

36

Penggunaan Portal SLS Dalam Pembelajaran Peluasan Ayat Dalam Karangan

Sekolah Rendah Yio Chu Kang



Sudriyanti Samsudin

sudriyanti_samsudin@schools.gov.sg



Muhammad Syafiq Hashim

md_syafiq_hashim@schools.gov.sg

Abstrak

Kajian ini meninjau keberkesanan fungsi *Interactive Thinking Tool* dalam portal SLS sebagai bahan sokongan pembelajaran murid untuk meluaskan ayat dalam karangan naratif. Strategi penggunaan pelbagai keterangan seperti masa, tempat dan gaya juga digunakan untuk membantu pembelajaran peluasan ayat. Kajian yang dijalankan dengan murid Darjah 4 ini bersifat kuasi-eksperimen dan menggunakan reka bentuk praujian dan pascaujian tanpa kumpulan kawalan, serta menggabungkan penggunaan data kuantitatif dan kualitatif. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan fungsi *Interactive Thinking Tool* dapat menggalakkan murid meluaskan ayat dengan keterangan yang lebih rencam kerana ia menyediakan persekitaran perbincangan yang lebih inklusif. Murid juga menunjukkan peningkatan dalam membina ayat yang bukan sahaja lebih panjang malah gramatis dan menarik. Hasil semakan pascakajian berdasarkan rubrik semakan bagi latihan menulis karangan juga telah meningkat ke jalur yang lebih tinggi.

Kata Kunci: kemahiran menulis, peluasan ayat, kolaborasi, *Interactive Thinking Tool*



PENGENALAN

Pemerhatian awal guru mendapati bahawa murid berdepan dengan masalah sukar menghasilkan penulisan ayat yang dapat mengembangkan idea dengan lebih terperinci. Murid juga sering keberatan untuk berkongsi idea mereka secara terbuka dalam perbincangan kolaborasi. Oleh yang demikian, pembelajaran pada akhir pengajaran acapkali agak hambar dan ayat-ayat yang dihasilkan seringkali dibina oleh idea guru sendiri. Disebabkan itu, satu kajian tindakan telah dijalankan bagi meninjau keberkesanan penggunaan fungsi *Interactive Thinking Tool* yang terdapat dalam portal SLS dalam memberi ruang yang selamat untuk murid melibatkan diri secara aktif dalam perbincangan kolaborasi.

Kajian ini bersifat kuasi-eksperimen dan menggunakan reka bentuk prakajian dan pascakajian tanpa kumpulan kawalan. Kajian ini menggabungkan penggunaan data kuantitatif dan kualitatif. Dapatan kajian menunjukkan keberkesanan fungsi *Interactive Thinking Tool* dalam SLS dalam membina kemahiran menulis murid. Pengkaji dapat membuktikan wujudnya kaitan langsung antara penggunaan strategi yang dipilih dengan pelantar teknologi yang telah digunakan demi mencapai tujuan kajian.

PERNYATAAN MASALAH

Kemahiran menulis ayat perlu dikuasai murid kerana kemahiran ini penting untuk meluahkan perasaan dan mengemukakan idea dalam bentuk penulisan karangan. Rubrik semakan karangan juga menetapkan jalur markah untuk bahagian isi yang mengukur penghuraian isi dengan sepenuhnya dan mencukupi. Oleh yang demikian, mengemukakan idea dengan keterangan yang padat dalam ayat amat penting demi meraih jalur markah yang baik untuk bahagian isi.

Pengkaji mendapati bahawa murid secara umumnya lemah dalam menghasilkan ayat yang menarik. Semakan markah yang telah diraih daripada latihan penulisan karangan telah mengesahkan kelemahan ini. Murid lebih selesa untuk menulis ayat mudah tanpa meluaskan dengan keterangan yang terperinci. Masalah ini telah membuat guru terpanggil untuk mengubah suasana pembelajaran dengan mengintegrasikan penggunaan pelantar SLS dalam kajian ini.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk:

1. mengukur keberkesanan fungsi *Interactive Thinking Tool* dalam SLS dalam perbincangan; dan
2. membangkitkan keinginan untuk berkongsi idea untuk meluaskan ayat dalam penulisan karangan.

