajaran dapat digunakan bersama. Ruang yang disediakan di alam siber ini membuka peluang kepada murid mengasah kemahiran bertutur mereka berdasarkan soalan-soalan yang dikemukakan guru. Di samping itu, guru juga berpeluang memberi maklum balas dan memantau kelakonan bertutur setiap murid yang mungkin tidak dapat dilakukannya jika hanya bergantung kepada waktu kurikulum yang terhad.

PERNYATAAN MASALAH

Murid-murid dari Darjah 5 merupakan kumpulan yang harus berhadapan dengan cabaran bertutur berdasarkan video sebagai bahan stimulus untuk penilaian. Pada awal tahun, guru-guru mendapati murid-murid ini kurang berkeyakinan apabila ada keperluan untuk mereka memberikan pendapat di hadapan kelas. Sebilangan besar murid tidak mampu bertutur menggunakan laras bahasa yang sesuai. Pemilihan kosa kata dan susunan ayat tidak mempunyai struktur yang betul. Idea yang diketengahkan juga tidak mempunyai susunan yang jelas. Ini sudah pasti menghambat penerangan idea yang sudah semestinya harus dikembangkan.

Data kelakonan murid dalam aspek perbualan berkaitan topik juga memberikan gambaran tambahan tentang kelakonan kemahiran lisan murid di peringkat Darjah 4. Menerusi maklum balas guru-guru yang pernah mengajar mereka, murid-murid tidak berupaya untuk meluaskan isi perbualan mereka dengan pendapat-pendapat yang bernas dan contoh-contoh yang sesuai. Segala faktor diambil kira dan situasi pada waktu itu membimbangkan para guru kerana murid-murid harus dilengkapkan dengan kemahiran bertutur yang efektif sebelum melalui proses penilaian sumatif pada pertengahan dan akhir tahun. Selain itu, ramai di antara mereka yang tidak biasa bertutur dan berinteraksi dengan guru dalam Bahasa Melayu standard. Kurangnya ruang dan peluang untuk mengasah kemahiran bertutur sedikit sebanyak telah menghambat kefasihan bertutur murid apabila bertutur tentang sesuatu persoalan. Dengan itu, aplikasi SeeSaw dilihat sebagai alat bantu mengajar yang sesuai untuk merapatkan jurang kemahiran yang wujud pada waktu itu.

TUJUAN KAJIAN

Kajian yang dijalankan ini bertujuan untuk:

1. meningkatkan kemahiran bertutur murid dengan menggunakan video sebagai stimulus; dan
2. menyediakan rangka perbualan yang berstruktur.

KAJIAN LEPAS

Menurut Culén dan Gasparini (2011), penggunaan teknologi dalam pembelajaran haruslah berjalan seiring. Murid juga akan menerima baik bentuk pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang berteraskan ICT. Lantas penggunaan ICT di dalam kelas dapat diintegrasikan dengan lebih mudah. Dengan menggunakan teknologi, guru juga mampu memberikan tumpuan kepada sesuatu kumpulan atau individu. Ini membantu dalam proses PdP. Menurut Treffinger, Isaksen dan Dorval (1996) guru dapat berinteraksi dengan murid secara langsung.. Lantas, guru dapat meninjau perkembangan pemahaman murid dan pada masa yang sama, murid dapat mengikuti pelajaran menurut kebolehan masing-masing.

Kucirkova, Messer, Sheehy, dan Fernández Panadero (2014) mendapati bahawa penggunaan aplikasi mudah alih dapat meningkatkanelibatan murid di dalam kelas. Aplikasi pembelajaran yang boleh dimuat turun secara percuma atau berbayar menerusi iPad atau *tablet* telah berjaya menarik perhatian murid ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Chiong dan Shuler (2010), fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi mobil membolehkan murid-murid untuk memberikan tumpuan pada aktiviti yang dijalankan di kelas.

KAEDAH KAJIAN

Kaedah kajian yang telah digunakan merupakan pemerhatian dan maklum balas dua hala yang dijadikan sebagai kaedah kualitatif. Selain itu, prinsip komunikatif akan disesuaikan untuk menekankan aspek-aspek ketepatan berbahasa mengikut situasi dan tujuan. Sementara kaedah kuantitatif juga diberikan penekanan menerusi keputusan penilaian sumatif yang telah dijalankan. Kajian juga mengambil pendekatan secara bertahap selama 3 bulan. Ruang waktu pelaksanaan kajian telah dijalankan semasa waktu kurikulum dan di luar kurikulum. Elemen-elemen Amalan Pengajaran Singapura (STP) turut digunakan dalam kajian ini. Sila lihat Jadual 1.



