

# 40

## Projek Nusantara: Pembelajaran Bertumpu Bagi Merangsang Keyakinan Berbahasa

Maktab Rendah Katolik



**Nor Hanisah Saphari**

[nor\\_hanisah\\_saphari@schools.gov.sg](mailto:nor_hanisah_saphari@schools.gov.sg)

## Abstrak

Kajian ini dijalankan pada tahun 2020 yang berlatarbelakangkan pandemik COVID-19. Guru memanfaatkan kemahiran dan kecenderungan pelajar abad ke-21 untuk meningkatkan keyakinan mereka dalam menggunakan bahasa Melayu. Dengan Rakan Bahasa sebagai pemimpin pelajar, para pelajar H1ML dan MLB dicabar untuk menulis skrip dan menyediakan video. Para pelajar berasa puas dan bangga dengan hasil ciptaan mereka dan lebih yakin menggunakan bahasa Melayu. Kajian ini membuktikan bahawa keseronokan pembelajaran atau *Joy of Learning* dapat dibentuk apabila pelajar bermotivasi untuk mengambil bahagian tanpa paksaan. Hasil kajian ini juga memberi pencerahan ke arah pencapaian Visi Arif Budiman sebagai matlamat pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu di Singapura.

Kata Kunci: motivasi, keyakinan diri, *Joy of Learning*, kemahiran abad ke-21, Arif Budiman

## PENGENALAN

Sering kali para pendidik berdepan dengan isu pelajar yang tidak berminat dan menunjukkan tanda-tanda tidak bermotivasi dalam pembelajaran bahasa Melayu. Tidak dapat dinafikan bahawa faktor-faktor penyumbang kepada masalah motivasi ini pelbagai termasuklah kegagalan pelajar untuk melihat kaitan antara matlamat pembelajaran dengan tugas yang diberikan. Para pendidik pula menghadapi masalah untuk menjalankan pengajaran secara efektif akibat daripada masalah motivasi dalam kalangan pelajar. Maka hal ini menjadi lebih genting kerana ia akan menjejaskan pembelajaran apabila matlamatnya tidak dapat dicapai sepenuhnya.

Kajian ini cuba melihat bagaimana motivasi dapat ditingkatkan dengan mengambil kira sumber-sumber yang ada dan bagaimana untuk memanfaatkannya. Salah satu sumber yang dimaksudkan ialah perkembangan teknologi dan kecenderungan pelajar terhadap penggunaannya. Penggunaan teknologi menunjukkan bahawa ia mampu mempengaruhi dan memberi impak dalam pendidikan secara menyeluruh. Kaitan antara penggunaan teknologi dengan profil pelajar perlu didalami dan isu-isu yang berkaitan harus terus diapungkan.

## PERNYATAAN MASALAH

Para pelajar meluahkan rasa rendah diri setelah sekian lama tidak mempraktikkan bahasa Melayu sama ada dalam pertuturan mahupun penulisan. Setelah meninggalkan sekolah menengah, pelajar tidak mengamalkan untuk berkomunikasi dalam bahasa Melayu sehingga enam bulan lamanya. Rasa kurang yakin dibawa ke maktab rendah. Ini membuatkan mereka kurang minat dan berat untuk memulakan semula pembelajaran bahasa Melayu. Pada masa yang sama, mereka akan tetap mencuba untuk mengikuti pelajaran jikalau memberi peluang kepada mereka untuk menunjukkan bakat atau kemahiran yang mereka miliki. Persoalannya, bagaimanakah kebolehan mereka ini dapat dimanfaatkan bagi meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran bahasa Melayu?



## OBJEKTIF KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah untuk:


1. meningkatkan motivasi dalam kalangan pelajar maktab rendah dalam pembelajaran bahasa Melayu; dan
2. meningkatkan keyakinan diri semasa menggunakan bahasa Melayu menerusi pembinaan karya (klip video) berdasarkan teknologi.

## KAJIAN LEPAS

Keller (1979) membina model ARCS . ARCS merupakan satu model pengajaran yang tertumpu pada motivasi. Menurutnya, adalah penting untuk memotivasi pelajar dan memastikan ia berterusan sepanjang pengajaran. ARCS ialah singkatan bagi *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Kerelevanan), *Confidence* (Keyakinan) dan *Satisfaction* (Kepuasan). Model ini boleh dilihat sebagai pendekatan penghurai masalah terhadap pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dan untuk membangun kegiatan-kegiatan yang lebih melibatkan pelajar.