KAJIAN LEPAS

Menurut Otto Jespersen (1927), pembelajaran bahasa dianggap '*dry subject*' tetapi bahasa berguna untuk membantu murid dalam penulisan. Pengkaji akur dengan beliau dan gigih mencari akal untuk meningkatkan keseronokan dalam pembelajaran. Sebuah temuduga yang dilakukan oleh Flora bersama Dr Gunawang Jati (2014) merumuskan bahawa Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) telah menjadi suatu keperluan dalam pembelajaran bahasa (2014). Dalam erti kata lain, kekurangan penggunaan ICT boleh mengekangelibatan murid (Prensky, 2001). Maka itu, jelaslah bahawa pembelajaran bahasa berteraskan teknologi diperlukan dalam kajian ini.

Tambahan, menurut Jonassen, Marra dan Crismond (2008), penggunaan teknologi akan membantu menghasilkan pemikiran yang produktif. Ini juga telah disokong McClanahan, Williams, Kennedy dan Tate (2012) yang menyatakan bahawa alat digital dapat membantu murid fokus dan meningkatkan keyakinan diri dalam menguasai pembelajaran mereka. Murid kini juga lebih cenderung dengan penggunaan alat digital. Kemahiran murid untuk membiasakan diri dengan alat teknologi juga tidak dapat disangkal. Malahan, segelintir murid lebih peka menggunakan alat digital berbanding dengan generasi yang lebih matang. Justeru, mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran ialah satu langkah yang bijak.

Kajian-kajian terdahulu ini sedikit sebanyak telah membantu dalam reka bentuk dan perancangan kajian ini. Selain itu, kesan teknologi pada pembelajaran murid sangat positif dan telah membangkitkan semangat untuk berkolaborasi. Teknologi seharusnya dipertimbangkan sebagai instrumen pengajaran yang dapat dijadikan sebagai sistem sokongan pembelajaran yang efektif.

KAEDAH KAJIAN

Kaedah kajian yang dilaksanakan merupakan kajian pemerhatian terhadap hasil tugasan yang murid laksanakan. Latihan karangan prakajian dan pascakajian telah diberikan kepada murid sebelum dan selepas program intervensi dilaksanakan. Data analisis perbandingan markah dan dapatan semasa praujian dan pascaujian penulisan karangan telah dilakukan ke atas murid-murid yang terlibat dalam kajian ini.

Subjek Kajian

Subjek kajian terdiri daripada 22 murid Darjah 4. Murid ini berada pada aras keupayaan sederhana (MA).

Instrumen Kajian

Kajian ini menggunakan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Sila rujuk Jadual 1.

Jadual 1: Pengumpulan Data Kualitatif Dan Kuantitatif

Data kualitatif	<ul style="list-style-type: none">• pemerhatian pengkaji• hasil kerja murid dalam SLS (<i>Interactive Thinking Tool</i>) berdasarkan rubrik semakan
Data kuantitatif	<ul style="list-style-type: none">• markah karangan praujian (penggal 2) dan pascaujian (penggal 4)

Prosedur Kajian

Langkah 1

Praujian telah dijalankan pada Penggal 2. Pada waktu itu, murid belum terdedah kepada penggunaan teknologi dalam penulisan karangan. Mereka menggunakan pengalaman dan kemahiran menulis sedia ada yang telah diraih daripada Darjah 1 hingga Darjah 3. Guru menekankan penggunaan kata kerja dan kata adjektif yang pelbagai dalam menulis ayat karangan. Penekanan ini penting untuk langkah selanjutnya.

Jadual 1 seperti yang berikut ialah rubrik semakan (bahagian isi sahaja) yang digunakan dalam memberikan markah karangan (praujian):

Jadual 2: Rubrik Bahagian Isi Karangan

Isi	▪ Isi lebih daripada yang diperlukan <input type="radio"/>	▪ Isi mencukupi <input type="radio"/>	▪ Isi kurang mencukupi <input type="radio"/>	▪ Isi sangat tidak mencukupi <input type="radio"/>
	▪ Isi sesuai sepenuhnya dengan cerita <input type="radio"/>	▪ Kebanyakan isi sesuai dengan cerita <input type="radio"/>	▪ Sedikit sahaja isi yang sesuai dengan cerita <input type="radio"/>	▪ Sangat sedikit isi yang sesuai dengan cerita <input type="radio"/>
	▪ Isi dikembangkan dengan sepenuhnya <input type="radio"/>	▪ Kebanyakan isi dikembangkan dengan sepenuhnya <input type="radio"/>	▪ Isi tidak dikembangkan <input type="radio"/>	▪ Isi tidak jelas dan mengelirukan <input type="radio"/>

Data kuantitatif daripada praujian akan dibincangkan dalam bahagian selanjutnya.