Jadual 1: Penerapan Amalan Pengajaran Singapura (STP)

Proses Pengajaran	Aspek Pengajaran	Aktiviti Mengajar
Pelaksanaan Pelajaran	<p>AP15: Menggalakkan Pelibatan Pelajar</p> <p>AP17: Memberikan Penerangan yang Jelas</p> <p>AP21: Menutup Pelajaran</p>	<p>AM1: Ulang-Jelaskan-Faham Di dalam pelaksanaan pelajaran, AP15 menggalakkan pelibatan pelajar telah dipilih kerana para pelajar digalakkan untuk melibatkan diri dalam bentuk pembelajaran secara komunikatif. Guru memainkan peranan penting untuk menyediakan persekitaran yang merangsang pelibatan murid. Ini dilakukan menerusi AM1 – Ulang-Jelaskan-Faham agar para pelajar terbiasa dengan struktur pertuturan.</p> <p>AM2: Melakukan Tunjuk Cara Guru harus memberikan penerangan yang jelas. Guru harus menunjuk cara secara visual bagi mempermudah pemahaman pelajar terhadap tuntutan soalan. Bahasa yang digunakan haruslah menepati profil murid.</p> <p>AM2: Senarai Semak Pembelajaran Saya Guru harus memastikan pada akhir pelajaran yang murid telah menepati kriteria pembelajaran yang telah ditetapkan pada awalnya. Ini untuk memastikan agar tiada salah fahaman atas pengajaran yang ingin disampaikan. Ini dilakukan menerusi penggunaan AM ini di mana murid menyelesaikan senarai semak pembelajaran mereka.</p>
Penilaian dan Maklum Balas	AP22: Memantau Pemahaman dan Memberi Maklum Balas	AM1: Maklum Balas dalam Bentuk Komen Sahaja Aspek pengajaran ini akan dijalankan di antara guru dan pelajar, serta pelajar dan pelajar. Mereka akan menerima maklum balas guru dan rakan sebaya dalam bentuk komen menerusi aplikasi yang digunakan. Dengan itu, para pelajar boleh memperbetulkan atau menambah penerangan mereka.

Penerangan dan Justifikasi	Aspek pengajaran dan aktiviti mengajar yang dipilih disesuaikan dengan kajian ini. Guru memastikan dalam proses PdP murid dilibatkan secara aktif dan memastikan murid berinteraksi dengan rakan-rakan. Dalam proses ini guru harus memberikan penerangan yang jelas agar aktiviti yang dijalankan dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan. Selain itu, guru sentiasa memberikan memantau dan memberikan malum balas bagi memastikan semua murid mengikuti pelajaran dengan baik.
----------------------------	--

Subjek Kajian

Subjek kajian melibatkan seramai 26 murid dari Darjah 5 yang mengambil Bahasa Melayu Standard. Daripada kumpulan sasaran ini, terdapat subkumpulan yang mempunyai kemahiran bertutur pada aras rendah, sederhana dan cemerlang. Ini berdasarkan keputusan penilaian sumatif lisan Darjah 4.

Instrumen Kajian

Aplikasi dalam talian *Seesaw* merupakan aplikasi pembelajaran yang bertindak sebagai portfolio digital murid. Aplikasi percuma yang dimulakan oleh Carl Sjogreen ini sesuai untuk sistem operasi iOS, Android dan pada masa yang sama mempunyai versi *desktop*. Dengan itu, murid boleh menggunakan pelbagai cara untuk mengakses aplikasi ini. Mereka boleh menggunakan telefon bijak, iPad, *tablet*, komputer peribadi mahupun komputer riba. Murid-murid tidak perlu mendaftarkan diri sebelum menggunakan aplikasi ini. Cukup sekadar dengan mengimbas kod QR, mereka boleh terus menggunakan aplikasi ini. Ini merupakan antara sebab mengapa aplikasi ini dipilih kerana murid tidak perlu membuang masa dengan ID pengguna dan kata laluan. Melalui aplikasi ini, murid dapat merakam respons mereka dalam bentuk video atau audio. Setiap soalan yang diajukan kepada mereka akan dijawab menerusi aplikasi ini. Selain itu, mereka boleh merakam respons mereka berkali-kali sehinggalah mereka berpuas hati dengan respons yang diberikan. Namun, murid haruslah memberi respons secara berstruktur dan ini dilakukan menerusi apa yang telah mereka catat dalam log catatan lisan dan log renungan.