Zoltán Dörnyei and Kata Csizér (1998) pula menerangkan motivasi pembelajaran sebagai satu daripada faktor-faktor penting dan kuasa penggerak kepada pencapaian yang berjaya. Mereka percaya bahawa motivasi pembelajaran dalam persekitaran bilik darjah lebih efisien daripada sebelumnya. Mereka juga berpendapat bahawa para pendidik perlu membangun kemahiran motivasi mereka sendiri untuk mengenal pasti para pelajar yang berminat dalam kelas. Oleh yang demikian, para pendidik perlu memperkaya strategi untuk meningkatkan motivasi pelajar.

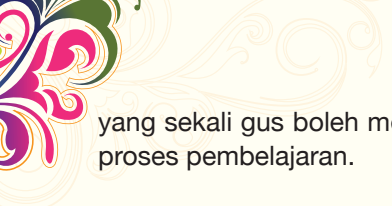
Horn (et al, 2015) menggariskan panduan bagi menjalankan pembelajaran teradun agar para pendidik dapat menentukan matlamat bagi mencorak kesan pembelajaran yang diharapkan. Penegasan dibuat supaya sesuatu inovasi itu tidak dilaksanakan semata-mata dengan penggunaan teknologi. Setiap perancangan perlu dibuat berdasarkan penelitian, daripada pemilihan bahan hinggalah kepada membuat pertimbangan antara potensi pencapaian dan kegagalan yang mungkin dihadapi pelajar. Para sarjana juga mengingatkan agar para pendidik sedar akan budaya pembelajaran yang ingin dilihat dan secara aktif membentuk proses dan keutamaan institusi atau sekolah masing-masing bagi mencapai kejayaan yang diharapkan.



Dirksen (2016) membincangkan tentang penggunaan prinsip penting di sebalik pembelajaran, ingatan dan perhatian bagi membina bahan-bahan untuk memperkasakan pemerolehan dan pengekalan pengetahuan, dan kemahiran yang dikongsi. Teknik-teknik bagi menggunakan media sosial untuk pembelajaran juga disertakan. Ini bagi meningkatkan pembelajaran dan melibat sama pelajar dengan aktiviti-aktiviti yang bermakna. Dirksen merumuskan bahawa terdapat dua jenis motivasi yang boleh dipertimbang oleh pendidik: motivasi untuk belajar (*motivation to learn*) dan motivasi untuk melaksana (*motivation to do*). Pada beliau, ketiadaan maklum balas atau kesan-kesannya merupakan satu daripada penyumbang biasa kepada cabaran kepada motivasi. Maka para pelajar perlu dilatih agar menyemai sifat-sifat baik untuk menjana pembelajaran yang berterusan. Pandangan Dirksen bertepatan dengan pandangan Keller (1979) yang menetapkan bahawa pelajar perlu melihat kegunaan dan fungsi pengetahuan yang baru diraih pada diri mereka dan masa hadapan.

Corak kehidupan kanak-kanak yang kian berubah dan dipacu oleh perkembangan teknologi, membuatkan pendedahan kepada maklumat, berita dan hiburan melalui teknologi dan platform yang digunakan oleh mereka setiap hari menjadi semakin ketara. Kebiasaan seharian ini tentunya mempunyai kesan terhadap pendidikan, tabiat dan peribadi kanak-kanak. Nahar (et. al. 2017) telah menukil Rowan (2010) yang menyatakan bahawa, tumpuan masa yang diberikan terhadap teknologi oleh pelajar telah menyebabkan berlakunya penularan teknologi dalam kehidupan dan persekitaran sosial sesebuah keluarga. Maka terdapat kaitan langsung antara pendedahan terhadap teknologi dengan pembangunan pelajar dan hubungan mereka dengan keadaan sekeliling. Perkembangan teknologi misalnya, membuatkan dunia semakin mengecil dan membawa perubahan dalam tatanan atau aturan kehidupan manusia.