Langkah 2

Pembelajaran dan pengajaran (PdP) berteraskan teknologi bermula pada Penggal 3. Guru memperkenalkan fungsi *Interactive Thinking Tool* dalam SLS dalam rutin menulis karangan. Pembelajaran menulis dalam talian dimulakan dengan strategi penggunaan keterangan masa, tempat dan gaya. Murid harus menyesuaikan diri dengan strategi ini sebelum mereka dapat menggunakannya dengan baik.

Jadual 3: Contoh-contoh Frasa Keterangan Masa, Tempat dan Gaya

Keterangan masa	Saya sedang tidur.	Pada malam itu , saya sedang tidur.
Keterangan tempat	Saya sedang tidur.	Saya sedang tidur di dalam bilik Nenek .
Keterangan gaya	Saya sedang tidur.	Saya sedang tidur dengan nyenyak .

Langkah 3

Guru mula memberikan tugas menulis karangan dalam talian. Fungsi *Interactive Thinking Tool* dalam SLS digunakan untuk membina ayat ringkas dahulu. Kemudian, guru akan memandu perbincangan kolaborasi menggunakan pelantar '*Interaction Board*' dalam SLS. Pelantar ini dapat menunjukkan gambar keseluruhan hasil kerja murid di layar skrin. Murid dapat bertukar-tukar idea dan meraih idea yang baharu daripada hasil kerja murid yang lain. Lebih menarik lagi apabila murid dapat kebebasan untuk memberi maklum balas kepada hasil kerja murid lain dalam pelantar ini. Pada waktu ini, peranan guru adalah untuk memastikan murid mengamalkan adab berinteraksi dalam talian.

Langkah 4

Murid diberikan gambar karangan yang sama daripada fasa praujian dalam SLS. Murid diarahkan untuk menggunakan strategi penggunaan keterangan masa, tempat atau gaya untuk menulis karangan. Pada satu masa, hanya satu

gambar yang perlu difokuskan. Perbincangan kolaborasi juga akan dijalankan secara menyeluruh. Guru akan pastikan murid dapat menjana seberapa banyak idea sebelum menulis karangan penuh secara sendiri. Langkah ini perlu diulang sebanyak 3 kali sebelum perbincangan untuk keseluruhan cerita dapat diselesaikan. Langkah ini telah memakan masa 10 waktu pengajaran.

Langkah 5

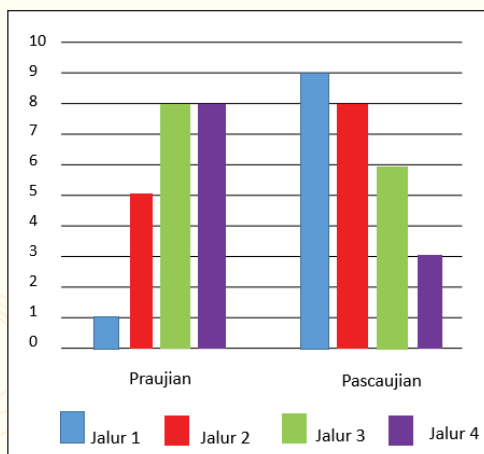
Pascaujian dijalankan dengan penulisan karangan berdasarkan gambar yang telah digunakan semasa praujian. Gambar yang sama digunakan dalam perbandingan data kuantitatif untuk mengekalkan kesahan bagi mengukur keberkesanan teknologi dalam mencapai tujuan kajian ini. Rubrik semakan (Jadual 2) telah digunakan dalam memberikan markah karangan untuk pascaujian.

Data kuantitatif daripada pascaujian akan dibincangkan dalam bahagian selanjutnya.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Setelah murid menyelesaikan karangan bagi tahap pascakajian, markah karangan murid telah diteliti. Markah hasil penulisan karangan murid semasa fasa prakajian dan pascakajian telah dianalisis dan perbandingan markah telah dilakukan. Rujuk Rajah 1 bagi dapatan kajian yang dilaksanakan.

Rajah 1: Data Kuantitatif bagi Praujian dan Pascaujian



Dapatan berdasarkan Rajah 1 telah menunjukkan bahawa, 9 murid telah meningkat ke jalur 1 dalam pascaujian berbanding 1 murid dalam praujian. Ini bermakna, pembelajaran menggunakan fungsi *Interactive Thinking Tool* dalam SLS telah berjaya membantu 33% daripada subjek kajian untuk meluaskan ayat dengan sepenuhnya dan sekali gus menambah nilai kepada isi cerita karangan mereka. Peratusan ini menunjukkan keberkesanan yang sangat memuaskan.