Prosedur Kajian

Sebelum memulakan kajian, guru telah bekerjasama dengan unit ICT di sekolah untuk memastikan bahawa aplikasi *Seesaw* telah dimuat turun ke dalam iPad milik sekolah yang akan digunakan. Guru juga harus menyediakan kod QR untuk setiap murid dan ini boleh disimpan oleh mereka agar dapat diakses di luar waktu kurikulum. Selain itu, keupayaan jalur lebar di sekolah juga harus diawasi supaya faedah aplikasi ini dapat dimaksimumkan.



Kajian telah dilaksanakan pada pertengahan Penggal 1 dan sebahagian daripada Penggal 2. Tiga sesi pelajaran yang mengambil masa selama 1.5 jam telah digunakan untuk kajian ini. Ini tidak termasuk dengan waktu selepas korikulum yang diperuntukkan untuk murid-murid menyelesaikan tugas kemahiran lisan yang disediakan. Pada awalnya, murid akan didedahkan kepada video-video sebagai stimulus untuk perbualan mereka. Mereka akan mencatat isi perbualan mereka dengan menggunakan Log Catatan (Rajah 1) yang disediakan guru. Mereka akan menggunakan log tersebut setiap kali pengajaran lisan dijalankan. Log renungan pula (Rajah 2) akan digunakan setiap kali setiap ada acara yang dijalani di sekolah atau luar sekolah. Log ini berfungsi sebagai bank pengalaman yang boleh digunakan murid apabila memberikan respons berdasarkan pengalaman. Murid akan dibimbing dan dibantu guru untuk menggunakan struktur dalam menjawab setiap persoalan menerusi kaedah modeling.

Tahap pertama, murid-murid akan menggunakan log catatan untuk memikirkan tentang isi-isi yang sesuai kepada topik atau soalan yang diajukan oleh guru. Pada peringkat ini, terdapat penggabungjalinan dengan aktiviti menulis kerana mereka akan mencatat hasil perbincangan mereka. Bagi soalan interaksi lisan 1, soalan yang diajukan merupakan soalan yang berkait rapat dengan video yang telah dipaparkan. Untuk soalan ini, murid-murid dibimbing agar menjawab dengan kaedah P-L-P yakni dengan memulakan respons dengan pengenalan, laporkan dan memberikan pendapat. Dalam aspek laporkan, murid-murid digalakkan untuk menggunakan kaedah AsiBiDiBam – Apa, Siapa, Bila, Di Mana, Bagaimana, untuk meluaskan respons mereka.


Bagi soalan kedua pula, kaedah P-L-R akan diperkenalkan. Soalan 2 akan berpusatkan kepada pengalaman sedia ada murid-murid. Dengan itu, mereka akan mengambil pendekatan pengenalan, laporkan dan memberikan rumusan. Ketika melaporkan tentang pengalaman mereka, murid-murid akan digalakkan untuk menggunakan kaedah AsiBiDiBam untuk menceritakan pengalaman yang telah mereka lalui.

Bagi soalan ketiga pula, murid-murid akan didedahkan kepada soalan-soalan yang merangkumi hal masyarakat, nilai dan kesedaran sosial. Mereka akan sekali lagi dibimbing untuk menjawab soalan berdasarkan teknik P-L-M yang merujuk kepada pengenalan, laporkan, manfaat. Mereka harus hubungkan nilai yang ingin disampaikan menerusi video tersebut dengan contoh-contoh yang relevan.



Rajah 1: Log Catatan-Perbualan Berdasarkan Video

Log Catatan
Perbualan Berdasarkan Video



Nama: _____ Kelas: _____

Perbualan berdasarkan Video
Soalan 1
Tentang Video

P

PENGESALAN

Video ini menggambarkan idea...

L

LAPORKAN

(A.S.B.B.Bo.1)

P

PENDAPAT

Reaksi pendapat saya...

Perbualan berdasarkan Video
Soalan 2
Pengalaman Murid

P

PENGESALAN

Saya pernah...

L

LAPORKAN

(A.S.B.B.Bo.1)

R

RUMUSAN

Bagaimana pengalaman saya...

Perbualan berdasarkan Video
Soalan 3
Masyarakat

P

PENGESALAN

(Menghendak soalan)

L

LAPORKAN

(A.S.B.B.Bo.1)

M

MANFAAT

(Menarik manfaat dan kaitan dengan idea)

Rajah 2: Log Renungan - Individu



LOG RENUNGAN

SEKOLAH
KEJIRANAN
MASYARAKAT

DARJAH 6

Nama: _____
Kelas: _____

☆☆☆ — ☆☆☆

Renungan

Acara di sekolah: (Apa?)