Kementerian Pendidikan Singapura (2007, 2014) pula, mengakui pentingnya kecekapan Abad ke-21 yang menekankan tiga kumpulan kemahiran bagi pembangunan pelajar. Kumpulan kemahiran merangkumi Literasi Sivik, Kesedaran Global dan Kemahiran Rentas Budaya, Pemikiran Kritis dan Berdayacipta serta Kemahiran Komunikasi, Kolaborasi dan Informasi. Menyedari hakikat bahawa para pelajar membesar bersama perkembangan teknologi, adalah bertepatan untuk menyedari juga bahawa ini berpotensi untuk mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dan mengakses maklumat



yang sekali gus boleh memberi kesan terhadap tahap motivasi pelajar dalam proses pembelajaran.

Churches (2008) menyarankan untuk menyesuaikan Taksonomi Bloom yang asal dan edisi semakan dengan perkembangan digital dalam abad ke-21. Dinamakan Taksonomi Digital atau *Digital Taxonomy*, aspek kolaborasi disertakan kerana ia merupakan komponen penting dalam penggunaan teknologi. Churches menegaskan bahawa dalam mengikuti perkembangan digital, bukan sahaja ranah kognitif dipentingkan tetapi kemahiran-kemahiran lain tertutamanya dalam ranah psikomotor perlu diberikan perhatian. Menurut Churches lagi, pengaruh dan peranan digital terhadap pembelajaran yang semakin meningkat merupakan impak yang dibawa kolaborasi dalam pelbagai bentuk. Ini memudahkan oleh penggunaan media digital dan semakin menjadi fitur atau ciri-ciri bilik darjah digital. Perbincangan ini memberi peluang untuk melihat bagaimana para pendidik membentuk objektif pendidikan berdasarkan taksonomi. Pendedahan kepada perkembangan terkini berasaskan media digital membuka potensi baharu dalam membincangkan cara pendidik menentukan corak pembelajaran yang diharapkan yang juga memberatkan isu motivasi.

## KAEDAH KAJIAN

Kajian ini menggunakan teori motivasi yang dibangunkan John Keller (1979). Berdasarkan model ARCS, singkatan bagi *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Kerelevanan), *Confidence* (Keyakinan) dan *Satisfaction* (Kepuasan), Keller menerapkan empat peringkat pembelajaran. Dalam bahagian *Attention* atau Perhatian, Keller menyarankan agar perhatian didapatkan melalui peningkatan persepsi ataupun persoalan. Dalam peningkatan persepsi, perhatian pelajar ditimbulkan melalui elemen seperti kejutan, keraguan atau ketidakpercayaan. Bagi peningkatan persoalan, rasa ingin tahu pelajar dirangsang oleh cabaran yang perlukan penyelesaian. Untuk menawan perhatian pelajar, pelbagai cara boleh diambil seperti penyertaan aktif, humor, konflik, multi media dan contoh daripada dunia nyata.

Dalam bahagian *Relevance* atau Kerelevanan pula, pelajar perlu melihat kaitan antara pengetahuan baharu yang diterima dengan pengetahuan dan pengalaman yang mereka punyai. Ini merupakan strategi yang berjaya kerana ia memberi pelajar kesinambungan yang membuatkan mereka terus terdorong

serta membuka mata bahawa mereka sebenarnya sedang meluaskan pengetahuan asas yang mereka sudah miliki. Apabila mereka percaya bahawa mempelajari sesuatu itu satu kejayaan dan bukan sesuatu yang membazir masa, mereka akan terus terlibat sama.

Para pendidik seharusnya menerapkan sifat keyakinan dalam kalangan pelajar dengan membantu mereka agar yakin bahawa mereka boleh berjaya. Ini yang cuba dilakukan dalam bahagian *Confidence* atau Keyakinan. Jikalau pelajar tidak rasa mereka dapat mencapai matlamat, tahap motivasi juga akan berkurangan. Antara cara untuk membantu pelajar adalah dengan menjelaskan objektif pelajaran dan syarat-syaratnya, memberi maklum balas yang membina dan memberi peluang kepada mereka untuk mengawal dan menguasai proses pemerolehan ilmu pengetahuan.

Akhir sekali, bahagian *Satisfaction* atau Kepuasan memperlihatkan kaitan langsung dengan tahap motivasi sama ada luaran atau dalaman. Pelajar sepatutnya bangga dan berpuas hati dengan pencapaian mereka sepanjang pembelajaran. Beberapa strategi yang boleh diadaptasi bagi tujuan ini ialah pujian dan ganjaran, serta pengaplikasian serta merta. Apabila pelajar dapat menggunakan pengetahuan atau bahan yang baharu dibina, mereka akan dapat melihat kegunaannya pada masa hadapan. Ini dapat dilakukan dengan menggalakkan mereka untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan seharian.