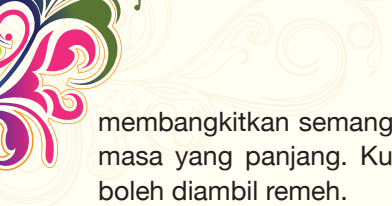
Namun, 13% daripada subjek kajian yang masih tidak berganjak daripada jalur 4. Apabila tahap pencapaian murid dalam jalur 4 ini diteliti, pengkaji dapati bahawa penguasaan bahasa mereka lemah dan perbendaharaan bahasa Melayu mereka agak terhad. Walaupun begitu, data kualitatif untuk golongan yang lemah ini tidak menunjukkan sebaliknya. Daripada pemerhatian pengkaji, hasil kerja daripada perbincangan kolaborasi yang berlaku dalam SLS menggunakan *Interactive Thinking Tool*, amat memuaskan. Pengkaji berpendapat ini berlaku mungkin disebabkan dengan tersedianya contoh-contoh lain yang telah dijana semasa perbincangan, menyokong murid-murid tersebut untuk menghasilkan hasil kerja yang lebih baik. Perkara ini telah memberi peluang untuk pengkaji meneliti semula prosedur kajian untuk kajian akan datang. Meskipun begitu, pencapaian 8 murid yang meningkat ke jalur 1 harus dirai.

CADANGAN

Seperti yang disebutkan sebelum ini, pengkaji akan memperbaiki cara pelaksanaan kajian bagi menyokong pembelajaran murid yang pelbagai keupayaan dan kesediaan. Satu saranan bagi pembaikan adalah dengan melaksanakan pendekatan dan pengajaran pembezaan bagi murid-murid yang mengalami masalah untuk meraih hasil pembelajaran yang disasarkan. Strategi pengajaran pembezaan yang menggunakan portal SLS boleh juga diteroka bagi meningkatkan PdP yang berkesan dalam menyokong pembelajaran murid berteraskan teknologi.

KESIMPULAN

Secara kesimpulan, kajian ini telah membuktikan bahawa teknologi telah dapat mengukuhkan kemahiran seorang guru untuk memupuk ilmu di dalam bilik darjah dengan lebih efektif. Teknologi harus dijadikan sebagai sistem sokongan di dalam bilik darjah. Teknologi juga harus digunakan untuk



membangkitkan semangat pembelajaran dan pengajaran (PdP) untuk jangka masa yang panjang. Kuasa teknologi untuk mendidik generasi muda tidak boleh diambil remeh.

Keberkesanan penggunaan SLS (*Interaktif Thinking Tool*) dalam kajian ini telah menggambarkan sebuah kejayaan yang sangat memuaskan. Selain itu, pengkaji juga menyaksikan kebolehan murid meluaskan ayat dengan menggunakan strategi penggunaan keterangan dengan baik sekali. Keyakinan diri yang meningkat semasa menggunakan alat digital juga telah merancakkan pelibatan murid dalam perbincangan kolaborasi. Bahkan, murid menjadi lebih rela untuk berkongsi idea dalam talian.

Pengkaji juga akur bahawa pembelajaran berubah menjadi lebih inklusif. Setiap murid melibatkan diri tanpa segan. Keindahan idea murid yang sebelum ini hanya bermain di minda dapat diluahkan dalam bentuk penulisan bahasa. Oleh itu, usaha ini tidak haruslah berhenti setakat untuk tujuan kajian. Malahan, usaha ini harus diluaskan pelaksanaannya kepada kelas dan peringkat yang lain.

RUJUKAN

Floris, F. D. (2014). Using Information and Communication Technology (ICT) to enhance language teaching & learning: An interview with Dr. A. Gumawang Jati. *TEFLIN Journal - A Publication on the Teaching and Learning of English*, 25(2), 139.

Jespersen, O., 1927. *A modern English grammar* (Vol. 3, p. 356). Winter.

Jonassen D., Howland J., Marra R., & Crismond D. (2008). *Meaningful Learning with Technology* 3rd ed., Upper Saddle River: NJ, Person.

McClanahan, B., Williams, K., Kennedy, E., & Tate, S. (2012). How use of iPad facilitate reading improvement. *TechTrends: Linking Research & Practice to Improve Learning*, 56(3), 20-28

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.