Melibatkan: (Siapa?)

Masa: (Bila?)

Tempat: (Di Mana?)

Aktiviti yang dijalankan: (Bagaimana?)

Nilai yang diterapkan: (Mengapa?)

☆☆☆ — ☆☆☆

Rajah 3: Rubrik Perbualan

RUBRIK PERBUALAN	
Isi	Bahasa
<ul style="list-style-type: none"> Isi sesuai dan dikembangkan dengan baik. 	<ul style="list-style-type: none"> Isi disampaikan dengan lancar. Struktur ayat sesuai dan kosa kata tepat. Menggunakan sebutan baku. 
<ul style="list-style-type: none"> Isi sesuai tetapi kurang dikembangkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan ayat mudah. Pertuturan agak tersekat-sekat. Sebutan baku tidak konsisten. 
<ul style="list-style-type: none"> Isi tidak mencukupi atau tidak sesuai. 	<ul style="list-style-type: none"> Pertuturan tidak jelas. Tidak menggunakan ayat yang lengkap. Tidak menggunakan sebutan baku. 

Rajah 4: Latihan Lisan -Perbualan



Latihan Lisan - Perbualan

Tonton video dalam pautan ini dan rakam respons kamu berdasarkan soalan yang diberikan:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=70&v=rUTg45S4f4Y

Sekiranya kamu merupakan lelaki di dalam video tersebut, apakah perasaan kamu jika diberitahu bahawa kamu tidak bertimbang rasa di dalam perpustakaan? Jelaskan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

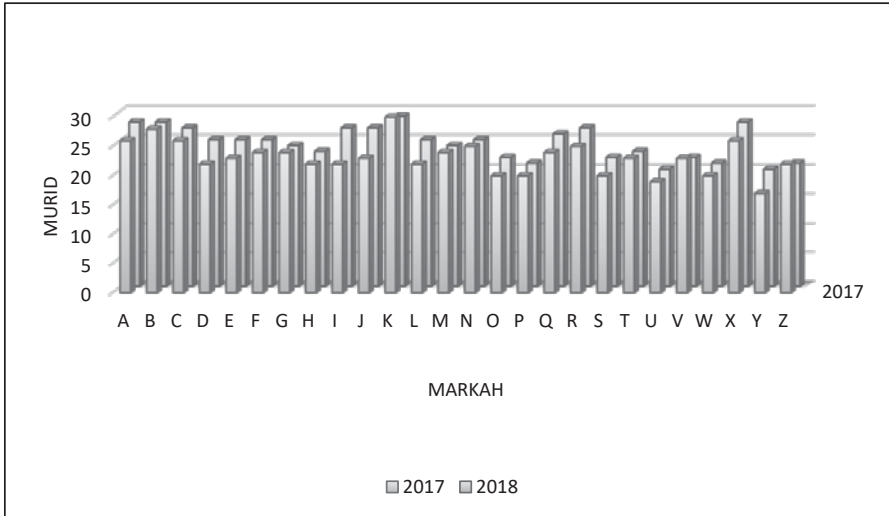
Berdasarkan maklum balas guru murid-murid dilihat lebih berkeyakinan memberikan respons kepada persoalan yang diajukan. Tiada murid yang menjawab soalan dalam ayat tidak lengkap. Sekurang-kurangnya, mereka akan cuba untuk menjawab soalan menggunakan kaedah yang dijalankan. Menerusi aplikasi Seesaw juga, guru dapat berinteraksi dengan murid-murid yang pendiam kerana kumpulan inilah yang akan rasa terpendam dan jarang bersuara di kelas. Namun, aplikasi ini memberi mereka lebih keyakinan dan

ada sebilangan murid yang mampu memberikan respons yang dikembangkan dengan baik berbanding rakan-rakan yang lebih vokal di kelas. Suasana pembelajaran yang santai menyediakan persekitaran yang menyeronokkan dan murid tidak berasa terancam.

Dari sudut keputusan penilaian sumatif pula, terdapat peningkatan kepada markah keputusan lisan murid-murid pada tahun 2017 berbanding 2018 (Rajah 5). Secara keseluruhan, daripada 26 murid 19 responden telah menunjukkan peningkatan markah lisan berbanding 2017. Daripada 19 orang murid ini, 5 murid merupakan murid cemerlang manakala 10 merupakan murid yang berkebolehan sederhana dan 4 murid ini mempunyai kebolehan berbahasa yang rendah.