Kajian berbentuk kualitatif ini mengumpul maklumat dengan mendapatkan maklum balas daripada sekumpulan pelajar tahun satu di maktab rendah.

## Subjek Kajian

Seramai 22 orang pelajar bahasa Melayu peringkat H1 dan B mengambil bahagian dalam kajian ini. Lapan belas daripada subjek merupakan pelajar H1 manakala 4 orang daripada mereka menawarkan Bahasa Melayu B. Kesemua mereka menduduki peperiksaan pada akhir tahun 2020. Mereka berumur antara 16 hingga 18 tahun. Dua orang daripada pelajar H1 ialah Rakan Bahasa yang juga berperanan mengetuai dan memudah cara projek ini. Seorang daripada Rakan Bahasa berasal dari Indonesia sementara seorang lagi dari Malaysia. Sebahagian besar subjek kajian merupakan warga Singapura.



## Instrumen Kajian

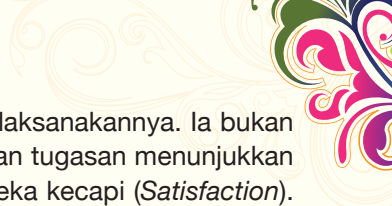
Kajian soal selidik dijalankan bagi subjek untuk berikan respons dan maklum balas mereka. Pengalaman dan kecenderungan para subjek terhadap pembelajaran diambil perhatian. Selain soalan tinjauan, guru sebagai pengkaji juga menggunakan pemerhatian semasa proses pembinaan video bagi mendapatkan maklumat tentang pengalaman para subjek kajian. Maklumat yang didapatkan dicatatkan sebelum dianalisis.

## Prosedur Kajian

Kajian ini dilakukan sebagai salah satu projek kendalian Rakan Bahasa pada tahun 2020. Berlatarbelakangkan pandemik COVID-19, Rakan Bahasa menyiapkan skrip yang mengandungi kata-kata perangsang. Setiap pelajar perlu merakamkan sendiri semasa mereka mengucapkan barisan kata-kata perangsang yang diberikan kepada mereka. Latar dan gaya penyampaian diserahkan kepada kekreatifan masing-masing hanya dengan memanfaatkan fungsi merakam dari telefon bimbit masing-masing. Rakan Bahasa kemudiannya mengumpulkan kesemua hasil rakaman dan menggabungkannya supaya menjadi satu video yang berkesinambungan dengan latar muzik yang sesuai. Projek penghasilan karya (klip video) ini mengambil masa lebih kurang 3 bulan dari Mei hingga Ogos 2020. Video yang dihasilkan dikirirkan untuk dikongsi dengan rakan-rakan jaringan Rakan Bahasa dan guru pembimbing di Malaysia dan Indonesia. Mesej perpaduan disampaikan bersempena bulan kemerdekaan dalam bulan Ogos, bagi ketiga-tiga buah negara, iaitu Indonesia, Malaysia dan Singapura.

## DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Kajian ini mengesahkan keberkesanan model motivasi yang dipelopori Keller (1979). Model motivasi ini berjaya dijadikan sebagai penuntun untuk memandu pendidik bagi menangani dan mengatasi masalah motivasi dalam kalangan pelajar. Jikalau keempat-empat tahap model diikuti, hasil positif motivasi pelajar jelas diraih. Melalui tugas pembinaan video (*Attention*), pelajar terangsang untuk meneruskan pembelajaran kerana mereka diberikan sesuatu yang bermakna. Mereka melihat kaitan tugas dengan rasional di sebalik kegunaannya (*Relevance*). Berlandaskan kekuatan dan kecenderungan mereka dalam penggunaan teknologi, daya keyakinan mereka meningkat lebih-lebih lagi apabila mereka akur bahawa tuntutan tugas yang diberikan dapat ditepati



dan mereka tahu bahawa mereka berdaya untuk melaksanakannya. Ia bukan di luar kemampuan mereka (*Confidence*). Pelaksanaan tugas menunjukkan bahawa mereka puas dengan pencapaian yang mereka kecapai (*Satisfaction*). Malah ia telah menambah pengalaman dan mereka telah mempelajari tentang erti perpaduan, kerjasama dan yakin diri.

Walaupun tugas memerlukan pelajar untuk menyiapkan rakaman video secara persendirian, mereka tidak rasakan ia sebagai membebankan kerana ia dilihat sebagai satu usaha bersama yang menggalakkan kerjasama. Pada akhirnya, mereka sedar bahawa ia akan memanfaatkan mereka. Ia juga tidak membezakan tahap pencapaian pelajar sama ada mereka menawarkan subjek di peringkat H1 atau B, mahupun perbezaan dari segi kebolehan berbahasa. Setiap pelajar dapat menyelesaikannya dengan cara dan gaya mereka yang tersendiri tanpa dipengaruhi atau dipaksa.

Motivasi pelajar ditambah dengan pengetahuan bahawa hasil tugas mereka bakal dikongsi dengan rakan-rakan di luar negara. Ini dilihat sebagai satu sumbangan yang tidak disangka-sangka kerana usaha mereka yang pada awalnya dianggap remeh. Mereka tidak menyangka bahawa usaha kecil mereka ini dapat dimanfaatkan dan layak untuk dikongsi pada peringkat Nusantara. Ini juga berjaya memberi isyarat kepada pelajar tentang erti sumbangan itu sendiri.

Kajian ini juga tidak melihat kaitan antara tahap penguasaan bahasa pelajar dengan peningkatan keyakinan pelajar dalam menggunakan bahasa Melayu. Sama ada para pelajar tergolong dalam kalangan mereka yang lemah atau sebaliknya, secara umum para pelajar lebih yakin untuk menggunakan bahasa Melayu selepas menjalani projek ini. Bukan itu itu, proses pembikinan video tidak terjejas langsung walaupun terdapat dua golongan pelajar, iaitu peringkat H1 dan B.

Malah, projek ini membuahkan hasil positif dalam interaksi antara kedua golongan pelajar yang mengambil bahagian. Mereka melahirkan kesyukuran kerana dapat lebih mengenali satu sama lain lebih-lebih lagi di luar bilik darjah. Tembok pemisah yang pernah dirasakan mereka sebelum projek dapat dirobuhkan hasil daripada usahasama ini. Secara tidak langsung, ia menunjukkan bahawa selain daripada kesan langsung dalam peningkatan keyakinan diri dalam menggunakan bahasa Melayu, kajian ini juga memperlihatkan kelebihan apabila pelajar diberi peluang untuk bekerjasama dalam konteks



rentas peringkat dan tahap keupayaan atau kemahiran. Bahkan kerjasama ini juga memperlihatkan kepimpinan yang diharapkan daripada keddua Rakan Bahasa. Salah satu faktor kejayaan tugas ini adalah tenaga dan kesungguhan Rakan Bahasa untuk memimpin dan mengendalikan tugas. Sila rujuk Jadual 1 bagi contoh respons daripada Rakan Bahasa mengenai manfaat yang diraih daripada projek yang mereka laksanakan.

**Jadual 1: Respons Rakan Bahasa**

Pelajar 1, Rakan Bahasa	“Secara umumnya, saya berasa bahawa projek kita agak berjaya walaupun masa terhad akibat COVID dan berasa amat bangga terhadap tahap pencapaian rakan-rakan. Aktiviti yang dijalankan secara fizikal memang lebih berkesan dalam memupuk interaksi antara rakan-rakan. Namun, secara keseluruhannya, manfaat yang lebih signifikan selain tahap pertuturan rakan-rakan yang lebih fasih, mungkin adalah penghargaan terhadap budaya Melayu di Singapura.”
Pelajar 2, Rakan Bahasa	“Sesungguhnya sebagai pemimpin pelajar saya berasa senang boleh memimpin rakan-rakan saya, bersama dengan rakan saya untuk lebih baik bertutur dalam bahasa Melayu serta mengenal isu-isu masa kini.”

Ini diperteguh dengan pemilihan dan pembangunan tugas yang bermakna dan bermanfaat kepada pelajar. Kajian ini mempersetujui sepenuhnya akan keperluan ini. Seperti yang dijelaskan sebelum ini, tugas yang bermakna sangat penting supaya pelajar melihat kaitan langsung antara matlamat dan rasional tugas yang perlu mereka laksanakan. Pelajar akur akan pentingnya untuk menyelesaikan tugas untuk merakamkan bahagian-bahagian daripada video yang perlu disiapkan bagi menyampaikan mesej yang diharapkan.