Dapatan daripada 5 lagi responden ini telah menunjukkan tiada perubahan markah dan peratusan. Sementara 2 lagi responden telah menunjukkan kemerosotan. 2 responded ini tidak dapat menggunakan aplikasi Seesaw di luar waktu kokurikulum disebabkan keterbatasan alat perisian yang tidak dimuat turun. Justeru, latihan yang dilakukan hanyalah di dalam waktu kokurikulum sahaja.

Rajah 5: Perbandingan Markah Lisan 2017 dan 2018



Maklum balas yang diterima oleh murid-murid memberikan gambaran bahawa penggunaan aplikasi *Seesaw* telah mengurangkan tekanan kepada mereka untuk berkomunikasi dan mengutarakan pendapat. Pengajaran dan pembelajaran secara dua hala ini telah meningkatkan penglibatan mereka di alam maya. Dengan menekankan kecekapan berkomunikasi, murid-murid mampu menguasai kebolehan bertutur dengan lebih spontan dan fleksibel. Aplikasi ini juga mudah untuk dikuasai oleh mereka kerana tiada keperluan untuk mengingati akaun atau kata laluan. Murid-murid juga dapat teruja respons rakan-rakan yang lain dan ini telah meningkatkan lagi keyakinan mereka apabila hasil kerja mereka seperti diiktiraf oleh rakan sebaya.

Pada masa yang sama, murid-murid ini berupaya menggunakan rakan sebaya sebagai sumber rujukan dalam pembelajaran. Kumpulan yang mempunyai kemahiran berbahasa yang cemerlang mampu memberikan contoh jawapan yang baik dan ini boleh dijadikan sumber rujukan bagi murid yang lain. Pembelajaran dua hala ini juga membolehkan mereka memberi maklum balas berdasarkan rubrik yang telah disediakan di dalam aplikasi.

KESIMPULAN

Aktiviti pengajaran menerusi *Seesaw* telah memastikan bahawa membina kecekapan berbahasa dan berkomunikasi dengan lebih berkesan. Murid-murid dapat memanfaatkan teknologi ini pada bila-bila waktu. Ini telah meningkatkan juga penguasaan literasi digital mereka dan mereka dapat membentuk aktiviti pembelajaran itu untuk membina kemahiran bertutur.

Pada waktu yang sama, hasil kajian ini telah memberi kesimpulan bahawa apabila teknologi sedia ada dapat digunakan dengan berkesan, murid-murid mampu meningkatkan keyakinan dan kemahiran bertutur mereka. Para ibu bapa juga memainkan peranan kerana telah menyediakan alat bantu mengajar yang boleh digunakan murid di rumah.

Di peringkat awal kajian ini dijalankan, terdapat sedikit kegentotan dari sudut teknologi. Meskipun aplikasi ini mesra pengguna, namun terdapat beberapa aspek yang sering dinaik taraf oleh pihak pengusaha aplikasi. Namun, aplikasi ini sering ditambah nilai dengan versi-versi baharu yang sering dikemaskinikan oleh pengusaha aplikasi dan ini telah mengurangkan masalah teknikal yang mungkin dihadapi oleh para pengguna.

Bertitik tolak daripada kajian ini, aplikasi ini akan digunakan untuk murid-murid bagi peringkat yang lain bagi meningkatkan kemahiran bertutur



mereka. Guru-guru dari jabatan lain juga telah diperkenalkan dengan aplikasi ini dan akan disesuaikan dengan profil murid mereka.

RUJUKAN

- Culén, A. L., & Gasparini, A. (2011). iPad: A new classroom technology? A report from two pilot studies. INFuture2011.
- Chiong, C., & Shuler, C. (2010). Learning: Is there an app for that? Investigations of young children's usage and learning with mobile devices and apps. In New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. http://pbskids.org/read/files/cooney_learning_apps.pdf.
- Kucirkova, N., Messer, D., Sheehy, K., & Fernández Panadero. (2014). Children's engagement with educational iPad apps: Insights from a Spanish classroom. *Computers & Education*, 71, 175-184.
- Pusat Bahasa Melayu Singapura (2018). *Amalan pengajaran Singapura* Singapura: Oxford Graphic Pte Ltd.
- Treffinger, D.J. Isaksen, S.G., & Dorval, K.B. (1996). *Climate for Creativity and Innovation: Educational Implications*. USA : Center for Creative Learning.