Pelajar didapati sangat selesa dengan penggunaan alat-alat teknologi maklumat (ICT). Kajian ini memanfaatkan penggunaan komputer, telefon bijak atau kamera digital. Pengakuan dan pengesahan para pelajar terhadap tugas berasaskan ICT juga mendukung pandangan bahawa ICT menjadikan pengajaran Bahasa Ibunda menjadi lebih bermakna kepada guru dan pelajar. Para pelajar dapat lebih mengaitkan diri dengan tugas yang diberi dan pembelajaran Bahasa Ibunda kerana mereka sudah terbiasa dengan penggunaan alat-alat ICT dan perkembangan digital di sekeliling mereka.

Kajian ini mengesahkan bahawa para pelajar abad ke-21 mempelajari sesuatu melalui perbuatan dan tindakan, menetap dalam dunia digital, audio dan teks, berupaya melakukan pelbagai tugas dalam satu-satu jangka waktu


yang menggunakan kesan bunyi dan imej untuk menyampaikan kandungan seberapa mungkin dan menggunakan pelbagai sumber termasuk teknologi untuk mencari dan mengumpul maklumat. Ini dibuktikan melalui pemerhatian guru semasa pelajar menjalankan perbincangan untuk membuat rakaman video dan maklum balas yang mereka berikan selepas menyelesaikan rakaman. Kajian ini juga mengesahkan tiga kumpulan kemahiran bagi pembangunan pelajar abad ke-21 yang juga diangkat oleh Kementerian Pendidikan.

Secara keseluruhan, tugas yang dihadapkan kepada pelajar memberikan pengalaman yang mendukung Visi Arif Budiman. Dengan visi, 'Insan Berpengetahuan Yang Menyumbang Kepada Masyarakat', Visi Arif Budiman ini berharap agar setiap pelajar yang mengikuti pendidikan bahasa Melayu di Singapura merupakan orang-orang yang cerdik, prihatin serta menyumbang kepada persekitarannya. Peluang membina sesuatu yang bermakna seperti berkongsi mesej perpaduan ke luar negara merupakan satu pengalaman berharga kepada pelajar dan mereka menghargainya. Mereka mungkin sukar untuk mendapatkan peluang sedemikian jika ia tidak ditunjukkan caranya kepada mereka.

## CADANGAN

Satu hasil dapatan kajian ini merujuk kepada hubungan yang terbina antara pelajar yang melangkaui peringkat keupayaan dan kemahiran berbahasa. Kerjasama yang sudah terjalin seharusnya dikukuhkan dengan kegiatan susulan yang sesuai dan relevan. Bagi konteks kajian ini khususnya, telah dapat dilihat bagaimana para pelajar meneruskan hubungan baik yang dijalin dalam kegiatan-kegiatan selanjutnya. Kajian-kajian seterusnya diharapkan dapat mempertimbang perkara-perkara yang dapat melanjutkan hubungan tersebut. Malah, usaha untuk mengukuhkan hubungan antara guru dan pelajar juga harus diberi perhatian. Bahkan, hubungan baik merupakan faktor bagi membentuk pelajar yang bermotivasi.

Model motivasi Keller merupakan satu model yang boleh digunakan dalam memotivasi pelajar. Terdapat juga model motivasi lain yang masih boleh diteroka oleh pihak pendidik. Ini memberi peluang kepada pendidik untuk memilih dan menentukan model yang terbaik bagi kepentingan mereka. Yang lebih utama, model yang dipilih menjadi panduan dan penuntun kepada pendidik dalam kajian mereka.



Rangka kajian atau *framework* tidak mencukupi tanpa kemahiran pendidik. Meningkatkan kemahiran pedagogi dalam kalangan pendidik haruslah berterusan dan tekal bagi meningkatkan tahap motivasi para pelajar. Pada masa yang sama, pendidik perlu merancang dengan bijaksana dan teratur agar masalah motivasi dalam kalangan pelajar tidak mengganggu rentak dan perkembangan pengajaran dan pembelajaran. Perancangan pelajaran perlu juga memanfaatkan persekitaran, keadaan dan sumber yang sedia ada bagi memaksimumkan pembelajaran. Menyediakan persekitaran yang kondusif sangat digalakkan. Budaya bilik darjah yang positif (*Positive Classroom Culture*) amat penting untuk mendorong pelajar terus menuntut ilmu. Pada dasarnya, pendidik yang menunjukkan kesungguhan tentunya akan membantu memotivasikan pelajar.

Bagi usaha untuk mencapai kecekapan abad ke-21, profil pelajar dan kemahiran yang diperlukan bagi pelajar perlu dipertimbang dalam merancang pelajaran. Antara lain, pelajar harus dilibat sama dalam merancang dan membangun pelajaran yang mengutamakan keperluan mereka bagi mencapai matlamat pembelajaran yang diharapkan.

Secara keseluruhannya, Visi Arif Budiman seharusnya dijadikan landasan kepada pendidikan. Sama ada ia menyentuh perihal motivasi atau isu-isu pendidikan yang lainnya, pendidik perlu memikirkan bagaimana visi ini dapat dicapai dalam pengajaran dan pembelajaran kerana ia merupakan hala tuju pembelajaran Bahasa Melayu di Singapura.

## KESIMPULAN


Motivasi itu satu perkara penting. Ia mempengaruhi pembelajaran pelajar. Para pendidik perlu tahu akan cara-cara untuk memotivasi pelajar. Profil pelajar yang merangkumi pengetahuan sedia ada, kecenderungan, kekuatan serta kekurangan mereka perlu diambil kira. Selain mencapai matlamat yang diharapkan, motivasi merupakan faktor yang membawa kesan-kesan lain seperti sifat yakin diri, kepimpinan diri dan budaya bilik darjah yang positif.

Tuntasnya, tumpuan pendidikan Singapura kepada pemusatan kepada pelajar, pembelajaran sendiri, kemahiran berfikir, penggunaan internet dan alat-alat berteknologi menuntut agar pendidik memainkan peranan yang lebih mencabar. Para pendidik perlu sedar akan keperluan untuk mempersiapkan pelajar

dengan kemahiran abad ke-21 dan keperluan-keperluan lain bagi merangsang kecenderungan mereka sebagai penyumbang bakti kepada masyarakat.

## RUJUKAN

- Churches, Andrew. (2008). Bloom's Digital Taxonomy. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/228381038\\_Bloom's\\_Digital\\_Taxonomy](https://www.researchgate.net/publication/228381038_Bloom's_Digital_Taxonomy)
- Dirksen, J. (2016). *Design for how people learn* (2nd ed). New Riders.
- Dörnyei, Zoltán & Csizér, Kata. (1998). Ten commandments for motivating language learners: Results of an empirical study. *Language Teaching Research - LANG TEACH RES.* 2. 203-229. 10.1191/136216898668159830.
- Horn, M. B., Staker, H., & Christensen, C. M. (2015). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. Jossey-Bass.
- Keller, J. M. (1979). Motivation and Instructional Design: A Theoretical Perspective. *Journal of Instructional Development*, 2, 26-34. <http://dx.doi.org/10.1007/BF02904345>
- Kementerian Pendidikan Singapura. (2007). Sukatan Pelajaran Pendidikan Siviks dan Moral. Diakses daripada <http://www.moe.gov.sg/education/syllabuses/aesthetics-health-and-moral-education/files/civics-and-moral-education-primary-malay-2007.pdf>
- Kementerian Pendidikan Singapura. (2014). Sukatan Pelajaran Pendidikan Karakter dan Kewarganegaraan. Diakses daripada [https://www.moe.gov.sg/docs/default-source/document/education/syllabuses/character-citizenship-education/files/character-and-citizenship-education-\(primary\)-syllabus-\(malay\).pdf](https://www.moe.gov.sg/docs/default-source/document/education/syllabuses/character-citizenship-education/files/character-and-citizenship-education-(primary)-syllabus-(malay).pdf)
- Nahar, Naquiah & Sangi, Sahrnizam & Salvam, Baniear & Rosli, Nurhidayu & Abdullah, Abdul. (2018). Impak Negatif Teknologi Moden Dalam Kehidupan Dan Perkembangan Kanak-Kanak Hingga Usia Remaja (Negative Impact of Modern Technology to the Children's Life and



their Development). UMRAN - International Journal of Islamic and Civilizational Studies. 5. 10.11113/umran2018.5n1.181. Diakses daripada file:///C:/Users/S6940296H/Downloads/181-1329-4-PB.pdf